Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)
Volume 4, Nomor 6, November 2026
ISSN: 2986-7819

IMPLEMENTASI APE MY EDULAND SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTEGRATIF UNTUK MENDORONG KETERLIBATAN SISWA SEKOLAH DASAR DI DESA PENGGUNG

IMPLEMENTATION OF MY EDULAND EDUCATIONAL PLAY TOOLS AS AN INTEGRATIVE LEARNING MEDIUM TO FOSTER STUDENT ENGAGEMENT IN PENGGUNG VILLAGE ELEMENTARY SCHOOL

Farah Azifah[1*], Nada Mufida Mubarokah[2], Amin Nur Adilah[3], Wahyuni Dwi Anggraini[4], Nazrul Ramadhan[5], Restian Devi Mudita[6], Rizqy Fathu Assa'adah[7], Desyana Nur Fitria Azzukhruf[8], Avrilia Ricke Yulviana[9], Dea Minda Listianawati[10], Rifqah Izzatul Atifah[11], Haikal Anvasa Arabela[12], Isma Fadilaturrohma[13], Damas Adhi Prasetyo[14], Arif Hartono[15]
[1*, 2] Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
[3,4,6,12] Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
[5,8]Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
[7,9] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
[10,14] Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
[11] Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
[13] Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
farzifah19@gmail.com, arifhrtn@umpo.ac.id

Abstrak: Pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan media yang dapat membantu siswa memahami materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah Alat Permainan Edukatif (APE) yang memadukan unsur pembelajaran dengan permainan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi APE My Eduland sebagai media pembelajaran integratif serta menggambarkan keterlibatan dan respons siswa selama mengikuti kegiatan. Kegiatan dilaksanakan sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDN 1 Penggung dan SDN 4 Penggung, Desa Penggung, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan. Peserta kegiatan berjumlah 67 siswa kelas IV–VI dari kedua sekolah. Pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, evaluasi lisan, dan pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). APE My Eduland dikembangkan dalam bentuk Adventure Learning Board menyerupai permainan ular tangga yang mengintegrasikan lima mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris. Pelaksanaan kegiatan meliputi pemberian materi, pengenalan APE, pembentukan kelompok, penjelasan aturan permainan, pelaksanaan permainan, diskusi, pencatatan skor, pengerjaan LKPD, evaluasi, dan penutup. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa terlibat melalui aktivitas bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, serta menyampaikan jawaban. Respons lisan siswa menunjukkan tanggapan seperti senang, seru, ingin bermain kembali, aktif, semangat, dan memahami pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa APE My Eduland dapat digunakan sebagai media pembelajaran konkret yang mendukung terciptanya kegiatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, My Eduland, Adventure Learning Board, pembelajaran integratif, keterlibatan siswa.

Abstract: *Learning in elementary schools requires media that can help students understand the material while providing an active and enjoyable learning experience. One alternative that can be used is an Educational Game Tool (Alat Permainan Edukatif/APE) that combines learning elements with play. This community service activity aims to describe the implementation of the My Eduland APE as an integrative learning medium and to describe student engagement and responses during the activity. The activity was carried out as part of a Community Service Program (KKN) at SDN 1 Penggung and SDN 4 Penggung, Penggung Village, Nawangan District, Pacitan Regency, involving 67 fourth- to sixth-grade students from both schools. A descriptive qualitative approach was used, with data collected through observation, documentation, oral evaluation, and student*

worksheets (LKPD). The My Eduland APE was developed as an Adventure Learning Board resembling a snakes-and-ladders game that integrates five subjects: Indonesian Language, Mathematics, Science, Arabic, and English. The results show that students were engaged through playing, discussing, answering questions, cooperating, and presenting answers. Students' oral responses indicated positive reactions such as being happy, excited, wanting to play again, active, enthusiastic, and understanding the material. These findings suggest that My Eduland can be used as a concrete learning medium that supports interactive, enjoyable, and directly engaging learning activities.

