

PENINGKATAN MINAT BELAJAR ANAK MELALUI KOMBINASI BERMAIN DAN PEMBELAJARAN DARING DI KELURAHAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER

Enhancing Children's Learning Interest Through a Combination of Play and Online Learning in Kaliwates Jember Regency

Irma Wahyu
Ramadaniyah¹
Agus Supriono^{1*}
Julita Hasanah¹
Julian Adam Ridjal¹
Meidiana Purnamsari¹
Ebban Bagus Kuntadi¹
Suwali¹

¹Universtas Jember, Jember

*email: agus_sup.faperta@ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya bagi anak-anak yang kehilangan kesempatan belajar tatap muka. Kondisi ini menurunkan motivasi belajar dan keterampilan pemanfaatan media digital edukatif, terutama di wilayah dengan keterbatasan akses dan pendampingan belajar di rumah. Menyikapi hal tersebut, dilakukan program pemberdayaan berbasis pendidikan di Kelurahan Kaliwates selama tujuh minggu yang bertujuan untuk membangkitkan kembali semangat belajar anak-anak pada masa transisi pascapandemi. Program ini dilaksanakan melalui tiga bentuk kegiatan pembelajaran utama, yaitu pengenalan aplikasi Duolingo sebagai media belajar Bahasa Inggris interaktif, permainan edukatif Ular Tangga Asyik yang mengintegrasikan materi keagamaan, serta sosialisasi pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran pendukung. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung dengan pendekatan edukatif dan kreatif yang melibatkan anak-anak dan orang tua. Hasil menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, kemandirian anak dalam menggunakan aplikasi digital, serta daya ingat terhadap materi keagamaan. Evaluasi melalui observasi dan wawancara dengan orang tua menunjukkan adanya kebutuhan pendekatan yang berbeda sesuai jenjang usia, serta perlunya penguatan disiplin dan pengendalian emosi pada anak usia dini. Program ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi, permainan, dan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pemulihan semangat belajar anak-anak pascapandemi, sekaligus meningkatkan literasi digital mereka secara bijak dan bertanggung jawab.

Kata Kunci:

Media pembelajaran digital
Duolingo
Pembelajaran berbasis
permainan
Youtube

Keywords:

Digital learning media
Duolingo
Game-based learning
Youtube

Abstract

The Covid-19 pandemic has significantly impacted education, especially for children who lost opportunities for face-to-face learning. This situation reduced learning motivation and skills in utilizing educational digital media, particularly in areas with limited access and parental support at home. In response, an empowerment program based on education was implemented in Kaliwates Subdistrict over seven weeks aimed at restoring children's learning enthusiasm during the post-pandemic transition period. The program was conducted through three main learning activities: introduction to the Duolingo application as an interactive English learning tool, the educational game "Fun Snakes and Ladders" integrating religious material, and socialization of YouTube utilization as a supporting learning medium. Activities were carried out directly with an educative and creative approach involving children and parents. Results showed increased learning motivation, children's independence in using digital applications, and improved retention of religious material. Evaluation through observation and interviews with parents indicated a need for differentiated approaches according to age levels, as well as strengthening discipline and emotional control for early childhood. This program demonstrates that integrating technology, play, and parental involvement in learning can positively impact the restoration of children's learning enthusiasm post-pandemic while enhancing their digital literacy in a wise and responsible manner.



© year The Authors. Published by Penerbit Forind. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). Link: <https://jurnal.forindpress.com/index.php/jamas>

Submit: 27-06-2025

Accepted: 08-06-2025

Published: 15-06-2025

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah memberikan dampak signifikan terhadap hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk

sektor pendidikan (Hadisaputra, 2023). Penutupan sementara lembaga pendidikan dan peralihan ke sistem pembelajaran daring (online learning) merupakan upaya

pemerintah untuk memutus rantai penyebaran virus (Sumarwoto, 2022). Namun, kebijakan ini juga menghadirkan tantangan besar, terutama bagi masyarakat yang belum sepenuhnya siap beradaptasi dengan sistem pembelajaran berbasis teknologi, khususnya di wilayah pedesaan (Sianturi & Firdaus, 2022).

