Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)
ipssj.com ippsj2024@gmail.com E-ISSN: 3064-4011

Gamified Edutainment Hub: Inovasi Pendekatan Learning by Playing untuk Rekonstruksi Motivasi Belajar Anak di Desa Rebono

Rahma Dela Agustin[1], Fifi Syifa Fauzia[2], Mildha Aulia Fatiha Rizkyana Tobing[3] ,Naufal Araihan Rizdiasta[4], Akhmad Zaim Afshokh[5], Diah Puspita Rini[6], Dian Yuliati[7]
[1234567] UIN Sunan Ampel Surabaya
*Corresponding email: [1]agustindela05@gmail.com, [4]naufalaraihan19@gmail.com, [7]dian.yuliati@uinsa.ac.id

ABSTRAK
Rendahnya motivasi belajar anak usia dini dan sekolah dasar di lingkungan komunitas seringkali dipicu oleh metode pembelajaran yang kaku, monolog, dan minim interaksi. Pengabdian masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan model Gamified Edutainment Hub berbasis pendekatan Learning by Playing untuk merekonstruksi motivasi dan persepsi belajar 30 anak (17 jenjang RA/TK dan 13 jenjang SD) di Desa Rebono, Pasuruan. Metode pelaksanaan menggunakan kualitatif deskriptif berbasis Service Learning dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif, wawancara eksploratif bersama orang tua, dan dokumentasi. Hasil pengabdian menunjukkan adanya pergeseran perilaku belajar yang nyata pada peserta. Anak-anak yang semula pasif dan canggung mengalami peningkatan self-efficacy, keberanian berinteraksi, ketahanan fokus, serta antusiasme tinggi dalam menyelesaikan tantangan permainan edukatif. Pendekatan Gamified Edutainment Hub terbukti efektif mengubah stigma belajar dari beban menjadi aktivitas eksploratif yang menyenangkan, sehingga layak diadaptasi sebagai model pendampingan pendidikan berbasis komunitas yang modern dan berkelanjutan.
Kata Kunci: Learning by Playing, Motivasi Belajar, Bimbingan Belajar, Desa Rebono.

ABSTRACT
Low learning motivation among early childhood and primary school children in community settings is often driven by rigid, monologue-based, and low-interaction teaching methods. This community service program aims to implement the Gamified Edutainment Hub model, based on the Learning by Playing approach, to reconstruct the learning motivation and perception of 30 children (17 at the RA/TK level and 13 at the elementary school level) in Rebono Village, Wonorejo District, Pasuruan Regency. The method used is a descriptive qualitative approach based on Service Learning, with data collected through participatory observation, exploratory interviews with parents, and activity documentation. The results show a clear shift in participants' learning behavior. Children who were initially passive and shy demonstrated increased self-efficacy, greater courage to interact, stronger attention span, and high enthusiasm in completing educational game challenges. The Gamified Edutainment Hub approach proved effective in transforming the stigma of learning from a burden into an enjoyable, exploratory activity, making it suitable for adaptation as a modern and sustainable community-based model for education support.
Keywords: *Learning by Playing, Learning Motivation, Tutoring Program, Rebono Village.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik anak. Pada masa ini, anak berada pada periode golden age, yaitu fase perkembangan yang berlangsung sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang secara aktif, kreatif, menyenangkan, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai dengan karakteristik tersebut adalah Learning by Playing atau Play-Based Learning. Pendekatan ini mengintegrasikan aktivitas bermain ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan bagi anak, tetapi juga merupakan media belajar yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, memecahkan masalah, serta membangun kepercayaan diri. Penelitian Wahjusaputri et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan Play-Based Learning mampu meningkatkan fokus, antusiasme, minat

belajar, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, pendekatan tersebut juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi berperan sebagai pendorong yang membangkitkan rasa ingin tahu, semangat, dan keterlibatan aktif peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar (Sujono, 2021). Namun, meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini masih menjadi tantangan karena pada tahap perkembangannya anak lebih menyukai aktivitas yang bersifat menyenangkan, eksploratif, dan melibatkan pengalaman secara langsung dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada penyampaian materi. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik perkembangan anak melalui kegiatan yang menarik, interaktif, dan bermakna. Pendekatan play education menjadi salah satu alternatif yang efektif karena memanfaatkan aktivitas bermain sebagai media pembelajaran sekaligus sarana meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