Keywords: *Educational Game Tool, My Eduland, Adventure Learning Board, integrative learning, student engagement.*

Article History:

Received	Revised	Published
17 September 2026	11 November 2026	15 November 2026

Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar idealnya tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran dapat membantu menghubungkan materi dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Media pembelajaran juga dapat membantu guru menyampaikan materi melalui bentuk yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih melibatkan siswa. (Anggraeni et al., 2021), misalnya, mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk siswa sekolah dasar dan menemukan adanya peningkatan minat belajar setelah penggunaan media tersebut. Penelitian (Pratama & Hasanah, 2024) juga menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar. Sementara itu, (Juniari & Putra, 2021) mengembangkan multimedia interaktif model DDD-E pada muatan IPA kelas V sekolah dasar dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli dan uji coba siswa.

Media pembelajaran interaktif tidak selalu harus berbentuk digital. Permainan edukatif berbentuk konkret juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan media. (Sapitri & Suriani, 2025) menjelaskan bahwa media interaktif, termasuk permainan edukatif, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media konkret, siswa dapat melihat, memegang, menggerakkan, dan menggunakan media secara langsung sesuai dengan aktivitas pembelajaran.

Salah satu bentuk media konkret yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Alat Permainan Edukatif (APE). APE menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan melalui aktivitas yang lebih menarik. (Heryadi et al., n.d.) mengembangkan APE ular tangga untuk pembelajaran matematika sekolah dasar. Hasil pengembangan tersebut menunjukkan bahwa permainan papan berbentuk ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa sekolah dasar.

Penggunaan alat peraga dan permainan edukatif juga telah diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada jenjang sekolah dasar. (Informasi et al., 2025) melaksanakan program pengabdian di SD Muhammadiyah 4 Surabaya melalui pelatihan dan implementasi alat peraga serta permainan edukatif. Program tersebut diarahkan untuk mendukung

keterlibatan siswa dan pengembangan pembelajaran literasi sekaligus memberikan keterampilan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan kembali.

Kegiatan pengabdian berbasis board game juga dilakukan oleh (Qurroti et al., 2026) melalui pendampingan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis board game di SD Islam 02 Singosari. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa board game dapat menjadi salah satu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan untuk memberikan variasi pembelajaran yang lebih interaktif di sekolah dasar.

Konteks pengembangan APE juga relevan dengan kegiatan pengabdian di lingkungan pendidikan sekitar Ponorogo. (Pendahuluan, 2025) melaksanakan pelatihan pembuatan alat peraga edukatif bagi guru MGMP PPKn MTs di Ponorogo. Kegiatan tersebut menghasilkan alat permainan edukatif seperti ular tangga dan kuis lingkaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun sasaran kegiatan tersebut adalah guru MTs, kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan APE dapat menjadi bagian dari kegiatan pengabdian bidang pendidikan di wilayah Ponorogo.

Berdasarkan kajian tersebut, mahasiswa KKN bidang pendidikan mengembangkan APE "My Eduland: Adventure Learning Board" sebagai media pembelajaran berbasis permainan papan. My Eduland dirancang dengan konsep permainan yang menyerupai ular tangga dan mengintegrasikan lima mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris. Media ini dilengkapi dengan papan permainan, pion, dadu, kartu soal, buku panduan, buku kunci jawaban, serta LKPD sebagai evaluasi setelah kegiatan.

Program APE My Eduland dilaksanakan di SDN 1 Penggung dan SDN 4 Penggung, Desa Penggung, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan. Berdasarkan data program kerja KKN, sasaran kegiatan adalah siswa kelas IV, V, dan VI dengan jumlah keseluruhan 67 siswa. Kegiatan dilaksanakan pada 3–5 Agustus 2026.

Pemilihan permainan papan sebagai media pembelajaran didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan kegiatan belajar yang dapat dilakukan secara langsung tanpa bergantung pada perangkat digital. Melalui My Eduland, siswa tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga mengikuti alur permainan, berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan memperoleh kesempatan untuk menyampaikan jawaban. Penggunaan permainan papan dalam My Eduland dengan demikian menggabungkan unsur belajar, bermain, kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi APE My Eduland sebagai media pembelajaran integratif di SDN 1 Penggung dan SDN 4 Penggung?
2. Bagaimana keterlibatan dan respons siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan APE My Eduland?