Berkaitan dengan itu, wilayah Kelurahan Kaliwates, Kabupaten Jember, juga turut terdampak oleh kebijakan pembelajaran daring yang diterapkan sebagai respons terhadap pandemi Covid-19. Implementasi kebijakan tersebut mengacu pada Surat Edaran Bupati Jember Nomor 420/686/310/2020 tertanggal 24 Maret 2020 yang ditujukan kepada kepala satuan pendidikan pada jenjang SMP, SD, penyelenggara Program Kesetaraan, serta PAUD negeri dan swasta. Transisi menuju sistem pembelajaran daring dilaksanakan secara mendadak dan dalam skala yang belum pernah teruji sebelumnya, sehingga menimbulkan dampak yang cukup signifikan bagi seluruh pemangku kepentingan, termasuk peserta didik, pendidik, maupun orang tua (Wahyuningsih, 2021).

Padahal, pembelajaran tatap muka di sekolah selama ini berfungsi sebagai instrumen strategis dalam kebijakan publik, khususnya dalam upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Trivena & Hakpantria, 2022). Bagi sebagian besar peserta didik, sekolah tidak hanya menjadi sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga merupakan wahana interaksi sosial yang mendukung pengembangan keterampilan interpersonal serta pemahaman terhadap dinamika sosial di lingkungan sekitarnya (Hanum Wahyu Diyanti, 2022). Dengan demikian, keterbatasan interaksi langsung yang ditimbulkan oleh sistem pembelajaran daring berpotensi menghambat perkembangan kognitif, keterampilan, maupun aspek afektif peserta didik secara menyeluruh.

Kehadiran pandemi Covid-19 seakan menghentikan seluruh aktivitas pendidikan tatap muka yang selama ini

menjadi bagian esensial dalam proses belajar-mengajar. Peralihan mendadak ke pembelajaran daring menghadirkan berbagai kendala bagi peserta didik, orang tua, dan pendidik (Anungraha, 2020). Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena terbiasa menerima penjelasan secara langsung di kelas.

Sementara itu, orang tua kerap menghadapi dilema dalam membagi waktu antara mendampingi anak belajar dan menjalankan tanggung jawab pekerjaannya. Di sisi lain, para guru menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi secara efektif dan tidak dapat memantau secara langsung pemahaman masing-masing peserta didik, terlebih karena tidak semua siswa dan orang tua memiliki keterampilan yang memadai dalam mengoperasikan perangkat digital. Kondisi ini diperburuk dengan durasi pembelajaran daring yang berlangsung cukup lama, sehingga menimbulkan kejenuhan, rasa bosan, serta menurunnya motivasi belajar siswa. Ketidakefektifan ini menimbulkan kekhawatiran bahwa output pembelajaran daring tidak akan sejalan dengan harapan (Ramadhani & Suhartanta, 2023).

Menyikapi tantangan pembelajaran daring pascapandemi, dilaksanakan program pemberdayaan pendidikan di Kelurahan Kaliwates untuk memulihkan semangat belajar anak-anak. Kegiatan ini merupakan kontribusi akademisi dalam merespons dampak berkepanjangan sistem daring (Utomo et al., 2021) dengan pendekatan edukatif dan kreatif selama lebih dari satu bulan. Program ini mencakup tiga kegiatan utama: (1) pengenalan aplikasi belajar Bahasa Inggris berbasis digital *Duolingo* untuk mendorong kemandirian belajar; (2) permainan edukatif "Ular Tangga Asyik" yang mengintegrasikan materi keagamaan; serta (3) sosialisasi pemanfaatan platform YouTube sebagai media pembelajaran. Melalui sinergi teknologi, permainan, dan nilai, kegiatan ini diharapkan mampu

meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital peserta didik secara bijak.

METODE PELAKSANAAN

Alat dan Bahan

Dalam kegiatan pengabdian ini, alat utama yang digunakan meliputi perangkat komputer/laptop, smartphone, serta koneksi internet yang memadai untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran daring. Selain itu, aplikasi pembelajaran digital seperti Duolingo dan platform YouTube digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran tradisional berupa permainan ular tangga modifikasi juga digunakan sebagai sarana edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Materi pembelajaran agama disiapkan dalam bentuk cetak sebagai penyeimbang pembelajaran kognitif dan afektif.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pendekatan dan Pengumpulan Data

Tim pengabdian melakukan pendekatan awal kepada perangkat desa dan orang tua peserta didik di Kelurahan Kaliwates untuk menggali potensi serta permasalahan yang ada, terutama dalam bidang pendidikan. Pendekatan ini dilaksanakan melalui wawancara dan diskusi kelompok terarah (FGD). Metode assessment digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data yang mendukung perencanaan program pengabdian.