Selain pendekatan pembelajaran, penggunaan media dan strategi belajar juga berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton dengan metode ceramah dan media yang kurang bervariasi cenderung membuat anak cepat bosan serta kehilangan minat untuk mengikuti kegiatan belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang memadukan unsur visual, permainan, dan interaksi aktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, pendidik perlu menghadirkan pengalaman belajar yang mampu mengajak anak untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Karakteristik anak usia dini juga menjadi dasar penting dalam menentukan strategi pembelajaran yang digunakan. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, dinamis, senang bereksplorasi, serta memiliki rentang konsentrasi yang relatif pendek. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran perlu dirancang melalui aktivitas yang memberikan pengalaman belajar secara langsung, melibatkan interaksi, dan dikemas dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu membangun minat belajar, meningkatkan perhatian, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Program bimbingan belajar merupakan salah satu bentuk pendampingan pendidikan nonformal yang dapat menjadi sarana untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal di luar jam pembelajaran sekolah. Dalam pelaksanaannya, program bimbingan belajar tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman materi, tetapi juga perlu memperhatikan motivasi belajar peserta didik agar mereka memiliki minat dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan program bimbingan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di Desa Rebono, Kecamatan Wonorejo, Kabupaten Pasuruan, ditemukan bahwa motivasi belajar anak usia RA, TK, dan SD masih memerlukan penguatan. Sebagian anak jenjang RA dan TK cenderung mudah terdistraksi selama proses pembelajaran, kurang percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan, serta lebih antusias ketika kegiatan belajar dipadukan dengan permainan edukatif. Sementara itu, peserta didik jenjang SD menunjukkan kecenderungan mengalami kejenuhan ketika pembelajaran disampaikan secara konvensional, namun menjadi lebih aktif ketika dilibatkan dalam aktivitas belajar yang interaktif (Minah et al., 2026). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan ruang belajar berbasis komunitas yang mampu mengakomodasi karakteristik belajar anak secara aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Hingga pelaksanaan program ini,

belum tersedia program pendampingan belajar berbasis komunitas yang secara sistematis mengintegrasikan pendekatan Learning by Playing sebagai strategi utama pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan Learning by Playing dipilih sebagai alternatif solusi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan motivasi belajar anak di Desa Rebono.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas Play-Based Learning maupun play education dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini (Wahjusaputri et al., 2024; Zaky, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Jasiah et al., 2023). Namun, implementasi pendekatan Learning by Playing dalam program pendampingan belajar berbasis komunitas yang melibatkan peserta didik lintas jenjang RA, TK, dan SD di Desa Rebono masih belum banyak dilaporkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan anak terhadap pembelajaran yang interaktif dengan ketersediaan ruang belajar komunitas yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan mendeskripsikan implementasi pendekatan Learning by Playing dalam program pendampingan belajar berbasis komunitas serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif model pendampingan pendidikan berbasis komunitas yang inovatif, adaptif, dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berbasis Service Learning untuk mendeskripsikan implementasi pendekatan Learning by Playing dalam program bimbingan belajar bagi anak usia RA, TK, dan SD pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata 112 Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya di Desa Rebono, Kecamatan Wonorejo, Kabupaten Pasuruan. Sasaran kegiatan berjumlah 30 anak, terdiri atas 17 anak jenjang RA/TK dan 13 anak jenjang SD. Intervensi Learning by Playing dirancang melalui empat tahapan operasional yang dilaksanakan secara berurutan dalam setiap sesi:

1. Aktivasi & Ice Breaking: sesi pembuka berupa permainan ringan dan gerak bersama untuk membangun kesiapan emosional anak sebelum memasuki materi inti.
2. Gamified Challenges: penyampaian materi melalui kuis interaktif berbasis media fisik, di mana anak menjawab pertanyaan sambil bermain.
3. Collaborative Problem Solving: anak bekerja dalam kelompok kecil menyusun thematic puzzles yang berkaitan dengan materi belajar, mendorong kerja sama dan pemecahan masalah bersama.
4. Refleksi & Peer Mentoring: penutup sesi berupa pengulangan poin belajar, di mana anak jenjang SD membantu memantapkan pemahaman adik-adik jenjang RA/TK.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik: 1) observasi, 2) wawancara semi-terstruktur, dan 3) dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi awal peserta didik sekaligus mengamati perubahan perilaku belajar selama program berlangsung, menggunakan lembar observasi partisipatif dengan lima parameter utama:

1. Self-efficacy: keberanian maju ke depan dan menjawab pertanyaan.
2. Ketahanan fokus (attention span): kemampuan mempertahankan perhatian selama sesi.
3. Inisiatif kolaborasi lintas jenjang: kesediaan berinteraksi dan bekerja sama antar peserta dari jenjang berbeda.
4. Konsistensi kehadiran: keteraturan hadir dari pertemuan pertama hingga terakhir.
5. Ekspresi emosional positif: antusiasme yang tampak selama aktivitas.

Wawancara dilakukan kepada beberapa orang tua peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai respons dan perubahan motivasi belajar anak setelah mengikuti program

ini. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi pendekatan Learning by Playing serta dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Peserta

Sebelum pelaksanaan program bimbingan belajar, mahasiswa KKN 112 UIN Sunan Ampel Surabaya melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik dan kebutuhan belajar anak di Desa Rebono. Program bimbingan belajar diikuti oleh 30 peserta didik yang terdiri atas 17 anak jenjang RA dan TK serta 13 anak jenjang SD. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung serta didukung dengan komunikasi bersama orang tua.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik memiliki karakteristik belajar yang beragam. Pada kelompok RA dan TK, sebanyak 9 dari 10 peserta didik masih menunjukkan rasa malu ketika diminta menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Selain itu, sebanyak 9 peserta didik juga cenderung mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar sehingga perhatian mereka sering beralih ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik usia dini memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya, yaitu pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi secara langsung. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa metode bermain sambil belajar berperan dalam membangun motivasi belajar anak usia dini melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif (Minah et al., 2026).

Pada seluruh peserta bimbingan belajar, baik jenjang RA, TK, maupun SD, sebanyak 25 dari 30 peserta didik menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi ketika pembelajaran dipadukan dengan permainan edukatif, ice breaking, dan aktivitas kelompok. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti kegiatan, lebih berani menjawab pertanyaan, serta mampu mempertahankan perhatian lebih lama dibandingkan ketika pembelajaran disampaikan secara konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar anak, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Absar et al., 2025; Hidayatullah et al., 2026).

Pada kondisi awal, sebanyak 90% peserta jenjang RA/TK (9 dari 10 anak yang diamati) menunjukkan rasa canggung dan malu ketika diminta menjawab pertanyaan atau tampil di depan teman-temannya. Setelah program berjalan, sebanyak 83,3% peserta didik dari seluruh jenjang (25 dari 30 anak) yang pada awalnya cenderung pasif berhasil bertransformasi menjadi peserta yang aktif mengacungkan tangan dan berani menyampaikan jawaban secara mandiri.