Selaras dengan rumusan masalah tersebut, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Mendeskripsikan implementasi APE My Eduland sebagai media pembelajaran integratif di SDN 1 Penggung dan SDN 4 Penggung.
2. Mendeskripsikan keterlibatan dan respons siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan APE My Eduland.

Metode

Desain Kegiatan

Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) bidang pendidikan di Desa Penggung, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan. Kegiatan dilaksanakan di SDN 1 Penggung dan SDN 4 Penggung pada tanggal 3–5 Agustus 2026. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas IV, V, dan VI dengan jumlah keseluruhan 67 siswa.

Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan karena kegiatan berfokus pada penggambaran proses penerapan APE, bentuk keterlibatan siswa, respons siswa, serta kendala yang muncul selama kegiatan (S et al., 2023). Data tidak diarahkan untuk menguji perbedaan hasil belajar secara statistik antara metode konvensional dan APE. Oleh karena itu, rumusan masalah yang sebelumnya mengarah pada perbandingan hasil belajar diperbaiki agar sesuai dengan desain kegiatan pengabdian yang benar-benar dilaksanakan.

Landasan Teoretis Penggunaan APE

APE merupakan media yang menggabungkan aktivitas bermain dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan media, mengikuti aturan, memecahkan persoalan, dan berkomunikasi dengan peserta lain.

(Heryadi et al., n.d.) menunjukkan bahwa APE berbentuk ular tangga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Bentuk permainan papan memberikan struktur aktivitas berupa giliran, perpindahan pion, dan pertanyaan yang harus diselesaikan siswa. Karakteristik tersebut memiliki kesesuaian dengan My Eduland yang menggunakan alur permainan papan dan pertanyaan berdasarkan mata pelajaran.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, (Informasi et al., 2025) menunjukkan bahwa alat peraga dan permainan edukatif dapat digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Sementara itu, (Qurroti et al., 2026) menunjukkan bahwa board game dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar melalui kegiatan pendampingan guru. Kedua kegiatan tersebut menjadi pendukung bahwa penggunaan permainan papan dapat ditempatkan dalam konteks pengabdian bidang pendidikan.

Dengan demikian, APE My Eduland digunakan sebagai media konkret yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Media ini tidak dimaksudkan sebagai pengganti keseluruhan proses pembelajaran, tetapi sebagai media pendukung yang memperkuat materi melalui aktivitas permainan dan evaluasi.

Subjek dan Lokasi

Subjek kegiatan adalah siswa kelas IV, V, dan VI dari SDN 1 Penggung dan SDN 4 Penggung dengan jumlah keseluruhan 67 siswa. Pelaksanaan dilakukan secara berkelompok agar seluruh siswa dapat mengikuti permainan secara terarah dan memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Data resmi kegiatan KKN mencatat bahwa siswa mengikuti pembelajaran, berdiskusi dalam kelompok, memainkan My Eduland, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan mengerjakan LKPD.

Media dan Perlengkapan

Media utama yang digunakan adalah APE My Eduland: Adventure Learning Board. Perlengkapan kegiatan terdiri atas:

1. Papan permainan My Eduland.
2. Kartu soal.
3. Dadu.
4. Pion permainan.
5. Buku panduan APE.
6. Buku kunci jawaban.
7. Pouch/tempat penyimpanan kartu.
8. LKPD.
9. Alat tulis.
10. Peralatan dokumentasi.

Materi terdiri atas lima mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris. Masing-masing mata pelajaran memiliki 10 kartu soal sehingga terdapat

50 kartu soal. Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan LKPD sebagai bentuk evaluasi pemahaman.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Koordinasi dan Persiapan

Mahasiswa KKN melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mengenai waktu dan teknis pelaksanaan. Selanjutnya, tim mempersiapkan papan permainan, kartu soal, pion, dadu, buku panduan, kunci jawaban, LKPD, dan perlengkapan pendukung lainnya.