Gambar 1. Pendekatan Awal bersama Lurah Kaliwates

2. Sosialisasi dan Pengenalan Aplikasi Pembelajaran
Setelah data terkumpul, tim melaksanakan sosialisasi pengenalan aplikasi pembelajaran daring, yaitu Duolingo sebagai media belajar bahasa Inggris, dan YouTube sebagai sumber materi pelajaran tambahan. Sosialisasi ini ditujukan kepada peserta didik dan orang tua agar mereka mampu menggunakan teknologi tersebut secara mandiri dan efektif.



Gambar 2. Sosialisasi Program Kepada Orang Tua Sasaran

3. Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif
Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memadukan metode pembelajaran digital dan permainan edukatif. Permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan materi pembelajaran agama digunakan sebagai media untuk menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan sekaligus memperkuat nilai-nilai afektif peserta didik.

4. Evaluasi dan Terminasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan program melalui observasi langsung dan pengumpulan feedback dari peserta didik, orang tua, dan perangkat desa. Terminasi kegiatan dilakukan dengan penutupan secara formal dan informal, termasuk penyampaian apresiasi kepada semua pihak yang terlibat sebagai bentuk penghargaan dan menjaga hubungan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 7 minggu mulai dari tanggal 1 Juli sampai 14 Agustus 2020. Pelaksanaan kegiatan pengabdian di Kelurahan Kaliwates difokuskan pada tiga bentuk pembelajaran utama, diantaranya 1) penggunaan aplikasi Duolingo untuk pembelajaran Bahasa Inggris; 2) permainan edukatif “Ular Tangga Asyik” dengan muatan nilai keagamaan, serta 3) sosialisasi pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran.

Pengenalan aplikasi Duolingo dilakukan melalui sesi praktik langsung bersama anak-anak. Mereka diberi pendampingan untuk memahami fitur aplikasi dan mencoba mengerjakan latihan-latihan yang tersedia. Hasilnya, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri, yang mencerminkan peningkatan kemandirian dan motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian (Suryani et al., 2022), di mana anak-anak usia 6–12 tahun menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan Duolingo untuk belajar mandiri di rumah, yang berdampak positif pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris mereka. Demikian pula, di Rumah Pintar YAFSI, Medan, penggunaan Duolingo terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan literasi digital anak-anak melalui pendekatan interaktif dan pendampingan terstruktur (Sasmitha & Thamrin, 2022).



Gambar 3. Pengenalan Aplikasi Belajar Online Duolingo



Gambar 4. Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Belajar Online Duolingo

Selanjutnya, permainan “Ular Tangga Asyik” yang memuat materi keagamaan seperti doa-doa pendek dan ayat Al-Qur’an berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Anak-anak belajar sambil bermain, dan metode ini terbukti efektif meningkatkan daya ingat dan hafalan mereka, terutama bagi anak-anak yang sebelumnya kesulitan berkonsentrasi pada pembelajaran daring. Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran juga diterima dengan baik. Anak-anak dikenalkan pada kanal edukatif, seperti video pelajaran sekolah dan cerita islami anak, serta diberikan pemahaman mengenai penggunaan internet secara bijak. Sosialisasi ini melibatkan pula orang tua, agar turut mengawasi dan mendampingi proses belajar di rumah.

Metode ini sejalan dengan pengabdian di SDN 01 Jambesari, di mana permainan ular tangga digunakan

sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan variasi dalam model pembelajaran . Penggunaan media permainan seperti ular tangga dalam konteks edukatif terbukti efektif dalam berbagai bidang pembelajaran, termasuk dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Yuniawatika et al., 2023).



Gambar 5. Pelaksanaan Kegiatan Bermain sambil Belajar dengan Ular Tangga Asyik

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung dan komunikasi dengan orang tua. Ditemukan bahwa anak-anak usia TK membutuhkan pengulangan materi lebih sering dibandingkan siswa SD, menunjukkan pentingnya diferensiasi pendekatan. Selain itu, meski anak-anak menunjukkan peningkatan semangat belajar, masih terdapat kendala dalam hal kedisiplinan protokol kesehatan serta pengendalian emosi, terutama pada anak-anak usia dini. Secara umum, program ini mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan penggunaan media digital edukatif, serta mempererat keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak.