Tabel 1. Matriks Perubahan Perilaku Belajar Peserta Gamified Edutainment Hub

Indikator Evaluasi	Kondisi Awal (Pra-Intervensi)	Kondisi Akhir (Pasca-Intervensi)
Self-Efficacy & Keberanian	90% anak RA/TK (9 dari 10) merasa canggung dan malu menjawab	Berani mengacungkan tangan dan tampil di depan kelas secara sukarela
Fokus & Ketahanan	Cenderung cepat bosan dan mudah terdistraksi	Mampu mempertahankan perhatian selama sesi

		permainan berlangsung
Interaksi & Kolaborasi	Interaksi cenderung pasif dan individualis	Terbangun peer mentoring (anak SD membantu anak RA/TK)
Konsistensi Kehadiran	Fluktuatif di awal kegiatan	Tingkat kehadiran stabil dan menunjukkan antusiasme tinggi hingga akhir

Implementasi Pendekatan Learning by Playing

Pendekatan Learning by Playing digunakan dalam program bimbingan belajar Desa Rebono untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik di jenjang RA, TK, dan SD. Pendekatan ini dipilih karena karakteristik peserta didik yang cenderung sangat ingin tahu, senang bereksplorasi, dan membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas secara langsung. Bermain digunakan dalam pembelajaran anak tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian, minat, dan partisipasi aktif peserta didik (Yusuf, 2021).

Implementasi Learning by Playing dalam kegiatan bimbingan belajar dilakukan dengan mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam aktivitas permainan edukatif, pertanyaan pemantik, ice breaking, dan kegiatan kelompok. Pola tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya menerima materi secara satu arah, tetapi juga terlibat melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, serta berinteraksi dengan teman dan mahasiswa pendamping. Pemanfaatan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran juga membuat kegiatan belajar berlangsung secara lebih fleksibel dan tidak monoton. Hal ini relevan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan serta mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Yustika et al., 2025).

Dalam pelaksanaannya, mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan, memberikan penjelasan mengenai materi maupun aturan permainan, memberikan pertanyaan pemantik, serta mendampingi peserta didik selama aktivitas berlangsung. Dengan demikian, permainan tidak ditempatkan sebagai kegiatan tambahan yang terpisah dari pembelajaran, melainkan menjadi bagian dari proses penyampaian dan penguatan materi. Pola tersebut sejalan dengan temuan Harfiah et al. (2022) bahwa penerapan Game Based Learning dilakukan melalui tahapan pemilihan permainan, penjelasan konsep dan aturan, pelaksanaan permainan, rangkuman pengetahuan, serta refleksi. Model tersebut juga menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi peserta didik setelah mereka mulai terbiasa dengan mekanisme pembelajaran berbasis permainan.

Hasil pengamatan yang dilakukan selama program berlangsung menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui permainan memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung. Anak-anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan melalui keberanian mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum mereka pahami dan kesediaan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh mahasiswa KKN. Respon ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran terjadi melalui interaksi dua arah antara pendamping dan peserta didik. Kondisi ini sangat penting karena observasi awal menunjukkan bahwa sebagian peserta didik, terutama dari jenjang RA dan TK, mudah terganggu dan tidak percaya diri ketika diminta untuk menjawab pertanyaan.

Selain meningkatkan keterlibatan, penerapan pendekatan tersebut turut menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Peserta didik secara bertahap mulai mampu mengikuti arahan yang diberikan mahasiswa KKN dan menunjukkan kepatuhan terhadap aturan selama kegiatan berlangsung. Aktivitas belajar yang sebelumnya berpotensi menimbulkan kegaduhan dapat diarahkan melalui permainan dan instruksi yang jelas sehingga energi anak tetap tersalurkan dalam aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis permainan tidak semata-mata ditentukan oleh jenis permainan yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan pendamping dalam merancang kegiatan, memberikan arahan, serta menjaga fokus peserta didik selama proses berlangsung.

Dengan demikian, implementasi Learning by Playing dalam program bimbingan belajar di Desa Rebono dapat dipahami sebagai upaya menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendekatan tersebut tidak menghilangkan substansi pembelajaran, tetapi mengemas materi melalui aktivitas yang lebih dekat dengan dunia anak. Penggunaan permainan, pertanyaan, interaksi, dan kegiatan kelompok secara bertahap mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan bimbingan belajar. Hal ini juga mendukung temuan penelitian bahwa Game Based Learning dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Absar et al., 2025).