2. Pembukaan

Kegiatan diawali dengan salam, perkenalan mahasiswa KKN, serta penyampaian tujuan kegiatan kepada siswa.

3. Pemberian Materi

Mahasiswa menyampaikan materi dari lima mata pelajaran secara berkesinambungan, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris. Pemberian materi menjadi bekal awal sebelum siswa mengikuti permainan.

4. Pengenalan APE

Mahasiswa memperkenalkan My Eduland kepada siswa dan menjelaskan fungsi papan, pion, dadu, kartu soal, serta tujuan permainan.

5. Pembentukan Kelompok

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Pembentukan kelompok dilakukan agar kegiatan dapat berlangsung secara terarah sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama.

6. Penjelasan Aturan Permainan

Mahasiswa menjelaskan tata cara permainan, termasuk cara melempar dadu, menjalankan pion, mengambil kartu soal, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memperoleh skor.

7. Pelaksanaan Permainan

Setiap kelompok memainkan My Eduland secara bergantian melalui ketua kelompok. Siswa melempar dadu kemudian menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu. Ketika pion berhenti pada petak mata pelajaran, kelompok memperoleh pertanyaan sesuai kategori petak tersebut. Siswa diberi kesempatan berdiskusi sebelum menyampaikan jawaban. Jawaban yang benar memperoleh poin sesuai aturan permainan.

8. Pengerjaan LKPD

Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan LKPD yang berisi pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. LKPD digunakan sebagai bentuk evaluasi pemahaman setelah kegiatan pembelajaran dan permainan.

9. Evaluasi dan Pembahasan

Mahasiswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi atau pertanyaan yang belum dipahami.

10. Penutup

Kegiatan diakhiri dengan pemberian motivasi, penyerahan hadiah, dokumentasi bersama, dan penutupan.

Teknik Pengumpulan Data

Data kegiatan diperoleh melalui:

1. Observasi, untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran dan permainan, seperti keaktifan menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengikuti giliran, dan berinteraksi dengan media.
2. Dokumentasi, berupa foto dan catatan pelaksanaan kegiatan.
3. Evaluasi lisan, berupa pertanyaan sederhana mengenai pengalaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan APE.
4. LKPD, sebagai evaluasi pemahaman setelah materi dan permainan.

Penggunaan dokumentasi dalam kegiatan pengabdian juga penting untuk merekam proses implementasi program dan bentuk partisipasi peserta. Dalam kegiatan pengabdian Setyati et al. (2025), dokumentasi implementasi digunakan untuk melihat interaksi peserta dengan alat peraga dan permainan edukatif.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil observasi dikelompokkan berdasarkan bentuk keterlibatan siswa, seperti mengikuti permainan, berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan menyampaikan jawaban. Respons lisan siswa dikelompokkan berdasarkan tema tanggapan yang muncul. (Mubasiroh & Hermawan, Agus, n.d.)

Data tidak dianalisis menggunakan uji statistik karena kegiatan ini tidak menggunakan desain eksperimen, tidak melakukan pretest dan posttest, serta tidak memiliki kelompok kontrol. Oleh karena itu, pernyataan siswa mengenai “paham” diposisikan sebagai respons pengalaman belajar, bukan sebagai bukti peningkatan hasil belajar. (Lestari et al., 2025)

Hasil dan Pembahasan

1. Perancangan dan Karakteristik APE My Eduland

APE My Eduland merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan KKN dengan memadukan unsur permainan dan pembelajaran. Konsep yang digunakan adalah “Adventure Learning Board”, yaitu permainan papan dengan alur menyerupai permainan ular tangga.

My Eduland mengintegrasikan lima mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris. Masing-masing mata pelajaran memiliki 10 kartu soal sehingga keseluruhan permainan memiliki 50 kartu soal. Setelah kegiatan permainan selesai, siswa mengerjakan LKPD sebagai bentuk evaluasi.

