



Penambahan Jam Pelajaran dan Penerapan *Fun Games* di Sanggar Bimbingan Permai Penang

Adelia Kurnia Putri¹

¹Pendidikan Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: putriadelia074@gmail.com¹

Alfina Dian Arista²

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: finadianarista@gmail.com²

Dwi Wulan Sari^{*3}, Osfir Candikia Rara Komara⁴

^{3,4}Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Email: dwiwulansari752@gmail.com^{*3}, komararara@gmail.com⁴

Article History

Received: 14-04-2023

Accepted: 20-05-2023

Published: 30-05-2023

Keywords:

1. *Education*
2. *Game*
3. *Sanggar Bimbingan*
4. *Lesson Hours*

Abstract

Education for Indonesian children is still uneven, both for various regions within the country and abroad, including children of migrant workers in Malaysia. Indonesian community associations in Malaysia together with the Consulate General of the Republic of Indonesia care about this and facilitate non-formal education in the form of guidance workshops. However, the limited conditions and facilities of Sanggar Bimbingan lead to less effective learning activities. In addition, there are still many children who are less motivated in every learning process. Therefore, KKN-Dik students who are placed at Sanggar Bimbingan Permai Penang develop a work program as a form of community service to international targets. The purpose of implementing this activity is to increase learning time and increase learning motivation through fun

games activities that are integrated with Indonesian cultural insights. This service uses participatory implementation methods by prioritizing student involvement and activity. Fun games activities are carried out during the learning process involving all students. The results of the activity show that the addition of study hours can increase the effectiveness of the learning process. While the application of fun games succeeded in increasing the enthusiasm and motivation of students in learning.

Abstrak

Pendidikan bagi anak-anak Indonesia masih belum merata, baik untuk berbagai wilayah dalam negeri maupun luar negeri, termasuk anak-anak pekerja migran di Malaysia. Perkumpulan masyarakat Indonesia yang berada di Malaysia bersama dengan Konsulat Jenderal Republik Indonesia peduli akan hal tersebut dan memfasilitasi pendidikan non formal berupa sanggar bimbingan. Namun, kondisi dan fasilitas sanggar bimbingan yang terbatas menyebabkan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran. Selain itu, masih banyak anak yang kurang termotivasi dalam setiap proses pembelajarannya. Oleh karena itu, mahasiswa KKN-Dik yang ditempatkan di Sanggar Bimbingan Permai Penang menyusun program kerja sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat sasaran internasional. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah menambah waktu pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar melalui kegiatan *fun games* yang diintegrasikan dengan wawasan kebudayaan Indonesia. Pengabdian ini menggunakan metode pelaksanaan partisipatif dengan mengutamakan keterlibatan dan keaktifan siswa. Kegiatan *fun games* dilakukan ketika proses pembelajaran dengan melibatkan seluruh siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penambahan jam pelajaran mampu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Sedangkan penerapan *fun games* berhasil membuat antusiasme dan motivasi belajar siswa dalam meningkat.

Kata Kunci:

1. Pendidikan
2. Permainan
3. Sanggar Bimbingan
4. Jam Pelajaran

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Indonesia wajib memberikan pendidikan bagi seluruh anak-anak Indonesia baik di dalam maupun di luar negeri. Namun, hal ini belum bisa dikatakan berhasil sebab masih banyak anak bangsa yang belum mendapatkan akses pendidikan yang layak. Hal ini juga berlaku bagi anak-anak pekerja migran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aswan dan Amiruddin (2020), anak-anak tersebut mengalami kesulitan untuk mendapatkan akses pendidikan formal.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa secara interdisipliner, institusional dan kemitraan sebagai salah satu bentuk kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian masyarakat. Setelah mendapatkan ilmu di dunia pendidikan, mahasiswa diharapkan dapat menerapkannya di masyarakat. KKN menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan yang lebih luas dan

mendapat pengalaman di masyarakat (Rangki et al., 2020).

KKN Kemitraan Internasional Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah (KKN-DIK KI MBKM PTMA) adalah salah satu kegiatan KKN yang memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa dan dosen untuk hidup di tengah-tengah masyarakat di luar kampus. Kegiatan ini juga berfungsi sebagai proses pembelajaran serta pengabdian kepada masyarakat, mengidentifikasi serta menangani kompleksitas masalah yang dihadapi oleh masyarakat sasaran internasional. Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa dan dosen antar PTMA dalam rangka memberdayakan masyarakat Indonesia di luar negeri.