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Bimbingan Belajar Desa Rebono

Hasil Peningkatan Motivasi Belajar

Temuan selama pelaksanaan program menunjukkan adanya perkembangan positif pada perilaku belajar peserta didik yang mengikuti bimbingan belajar di Desa Rebono. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, perubahan tersebut terlihat melalui meningkatnya keaktifan mengikuti kegiatan, keberanian menjawab dan mengajukan pertanyaan, perhatian selama pembelajaran, kemampuan mengikuti arahan, serta keterlibatan dalam permainan edukatif. Karena kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, perubahan tersebut tidak diposisikan sebagai peningkatan motivasi belajar yang dapat dibuktikan secara statistik, melainkan sebagai indikasi perkembangan motivasi berdasarkan perilaku belajar yang teramati selama program berlangsung.

Perubahan perilaku peserta didik mulai terlihat setelah kegiatan bimbingan belajar dilaksanakan secara rutin selama lebih dari dua pekan. Peserta didik secara bertahap menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap aktivitas pembelajaran. Rasa ingin tahu tampak melalui keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan ketika menemukan informasi baru. Peserta didik juga mulai lebih berani mencoba menjawab pertanyaan dan mengikuti instruksi yang diberikan mahasiswa KKN. Kondisi tersebut memperlihatkan

bahwa proses pembelajaran tidak hanya berlangsung dalam bentuk penerimaan materi, tetapi mulai mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Keterlibatan tersebut semakin terlihat ketika pembelajaran dikemas melalui permainan edukatif dan pendampingan secara langsung oleh mahasiswa KKN. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pendamping belajar yang memberikan arahan, membantu peserta didik dalam menyelesaikan aktivitas, memberikan contoh, serta membangun interaksi selama proses pembelajaran. Pola pendampingan tersebut membentuk pengalaman belajar lintas usia (near-peer mentoring), di mana peserta didik memperoleh dukungan belajar melalui interaksi yang lebih dekat dan informal dengan mahasiswa KKN. Kehadiran pendamping dalam proses permainan dan aktivitas pembelajaran juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk bertanya, mencoba, memperoleh umpan balik, dan berani berpartisipasi tanpa terbatas pada pola pembelajaran satu arah.

Aktivitas permainan memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar sekaligus berinteraksi dalam suasana yang lebih menyenangkan. Aturan permainan, tantangan, dan aktivitas yang harus diselesaikan membantu mengarahkan perhatian peserta didik sehingga perilaku yang dapat mengganggu proses pembelajaran relatif lebih terkendali. Dengan demikian, permainan dalam program ini tidak ditempatkan sekadar sebagai aktivitas hiburan, tetapi diintegrasikan dengan pendampingan belajar sebagai strategi untuk membangun keterlibatan peserta didik. Perpaduan antara permainan edukatif dan pendampingan langsung memungkinkan mahasiswa KKN memberikan dukungan belajar secara lebih fleksibel sesuai dengan respons dan kebutuhan peserta didik selama kegiatan berlangsung.

Respons positif juga ditunjukkan oleh orang tua peserta didik. Berdasarkan wawancara, orang tua menilai keberadaan program bimbingan belajar membantu keluarga dalam mendampingi proses belajar anak. Orang tua juga mulai melihat perubahan pada ketertarikan dan keterlibatan anak selama mengikuti kegiatan. Temuan tersebut menjadi data pendukung bahwa program tidak hanya memberikan manfaat pada pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga memperoleh penerimaan dari lingkungan keluarga. Meskipun demikian, tanggapan orang tua tetap ditempatkan sebagai data pendukung dan tidak digunakan sebagai dasar untuk menyatakan adanya peningkatan motivasi belajar secara kuantitatif.