Karakteristik utama My Eduland adalah penggunaan media konkret. Siswa dapat melihat papan, menggerakkan pion, melempar dadu, membaca kartu soal, berdiskusi, dan menyampaikan jawaban secara langsung. Dengan demikian, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Karakteristik tersebut sejalan dengan pengembangan APE ular tangga oleh (Heryadi et al., n.d.), yang menunjukkan bahwa permainan papan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

Keunggulan APE My Eduland

Berdasarkan karakteristik media dan hasil pelaksanaan kegiatan, beberapa keunggulan My Eduland adalah:

1. Tidak bergantung pada perangkat digital. Permainan dapat dilaksanakan menggunakan papan, dadu, pion, dan kartu soal sehingga tidak membutuhkan komputer, telepon pintar, atau proyektor.
2. Mengintegrasikan beberapa mata pelajaran. Lima mata pelajaran dapat disajikan dalam satu media sehingga kegiatan pembelajaran memiliki variasi materi.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain. Siswa mengikuti aturan permainan sekaligus menjawab pertanyaan pembelajaran.
4. Mendorong kerja sama dan diskusi. Permainan dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dapat berdiskusi sebelum menyampaikan jawaban.
5. Mendorong keberanian siswa dalam menyampaikan jawaban. Siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan maju ke depan ketika diperlukan.
6. Memberikan pengalaman belajar secara langsung. Siswa dapat memegang, menggerakkan, dan berinteraksi langsung dengan media.

7. Dapat digunakan kembali. APE dapat disimpan dan dimanfaatkan kembali oleh pihak sekolah. Kartu soal juga dapat dikembangkan atau disesuaikan dengan materi lain. Data proker KKN secara khusus mencatat bahwa media ini dirancang agar dapat digunakan kembali oleh pihak sekolah.

Keunggulan tersebut sejalan dengan kegiatan pengabdian Setyati et al. (2025), yang mengembangkan alat peraga dan permainan edukatif yang murah, mudah direplikasi, dan dapat digunakan secara berkelanjutan di sekolah dasar.

2. Pelaksanaan APE My Eduland di SDN 1 Penggung

a. Tahap Sebelum Permainan

Pelaksanaan di SDN 1 Penggung diawali dengan penyampaian materi dari lima mata pelajaran. Setelah materi diberikan, mahasiswa KKN memperkenalkan APE My Eduland kepada siswa. Pengenalan meliputi bentuk papan permainan, fungsi pion dan dadu, kartu soal, serta tujuan kegiatan.

Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok. Pembagian kelompok dilakukan agar siswa dapat bermain secara bergantian dan berdiskusi ketika memperoleh pertanyaan.

Mahasiswa kemudian menjelaskan aturan permainan dengan bahasa yang sederhana. Penjelasan dilakukan sebelum permainan dimulai agar siswa memahami alur permainan dan aturan memperoleh poin.

b. Tahap Saat Permainan

Permainan dilakukan secara bergantian antarkelompok. Siswa melempar dadu, menjalankan pion, kemudian memperoleh pertanyaan berdasarkan posisi pion pada papan. Pertanyaan berasal dari lima mata pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya.

Ketika memperoleh pertanyaan, siswa diberikan waktu untuk berdiskusi bersama kelompok. Setelah mencapai kesepakatan, siswa menyampaikan jawaban. Pada beberapa kesempatan, siswa juga maju ke depan untuk menuliskan atau menyampaikan jawaban.

Kegiatan tersebut memperlihatkan adanya keterlibatan siswa secara langsung. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan mahasiswa KKN, tetapi juga mengikuti aturan permainan, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menunggu giliran kelompok lain.

c. Tahap Evaluasi

Setelah permainan, siswa mengerjakan LKPD sebagai evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari. Evaluasi juga dilakukan secara lisan dengan menanyakan pengalaman siswa selama mengikuti kegiatan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias ketika mendapatkan giliran bermain dan ketika kelompok memperoleh pertanyaan. Aktivitas diskusi juga terlihat ketika siswa menentukan jawaban bersama anggota kelompok.