Salah satu negara yang menjadi sasaran kegiatan KKN-DIK 2023 adalah Malaysia, tepatnya di Pulau Pinang. Pulau Pinang merupakan daerah yang banyak dihuni oleh Pekerja Migran Indonesia (PKI). Anak-anak pekerja migran di Malaysia rata-rata belum pernah pulang ke Indonesia (A. B. Wulandari et al., 2022). Tidak adanya akses pengurusan visa pelajar membuat anak-anak para pekerja migran tersebut tidak dapat mengenyam pendidikan. Keadaan ini yang melatarbelakangi

lahirnya Sanggar Bimbingan Permai, tempat belajar bagi anak-anak pekerja migran yang didirikan oleh Pertubuhan Masyarakat Indonesia (Permai) Penang.

Sanggar Bimbingan Permai Penang diinisiasi oleh Khozaeni Rahmad. Aktivitas pembelajaran sudah dimulai sejak tahun 2014 dan diresmikan pada 21 November 2021 oleh Atikbud dan Konsulat Jenderal Republik Indonesia (KJRI) Penang. Sanggar Bimbingan ini berlokasi di Jalan Tun Dr. Awang, Bukit Jambul, Bayan Lepas, Pulau Pinang (Setiawan, 2021).

Anak-anak yang menjadi siswa di Sanggar Bimbingan Permai Penang cukup banyak dan terus berkembang. Banyaknya siswa dan kondisi ruang kelas yang tanpa sekat membuat kegiatan pembelajaran di SB Permai Penang dapat dikatakan kurang efektif. Selain itu, masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh rasa cepat bosan dan mudahnya terdistraksi ketika pembelajaran berlangsung.

Menurut pendapat Azis & Ali (2020), salah satu faktor yang memberi pengaruh besar pada keberhasilan pemahaman siswa adalah waktu belajar mereka. Jumlah jam belajar dan fasilitas

belajar secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Raupu, 2018). Sejalan dengan Hasanah & Munandar (2023) selain banyaknya waktu pembelajaran, motivasi siswa juga memegang peranan penting dalam kualitas pemahaman materi. Antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah cerminan dari tingkat semangat dan motivasi mereka mengikuti pembelajaran (Candra Devi & Sukanti, 2018).

Penyajian materi dalam kegiatan pembelajaran melalui metode ceramah terkesan monoton dan tidak efektif dikarenakan siswa tidak terlibat aktif (Siswa et al., 2017). Menurut Supriyono (2018). Suasana pembelajaran yang kurang interaktif dapat menurunkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran komunikatif dan menyenangkan adalah penerapan *game*.

Pendidikan dan kebudayaan merupakan dua aspek yang saling terkait. Pendidikan menjadi cermin nilai-nilai kebudayaan. Perbedaan kebudayaan juga menimbulkan perbedaan sistem pendidikan. Pendidikan dapat dikatakan sebagai wahana transfer nilai-nilai budaya (D. Wulandari et al., 2023). *Game* dapat menjadi sarana dalam

meningkatkan wawasan kebudayaan Indonesia (Astina et al., 2017). Belum pernah menginjakkan kaki di Indonesia menjadi penyebab anak-anak pekerja migran tidak mengenal berbagai kebudayaan Indonesia (Rahayuningtyas et al., 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penulis yang ditempatkan KKN-Dik di SB Permai Penang menyusun beberapa program kerja. Program kerja tersebut antara lain penambahan jam pelajaran dan penerapan kegiatan *fun games* yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan sekaligus motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran..

2. METODE

Pola kegiatan menggunakan metode partisipatif yang dilaksanakan selama kegiatan KKN-Dik berlangsung. Metode partisipatif dipilih karena dianggap paling tepat untuk menjadi dasar pelaksanaan kegiatan berupa keterlibatan secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Pada kegiatan ini, subjek yang terlibat adalah mahasiswa KKN-Dik dan siswa SB Permai Penang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan uraian dan hasil observasi pada pertemuan pertama, peneliti menarik kesimpulan bahwa penyusunan jadwal ulang diperlukan agar kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal. Pada jadwal pelajaran sebelumnya pembelajaran hanya dilakukan sebanyak tiga hari dalam seminggu, hal ini dikarenakan keterbatasan jumlah pengajar. Dalam tiga hari tersebut kegiatan pembelajaran pun masih jauh dari kata efektif karena seluruh siswa belajar bersama dalam satu ruangan tanpa sekat, sehingga mudah sekali konsentrasi siswa terpecah oleh aktivitas siswa dan/atau kelas lain. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk mengubah ulang jadwal. Situasi semacam itu dikarenakan siswa kelas 1 hingga kelas 6, serta kelas 1 SMP dijadikan dalam suatu ruangan sehingga mereka mudah terganggu satu sama lain, dapat dilihat pada (Gambar 1). Jadwal dibuat dengan memperhatikan jam kerja orang tua siswa juga. Tidak hanya itu, siswa juga mengalami penurunan semangat belajar dikarenakan jadwal kerja orang tua mereka yang padat membuat siswa tidak mendapat pendampingan belajar di rumah masing-masing.