Lebih lanjut, temuan pengabdian ini menegaskan kebaruan penerapan konsep Gamified Edutainment Hub dalam konteks bimbingan belajar berbasis masyarakat. Berbeda dengan model les atau bimbingan belajar konvensional yang cenderung berorientasi pada penyampaian materi dan penyelesaian tugas akademik, Gamified Edutainment Hub mengonstruksi ruang belajar sebagai lingkungan yang memadukan permainan edukatif, interaksi, dan pendampingan belajar lintas usia. Mahasiswa KKN berfungsi sebagai near-peer mentor yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi turut mendampingi proses belajar melalui pemberian arahan, umpan balik, motivasi, dan dukungan selama peserta didik menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.

Kebaruan lainnya terletak pada penerapan model tersebut dalam ruang belajar berbasis komunitas yang memanfaatkan sumber daya sederhana dan keterlibatan langsung mahasiswa KKN sebagai pendamping. Upaya membangun pengalaman belajar yang menyenangkan tidak bergantung pada penggunaan teknologi digital atau fasilitas pembelajaran yang kompleks. Permainan edukatif dapat dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik dan materi yang diberikan, sedangkan pendampingan lintas usia memungkinkan terciptanya interaksi belajar yang lebih dekat. Model tersebut menunjukkan bahwa penguatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dapat dilakukan melalui kombinasi strategi permainan dan relasi pendampingan yang sederhana, kontekstual, dan sesuai dengan kondisi masyarakat desa.

Dengan demikian, Gamified Edutainment Hub tidak sekadar menjadi alternatif metode bimbingan belajar, tetapi menawarkan rekonstruksi ruang belajar komunitas dari model pembelajaran tambahan yang konvensional menjadi ruang belajar yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Kebaruan model ini terletak pada integrasi tiga unsur utama, yaitu permainan edukatif sebagai media keterlibatan, near-peer mentoring sebagai bentuk pendampingan belajar lintas usia, dan ruang belajar berbasis komunitas sebagai konteks pelaksanaannya. Ketiganya memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman, interaksi, permainan, serta pendampingan secara langsung dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lingkungan setempat.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan menunjukkan kecenderungan perkembangan motivasi belajar yang ditandai oleh meningkatnya rasa ingin tahu, keberanian bertanya dan menjawab, kemampuan mengikuti arahan, serta keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Namun, karena pelaksanaan program berlangsung dalam waktu yang relatif terbatas dan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, temuan tersebut dipahami sebagai indikasi perkembangan motivasi berdasarkan perilaku yang teramati, bukan sebagai bukti peningkatan motivasi yang bersifat statistik. Temuan ini sekaligus memperlihatkan bahwa Gamified Edutainment Hub berpotensi menjadi model bimbingan belajar berbasis komunitas yang lebih adaptif dibandingkan pendekatan les konvensional melalui integrasi permainan edukatif dan pendampingan belajar lintas usia dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

Pembahasan Berdasarkan Teori Dan Penelitian Terdahulu

Hasil pelaksanaan program bimbingan belajar menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Learning by Playing mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan selama proses pembelajaran, kemampuan mengikuti arahan, serta antusiasme mengikuti setiap rangkaian kegiatan bimbingan belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara edukatif tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mampu menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Temuan tersebut sejalan dengan teori Learning through Play yang dikemukakan oleh Zosh et al. (2018). Menurut Zosh et al., pembelajaran berbasis bermain akan memberikan hasil belajar yang optimal apabila kegiatan yang dilakukan bersifat menyenangkan (joyful), bermakna (meaningful), melibatkan peserta didik secara aktif (actively engaging), memberikan kesempatan untuk mencoba dan memperbaiki pemahaman (iterative), serta mendorong interaksi sosial (socially interactive). Kelima karakteristik tersebut tampak dalam pelaksanaan program bimbingan belajar di Desa Rebono melalui permainan edukatif, ice breaking, diskusi kelompok, dan interaksi langsung antara mahasiswa KKN dengan peserta didik sehingga peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kesesuaian tersebut menunjukkan bahwa implementasi Learning by Playing pada program bimbingan belajar telah memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran berbasis bermain yang efektif.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Wahjusaputri et al. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan Play-Based Learning mampu meningkatkan fokus, antusiasme, minat belajar, serta perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Selama program bimbingan belajar di Desa Rebono, peserta didik menunjukkan perilaku yang serupa, yaitu lebih antusias mengikuti kegiatan, lebih aktif berinteraksi dengan mahasiswa pendamping, serta lebih percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu

menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara optimal.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Zaky (2025) yang menjelaskan bahwa pendekatan play education mampu meningkatkan motivasi belajar anak melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa anak usia dini cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi ketika proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Hasil observasi pada program bimbingan belajar di Desa Rebono menunjukkan kondisi yang serupa, yaitu peserta didik lebih mudah mempertahankan perhatian, lebih berani berinteraksi, serta lebih aktif mengikuti pembelajaran ketika materi disampaikan melalui permainan edukatif, ice breaking, maupun aktivitas kelompok.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Jasiah et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mengandung unsur permainan dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Menurut penelitian tersebut, pembelajaran yang memanfaatkan media visual dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat pula dalam pelaksanaan program bimbingan belajar di Desa Rebono, di mana peserta didik menunjukkan perhatian yang lebih baik ketika pembelajaran dipadukan dengan permainan edukatif dibandingkan ketika penyampaian materi dilakukan secara konvensional.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Yustika et al. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan permainan sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Menurut penelitian tersebut, permainan tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif, berani mencoba, serta mempertahankan perhatian selama proses belajar berlangsung. Hal tersebut tampak pada pelaksanaan program bimbingan belajar di Desa Rebono, di mana peserta didik mampu mengikuti kegiatan dengan lebih tertib, menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi, serta lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan pendekatan Learning by Playing tidak hanya ditentukan oleh penggunaan permainan semata, tetapi juga oleh kemampuan pendamping dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Permainan yang dikombinasikan dengan pertanyaan pemantik, diskusi kelompok, ice breaking, serta media pembelajaran yang menarik mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik tidak merasa sedang mengikuti pembelajaran formal, melainkan belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Kondisi tersebut menjadikan peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan hingga selesai.

Dengan demikian, implementasi pendekatan Learning by Playing dalam program bimbingan belajar pada kegiatan KKN di Desa Rebono menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain merupakan strategi yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar anak RA, TK, dan SD. Meskipun penelitian ini dilakukan dalam waktu yang relatif singkat dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sehingga belum dapat mengukur peningkatan motivasi belajar secara statistik, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar yang positif. Oleh karena itu, pendekatan Learning by Playing dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran maupun program pendampingan belajar bagi anak usia dini dan sekolah dasar dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat maupun pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN

Implementasi pendekatan Learning by Playing dalam program bimbingan belajar KKN di Desa Rebono terbukti efektif dalam mengatasi rendahnya motivasi dan keterlibatan belajar anak usia dini (RA/TK) serta sekolah dasar (SD). Dengan mengemas materi ke dalam empat tahapan aktivitas, tantangan permainan, kolaborasi kelompok, dan refleksi bersama suasana belajar menjadi fleksibel, interaktif, dan menyenangkan tanpa mengabaikan substansi materi pembelajaran.

Penerapan pendekatan ini memberikan kontribusi positif terhadap perubahan perilaku belajar peserta didik, ditandai dengan meningkatnya self-efficacy dan keberanian menjawab (dari 90% anak canggung menjadi mayoritas berani tampil), tumbuhnya inisiatif kolaborasi lintas jenjang melalui peer mentoring, terarahnya ketahanan fokus selama sesi belajar, serta konsistensi kehadiran yang membaik dari awal hingga akhir program. Program ini juga mendapat respons positif dari orang tua peserta didik, yang merasakan dampak langsung terhadap minat belajar anak di rumah.