3. Pelaksanaan APE My Eduland di SDN 4 Penggung

SDN 4 Penggung menjadi lokasi kedua pelaksanaan APE My Eduland. Berdasarkan data resmi program kerja, kegiatan diikuti oleh siswa kelas IV–VI dan menjadi bagian dari total 67 peserta dari kedua sekolah.

a. Tahap Sebelum Permainan

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi dari lima mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris. Materi disampaikan secara berkesinambungan sebagai bekal sebelum siswa mengikuti permainan.

Setelah materi disampaikan, mahasiswa KKN memperkenalkan My Eduland dan menjelaskan tata cara permainan. Karena jumlah peserta cukup banyak, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok.

Pembagian kelompok menjadi bagian penting dalam pelaksanaan karena permainan dilakukan secara bergantian. Kelompok yang belum mendapatkan giliran tetap dapat memperhatikan jalannya permainan dan berdiskusi ketika diperlukan.

b. Tahap Saat Permainan

Permainan dimulai dengan pelemparan dadu oleh siswa dari kelompok yang memperoleh giliran. Pion kemudian dijalankan sesuai jumlah mata dadu. Ketika pion berhenti pada petak mata pelajaran, siswa memperoleh pertanyaan sesuai kategori petak tersebut.

Siswa diberikan waktu untuk berdiskusi sebelum menyampaikan jawaban. Mahasiswa KKN memberikan pendampingan ketika siswa mengalami kesulitan memahami pertanyaan atau aturan permainan.

Pelaksanaan tersebut membuat siswa berinteraksi dengan media sekaligus dengan anggota kelompok. Siswa terlihat memperhatikan permainan, menunggu giliran, mendiskusikan jawaban, dan memberikan respons terhadap pertanyaan.

c. Tahap Evaluasi

Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan LKPD. Evaluasi juga dilakukan melalui tanya jawab sederhana mengenai pengalaman siswa selama kegiatan.

Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi selama kegiatan. Siswa terlibat dalam permainan, diskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Hasil tersebut sesuai dengan data program kerja yang mencatat bahwa siswa dari kedua sekolah menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama permainan dan diskusi.

4. Keterlibatan dan Respons Siswa

Keterlibatan siswa diamati selama proses pembelajaran dan permainan. Bentuk keterlibatan yang ditemukan meliputi:

Tabel 1. Bentuk Keterlibatan Siswa

No	Bentuk Keterlibatan	Bentuk Aktivitas
1.	Mengikuti Materi	Siswa mengikuti penyampaian materi lima mata pelajaran.
2.	Mengikuti permainan	Siswa menjalankan pion dan mengikuti aturan permainan.
3.	Berdiskusi	Siswa mendiskusikan jawaban bersama anggota kelompoknya masing-masing.
4.	Menjawab pertanyaan	Siswa memberikan jawaban berdasarkan kartu soal.
5.	Berani tampil	Siswa maju untuk menyampaikan atau menuliskan jawaban,
6.	Bekerja sama	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompoknya masing masing.
7.	Mengikuti evaluasi	Siswa mengerjakan LKPD setelah permainan.

Bentuk keterlibatan tersebut sesuai dengan tujuan program kerja yang menargetkan peningkatan keaktifan, kerja sama, kemampuan berdiskusi, keberanian menyampaikan jawaban, serta pemahaman melalui LKPD.

Tabel 2. Rekapitulasi Respons Siswa

Aspek Respons	Bentuk Jawaban yang Ditemukan	Interpretasi Deskriptif
Perasaan siswa	Senang	Siswa memberikan respons emosional positif terhadap kegiatan.
Pengalaman bermain	Seru	Permainan yang dianggap menarik oleh siswa.
Keinginan mengulang	Mau main lagi	Terdapat keinginan untuk mengikuti kegiatan yang serupa Kembali.
Keaktifan	Aktif	Siswa merasakan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran.
Semangat	Semangat	Kegiatan memberikan pengalaman belajar yang dianggap menyenangkan.