Pemberian *fun games* merupakan cara membantu mengatasi permasalahan yang ada di SB Permai Penang. *Fun game* adalah kegiatan yang lebih menekankan pada aktivitas fisik sehingga dapat membuat siswa senang dan menemukan sesuatu yang baik (Susanto, 2016). Kegiatan *fun games* dilakukan secara sederhana sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat pembelajaran di kelas. Karena dibuat menyenangkan tentunya tidak menimbulkan sikap keterpaksaan dalam diri siswa, mereka mengikuti kegiatan dengan sukarela dan bahagia. Adapun pelaksanaan kegiatan *fun games* disusun sesuai dengan jadwal yang sudah disetujui oleh Kepala Sekolah dan menyesuaikan situasi dan kondisi yang dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Pembahasan

Penambahan jam pelajaran mendapatkan respon positif dari siswa, orang tua, serta pengelola SB Permai Penang. Hal ini dikarenakan keefektifan pembelajaran dapat dicapai.

Kegiatan *fun games* dilaksanakan selama empat hari berturut-turut dalam seminggu. Kegiatan ini memiliki jenis yang bervariasi dan dilaksanakan setelah pemberian materi pelajaran (sebelum jam pulang). Variasi *fun games* disesuaikan dengan jenjang kelas dengan memperhatikan jumlah siswa, waktu

yang tersedia, serta integrasi wawasan budaya Indonesia yang dapat disisipkan.

Kegiatan *fun games* yang diperuntukkan bagi siswa pada hari Senin (kelas 2, 3, 4, 6, dan 7) adalah menggambar pola batik dan sambung gambar. Sedangkan kegiatan *fun games* yang diperuntukkan bagi siswa pada hari Selasa dan Rabu (kelas TK, kelas 1, calistung A, dan calistung B) adalah mewarnai gambar bermuatan budaya lokal Indonesia, *Who is The Song's Leader*, dan kreasi origami.

Skema pelaksanaan untuk *fun games* menggambar pola batik dilakukan dengan memperlihatkan contoh pola batik dan siswa menggambarannya di kertas (Gambar 2a). Sedangkan sambung gambar dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kemudian siswa menggambar objek yang diberikan secara bergantian hingga waktu yang diberikan telah selesai (Gambar 2b). Sambung gambar ini bertujuan untuk melatih daya ingat dan kerjasama antar anggota kelompok.

Gambar-gambar yang digunakan pada kegiatan mewarnai meliputi gambar rumah adat dan pakaian adat Indonesia (Gambar 2c). *Who is The Song's Leader* dimulai dengan mahasiswa memutar lagu anak-anak Indonesia, kemudian siswa membentuk lingkaran dan

mengulurkan botol secara berantai. Saat lagu berhenti maka uluran botol juga harus berhenti. Siswa terakhir yang memegang botol memiliki kewajiban untuk maju ke tengah lingkaran dan memimpin lagu (Gambar 2d). *Fun games* ini bertujuan untuk mengasah fokus dan kepercayaan diri. Adapun kreasi origami dipilih dengan tujuan mengembangkan kreativitas siswa serta meningkatkan kemampuan motorik (Gambar 2e).