Gambar 5. Implementasi Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran

Capaian program terlihat dari perubahan berikut: motivasi belajar anak meningkat, yang ditunjukkan melalui keaktifan selama kegiatan; kemampuan menggunakan aplikasi digital (Duolingo dan YouTube) meningkat, dari tidak mengenal menjadi dapat mengakses secara mandiri; kemampuan menghafal materi keagamaan lebih baik melalui media permainan; dan kesadaran orang tua terhadap pentingnya pendampingan belajar anak meningkat. Hasil ini mendukung teori pembelajaran berbasis bermain (Piaget, 1962) dan pentingnya pendekatan kontekstual dalam pengabdian masyarakat (Sari et al., 2019), serta menegaskan bahwa program berbasis kebutuhan lokal dan teknologi sederhana dapat memberi dampak signifikan pada pemulihan semangat belajar pascapandemi.

RENCANA TINDAK LANJUT

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, beberapa rekomendasi penting dapat diajukan untuk memastikan keberlanjutan dan optimalisasi hasil pengabdian di Kelurahan Kaliwates, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Pertama, masyarakat terutama peserta didik diharapkan untuk terus memanfaatkan aplikasi belajar yang telah diperkenalkan agar tercipta generasi yang melek teknologi dan mampu menggunakan teknologi

secara bijak dalam proses pembelajaran. Kedua, peserta didik dianjurkan untuk rutin melatih ingatan dan hafalannya terkait materi pembelajaran yang diberikan, sehingga kemampuan kognitif mereka dapat terus diasah dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, pemanfaatan paket data internet maupun fasilitas free wifi perlu dioptimalkan sebagai sarana pendukung belajar agar proses pembelajaran daring dapat berjalan lebih efektif dan berkesinambungan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian di Kelurahan Kaliwates, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang mengintegrasikan metode bermain sambil belajar dengan pemanfaatan aplikasi belajar online merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran anak-anak di wilayah tersebut. Kegiatan ini berhasil menjawab kebutuhan untuk mengarahkan penggunaan gadget anak ke hal yang positif serta memberikan edukasi pentingnya memanfaatkan teknologi dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran peserta didik sekaligus meningkatkan kesadaran orang tua terhadap peran teknologi dalam pendidikan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pemerintah Kelurahan Kaliwates, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember atas dukungan dan izin pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh warga dan peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari pendekatan, pelaksanaan program pembelajaran, hingga evaluasi. Program pengabdian ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan di sektor publik, komersial, maupun nirlaba.

REFERENSI

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi, dan harapan: Pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2020.v10.i3.p282-289>
- Hadisaputra, H., Damayanti, E., Nur, A., Irawan, F. Y., & Sangla, S. U. (2023). Tantangan pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 di Sulawesi Selatan. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 246–254. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.4890>
- Hanum Wahyu Diyanti, A. (2022). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(3), 105. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk118.htm> <https://doi.org/10.15294/ijgc.v11i3.56699>
- Ramadhani, R., & Suhartanta, S. (2023). Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Smk Piri I Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v5i2.51751>
- Sasmitha, I., & Thamrin, H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Dengan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Interaktif di Rumah Pintar YAFSI. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(2), 732–737. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i2.1414>
- Sianturi, Y. R. U., & Firdaus, A. R. (2022). Kebijakan Pembelajaran Daring Sebagai Inovasi Pendidikan Di Era Pandemi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1139–1144. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2690>
- Sumarwoto. (2022). Kebijakan pemerintah dalam sektor pendidikan di masa pandemi COVID-19. *Rampai Jurnal Hukum*, 1(1), 1–10.

- Suryani, N. Y., Rifaat, A. A., & Fitri, A. (2022). Belajar Bahasa Inggris Mandiri Menggunakan Aplikasi Duolingo Bagi Anak-Anak Kelurahan Sukajaya Kecamatan Sukarami. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 745–755. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i3.4221>
- Trivena, T., & Hakpantria, H. (2022). Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(3), 326. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i3.13841>
- Utomo, K. D., Soegeng, A. Y., Purnamasari, I., & Amaruddin, H. (2021). Pemecahan masalah kesulitan belajar siswa pada nasa pandemi covid-19 kelas IV sd. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(1), 1–9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29923>
- Wahyuningsih, R. (2021). Dampak Pelaksanaan Pembelajaran Daring Terhadap Tingkat Stres Orang Tua Sd Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v8i1.a20701>
- Yuniawatika, Y., Febrianti, W. A. N., & Atoillah, M. (2023). Inovasi Media English Fun Learning Melalui Permainan Ular Tangga untuk Siswa SDN 01 Jambesari. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 371. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11242>