Pemahaman	Paham akan pembelajaran yang disampaikan	Sebagian siswa menyatakan materi dapat dipahami selama kegiatan.

Berdasarkan keseluruhan kategori respons yang tersedia, dapat disimpulkan secara deskriptif, bukan berdasarkan rata-rata numerik, bahwa respons siswa terhadap kegiatan cenderung positif. Hal ini terlihat dari munculnya respons yang berkaitan dengan kesenangan, antusiasme, keaktifan, keinginan mengikuti permainan kembali, dan pemahaman terhadap materi.

Namun, respons tersebut tidak digunakan untuk menyatakan bahwa APE My Eduland meningkatkan hasil belajar secara statistik. Kegiatan tidak menggunakan pretest-posttest atau instrumen kuantitatif yang memungkinkan penghitungan rata-rata peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, temuan ini digunakan sebagai gambaran pengalaman dan keterlibatan siswa selama kegiatan.

Temuan tersebut sejalan dengan (Sapitri & Suriani, 2025), yang menjelaskan bahwa media interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Anggraeni et al., 2021) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendukung minat belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini juga sejalan dengan Sijabat et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar, meskipun kegiatan pengabdian ini tidak mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif.

5. Kendala dalam Pelaksanaan APE My Eduland

1. Perbedaan tingkat pemahaman siswa

Peserta berasal dari kelas IV, V, dan VI sehingga kemampuan memahami materi dan pertanyaan tidak sepenuhnya sama.

Dampak: Beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami pertanyaan atau aturan permainan.

Solusi: Mahasiswa KKN memberikan penjelasan ulang menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan melakukan pendampingan kepada siswa.

2. Jumlah peserta yang cukup banyak

Jumlah peserta keseluruhan mencapai 67 siswa dari dua sekolah. Jumlah tersebut membuat permainan tidak dapat dilakukan secara individual secara bersamaan.

Dampak: Diperlukan waktu lebih lama untuk mengatur giliran dan memastikan siswa tetap mengikuti kegiatan.

Solusi: Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sehingga permainan dapat berlangsung lebih terarah. Data proker juga mencatat pembagian kelompok sebagai salah satu solusi terhadap jumlah peserta.

3. Keterbatasan waktu

Kegiatan pembelajaran di sekolah berakhir sekitar pukul 11.00 dan siswa kemudian melanjutkan kegiatan Madrasah Diniyah.

Dampak: Waktu yang tersedia untuk penyampaian materi, permainan, dan evaluasi menjadi terbatas.

Solusi: Mahasiswa KKN melakukan pengaturan waktu pada setiap tahapan dan menyesuaikan teknis permainan dengan kondisi sekolah.

4. Antusiasme siswa yang tinggi

Antusiasme siswa selama permainan terkadang membuat suasana menjadi ramai.

Dampak: Mahasiswa KKN perlu memberikan arahan berulang agar siswa tetap mengikuti aturan dan menunggu giliran.

Solusi: Siswa diarahkan untuk tetap tertib, bekerja sama, sportif, dan mengikuti giliran kelompok.

5. Beberapa siswa membutuhkan pendampingan

Sebagian siswa membutuhkan bantuan ketika memahami aturan permainan atau mengerjakan pertanyaan.

Dampak: Pelaksanaan membutuhkan keterlibatan aktif mahasiswa sebagai fasilitator.
Solusi: Mahasiswa memberikan pendampingan selama pembelajaran, permainan, diskusi, dan pengerjaan LKPD. Kendala dan solusi tersebut juga tercatat dalam data resmi program kerja KKN.

6. Keberlanjutan APE My Eduland

APE My Eduland memiliki peluang untuk digunakan kembali oleh pihak sekolah. Papan permainan, kartu soal, buku panduan, kunci jawaban, dan LKPD dapat disimpan sebagai media pembelajaran.
Guru dapat menggunakan APE untuk kegiatan pembelajaran kelompok. Kartu soal juga dapat dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran dan tingkat kelas. LKPD dapat diperbarui sesuai dengan materi yang digunakan.
Keberlanjutan ini sesuai dengan rancangan program kerja yang menyatakan bahwa My Eduland dapat digunakan kembali oleh sekolah, sementara kartu soal dan LKPD dapat dikembangkan sesuai kebutuhan.