Tabel dan Gambar



Gambar 1. Kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung

Tabel 1. Jadwal pelajaran baru untuk diampu oleh mahasiswa KKN-Dik pada hari Senin dan Selasa

Waktu	Senin (Kelas 2, 3, 4, 6, dan 7)	Selasa (TK dan Kelas 1)
09.00	Apel Pagi	Senam
09.30	Shalat Dhuha	
10.00	Mengaji	
10.10	Matematika	Matematika
11.00	Makan Pagi	
11.20	B. Ing	B. Ing

12.10	IPA	B. Indo
13.00	Break & Tidur siang	
14.05	Shalat Duhur	
14.30	Makan Siang	
15.00	<i>Fun Game</i>	<i>Fun Game</i>
15.40	Do'a & Penutup	
16.00	Pulang	

Tabel 2. Jadwal pelajaran baru untuk diampu oleh mahasiswa KKN-Dik pada hari Rabu dan Kamis

Waktu	Rabu (Kelas Calistung)	Kamis (Semua Kelas)
09.00	Senam	Senam
09.30	Shalat Dhuha	
10.00	Mengaji	
10.10	Berhitung	B.Indo
11.00	Makan Pagi	
11.20	Membaca	PAI
12.10	Menulis	IPS
13.00	Break & Tidur siang	
14.05	Shalat Duhur	
14.30	Makan Siang	
15.00	<i>Fun Game</i>	<i>Fun Game</i>
15.40	Do'a & Penutup	
16.00	Pulang	



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)

Gambar 2. (a) Menggambar Pola Batik, (b) Sambung Gambar, (c) Mewarnai, (d) *Who is The Song's Leader*, (e) Kreasi Origami

4. KESIMPULAN

Penambahan jam pelajaran mendapatkan respon positif dari siswa, orang tua, serta pengelola SB Permai Penang. Hal ini dikarenakan keefektifan pembelajaran dapat dicapai.

Berdasarkan hasil observasi dengan diterapkannya *fun games* sebagai kegiatan tambahan dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi tingkat

kebosanan siswa setelah belajar seharian. Hal ini disadari pada perubahan sikap yang diberikan oleh siswa, ketika pada awalnya siswa terlihat jenuh perlahan mereka dapat kembali ceria dengan dengan diadakannya fun games disertai faktor interaksi antar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Astina, D. I. S. D. N., Pendidikan, J. T., & Pendidikan, F. I. (2017). Pengembangan Game Edukatif Dalam Muatan Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Iii. *E-Journal Edutech*, 2.
- Aswan, & Amiruddin, M. Z. Bin. (2020). Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Anak Pekerja Migran Indonesia Di Sabah Malaysia. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 185–194. <https://doi.org/10.33654/sti.v5i2>
- Azis, A., & Ali, S. (2020). Pengaruh Jam Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batauga. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 5(November), 94–101. <https://doi.org/10.55340/japm.v5i2.179>

- Candra Devi, A. P., & Sukanti, S. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Waktu Belajar Siswa Di Luar Jam Pelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20165>
- Hasanah, H., & Munandar, A. F. (2023). Survey Analysis Of The Utilization Of Free-Time Classrooms In The Class X Students At Smkn 7 Serang. *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7, 8–14. <https://doi.org/10.31862/9785426311961>
- Rahayuningtyas, D. R., Rizqi, P. A., Putri, R. F. M., Sawwama, A., & Ahsani, E. L. F. (2021). Peran Guru Dalam Mempertahankan Cultural Heritage Indonesia Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(April), 27–37. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1126/796>
- Rangki, L., Alifariki, L. O., & Dalla, F. (2020). Upaya Pencegahan Dan Penanggulangan Transmisi Covid 19 Melalui Program KKN Tematik Mahasiswa Universitas Halu Oleo. *Journal Of Community Engagement In Health*, 3(2), 266–274.
- Raupu, S. (2018). Pengaruh Jumlah Jam Belajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 4 Ajangale. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(1), 15–28. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i1.389>
- Siswa, P., Iv, K., & Urata, S. D. N. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Kebudayaan Indonesia Yang Ditampilkan Diluar Negeri Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganagaraan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Bertukar Pasangan Siswa Kelas Iv Sdn Urata. *Jurnal Langsat*, 4(1), 43–50.
- Supriyono, H. (2018). Penerapan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Setingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Warta LPM*, 21(2), 30–39. <https://doi.org/10.23917/warta.v21i2.4939>
- Wulandari, A. B., Risnanosanti, & Rustinar, E. (2022). Implementasi Diplomasi Pendidikan Anak Migran Indonesia Di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *AMMA : Jurnal*

Pengabdian Masyarakat, 1(09), 1110–1117.

<https://Journal.Mediapublikasi.Id/Index.Php/Amma>

Wulandari, D., Dwi Yunianti, V., Wahyuningsih, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Analisis

Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Kebudayaan Indonesia. *Journal On Education*, 05(02), 2376–2382.