Meskipun demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diakui secara jujur. Durasi pendampingan lapangan relatif singkat (kurang dari dua pekan), sehingga perubahan perilaku yang teramati merupakan indikasi awal, bukan bukti perubahan motivasi yang bersifat jangka panjang atau terukur secara statistik. Selain itu, program ini belum melibatkan modul pengasuhan (parenting) yang secara khusus membekali orang tua untuk melanjutkan pendekatan Learning by Playing di rumah.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, kami merekomendasikan agar Karang Taruna dan kader pendidikan Desa Rebono mengadopsi modul Learning by Playing ini secara rutin sebagai bagian dari kegiatan belajar komunitas, serta memanfaatkan inventaris media permainan edukatif yang telah diserahterimakan oleh tim KKN sebagai aset pembelajaran jangka panjang. Secara keseluruhan, pendekatan ini layak dipertimbangkan sebagai model pendampingan pendidikan nonformal berbasis komunitas bagi anak usia dini dan sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN Sunan Ampel Surabaya atas dukungan dan fasilitasi pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) 112. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) atas arahan, bimbingan, dan masukan yang diberikan selama proses perencanaan hingga pelaksanaan program.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Kepala Desa beserta perangkat Desa Rebono, Kecamatan Wonorejo, Kabupaten Pasuruan, atas izin, dukungan, dan kerja sama yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Terima kasih pula kepada seluruh orang tua/wali peserta didik yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan penuh terhadap program bimbingan belajar ini.

Ucapan terima kasih yang tulus juga ditujukan kepada seluruh peserta didik RA, TK, dan SD Desa Rebono atas semangat, keaktifan, dan antusiasme yang ditunjukkan selama mengikuti kegiatan, sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota tim KKN 112 atas kerja sama, kolaborasi, dan kontribusinya dalam merancang serta menjalankan seluruh rangkaian kegiatan bimbingan belajar ini. Semoga hasil kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan program pendidikan nonformal berbasis komunitas di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Absar, N. F. R., Satriawati, S., Jusmawati, J., & Sabillah, B. M. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning berbasis hero games terhadap motivasi belajar siswa SD. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 10(4), 235–239.

Harfiah, H., Aminuddin, A., & Puspitasari, R. (2022). Penerapan game based learning dalam pendidikan dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1), 45-55.

Hidayatullah, C. F., Putra, L. D., Hasan, U. H., Ilham, J. R., Fambudi, M. A., & Sinagula, M. M. H. (2026). Pemanfaatan game based learning dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar negeri 2 Danakerta Banjarnegara. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(2), 15-25.

Jasiah, J., Mayasari, M., Haniko, P., Munisah, E., Pebriani, E., Apriza, B., & Hita, I. (2023). Media kartu bergambar untuk anak usia dini: Apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 7149–7157.

Minah, N. N., Zakiyya, N., & Usuriyah, L. (2026). Peran guru dalam membangun motivasi belajar melalui metode bermain sambil belajar pada anak usia dini. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12(2), 257–266.

Sujono, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 45-55.

Wahjusaputri, S., Ernawati, E., Wahyuni, Y., & Wahyuni, I. (2024). Penerapan pendekatan play-based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 112–121.

Yustika, E., Mayar, F., Utoyo, S., & Rahkimawati, R. (2025). Dampak penggunaan permainan ludo dan motivasi belajar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(4), 949–960.

Yusuf, F. (2021). Pengaruh model game based learning berbasis role playing terhadap motivasi belajar siswa. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 1(1), 10-20.

Zaky, A. (2025). Pengaplikasian modul pembelajaran karakter (play education) untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. JUPIDA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Miftahul Huda, 2(1), 108–117.

Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). Accessing the inaccessible: Redefining play as a spectrum. Frontiers in Psychology, 9, 1124. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124