Kesimpulan

Implementasi APE My Eduland dilaksanakan melalui tahapan koordinasi dan persiapan, pembukaan, penyampaian materi lima mata pelajaran, pengenalan APE, pembentukan kelompok, penjelasan aturan, pelaksanaan permainan, diskusi, pencatatan skor, pengerjaan LKPD, evaluasi, dan penutup. APE mengintegrasikan Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris dalam satu permainan papan.

APE My Eduland memberikan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara langsung. Keterlibatan siswa terlihat melalui aktivitas mengikuti permainan, menjalankan pion, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama, serta menyampaikan jawaban.

Respons siswa terhadap kegiatan secara deskriptif menunjukkan kecenderungan positif. Respons yang ditemukan meliputi “senang”, “seru”, “mau main lagi”, “aktif”, “semangat”, dan “paham akan pembelajaran yang disampaikan”. Karena tidak tersedia data individual dan skor numerik respons, kegiatan ini tidak menyajikan rata-rata statistik dan tidak menyimpulkan adanya peningkatan hasil belajar secara kuantitatif.

Kendala utama pelaksanaan meliputi perbedaan tingkat pemahaman siswa, jumlah peserta yang cukup banyak, keterbatasan waktu, suasana yang terkadang ramai karena antusiasme siswa, serta kebutuhan pendampingan dalam memahami aturan dan pertanyaan. Kendala tersebut ditangani melalui pembagian kelompok, penyederhanaan penjelasan, pendampingan, pengaturan waktu, serta pengarahan selama permainan.

APE My Eduland berpotensi digunakan secara berkelanjutan karena bentuknya konkret, tidak bergantung pada perangkat digital, dapat digunakan kembali, dan kartu soalnya dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran lain.

Untuk pelaksanaan berikutnya, pengembangan APE dapat diarahkan pada penambahan variasi soal, penyesuaian tingkat kesulitan berdasarkan jenjang kelas, serta penyusunan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur apabila ingin mengukur perubahan hasil belajar secara kuantitatif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN 1 Penggung dan SDN 4 Penggung, perangkat Desa Penggung, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan, serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) atas dukungan dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini.

Referensi

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532.

Heryadi, Y., Rahmani, A., Arti, N. S., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang*. 26–34.

Informasi, P. T., Desain, P., Visual, K., & Informatika, P. (2025). *November 2025*. *9*(November), 131–142. https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2025.v9i2.8321

Juniari, I. G. A. O., & Putra, M. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(1), 140–148.

Lestari, V. T., Riyanto, A., & Triana, L. (2025). Respons Verbal dan Nonverbal Siswa Terhadap Komunikasi Guru dalam Pembelajaran Puisi. *Paedagogie*, *20*(2), 121–130. https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.14233

Mubasiroh, A., & Hermawan, Agus. (n.d.). PERSEPSI SISWA KELAS XI DI MA MAARIF NU KOTA BLITAR DALAM INOVASI PEMBELAJARAN TEKS BERITA KURIKULUM MERDEKA. *Bahterasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.

Pendahuluan, A. (2025). *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. (2), 93–100.

Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal Central Publisher*, *1*(11), 1257–1264. https://doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238

Qurroti, A., Amiruddin, Y., & Putri, A. A. (2026). *Pendampingan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Board Game di Sekolah Dasar Islam 02 Singosari*. *6*(2), 439–456. https://doi.org/10.30812/adma.v6i2.5757

S, N. A., Faulina, R., & Rizky, N. A. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING BERBANTUAN ALAT PERAGA EDUKATIF PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI SMP AN NUR FUADI BANGKALAN. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 169–175. https://doi.org/10.51878/teaching.v3i2.2382

Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, *3*(3), 282–292. https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844