

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

Menciptakan Pembelajaran Aktif melalui Inovasi Permainan Head-Catch dan Three-in-a-Row di SDN 1 Petobo

Novita Pratiwi¹, Happy Cruzia Rini², Siti Kiftiah³, A. Gusti Efendy⁴, Mohamad Arif Ismail⁵
^{1,2,3,4,5} Universitas Tadulako, Indonesia

^{1,2,3,4,5} Jln. Soekarno Hatta Km. 9, Palu, Sulawesi Tengah

Korespondensi: novita.pratiwi@untad.ac.id

Received: 3 March 2026; Accepted: 9 March 2026

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengatasi kejenuhan siswa SDN 1 Petobo dengan menyediakan alternatif media belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui sosialisasi permainan edukatif Head-Catch dan Three-in-a-Row. Implementasi dilakukan melalui pendekatan demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, dengan sasaran siswa kelas V dan guru. Kegiatan ini berhasil mengenalkan Head-Catch sebagai sarana efektif untuk melatih fokus dan Three-in-a-Row sebagai alat integrasi materi ajar yang memicu berpikir strategis. Respons siswa dan guru sangat positif, ditandai dengan partisipasi aktif dan kesediaan guru untuk melanjutkan penggunaan modul permainan. Permainan edukatif yang sederhana ini terbukti menjadi metode yang inovatif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar-mengajar di lingkungan sekolah.

Kata kunci: *Pembelajaran Interaktif; Permainan Sederhana; Keterampilan Kognitif; Joyful Learning*

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di tingkat dasar seringkali menghadapi tantangan dalam menjaga fokus dan motivasi siswa. Di SDN 1 Petobo, kebutuhan akan kegiatan pemulihan psikologis pascabencana memerlukan metode pengajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur dan interaktif (Budi & Sari, 2024). Metode konvensional cenderung kurang efektif dalam menstimulasi keterampilan seperti berpikir strategis dan pemecahan masalah (Amirova, 2025). Permasalahan ini menuntut adanya intervensi berupa metode belajar yang menyenangkan (joyful learning). Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang memanfaatkan unsur bermain (Triasari et al., 2020). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

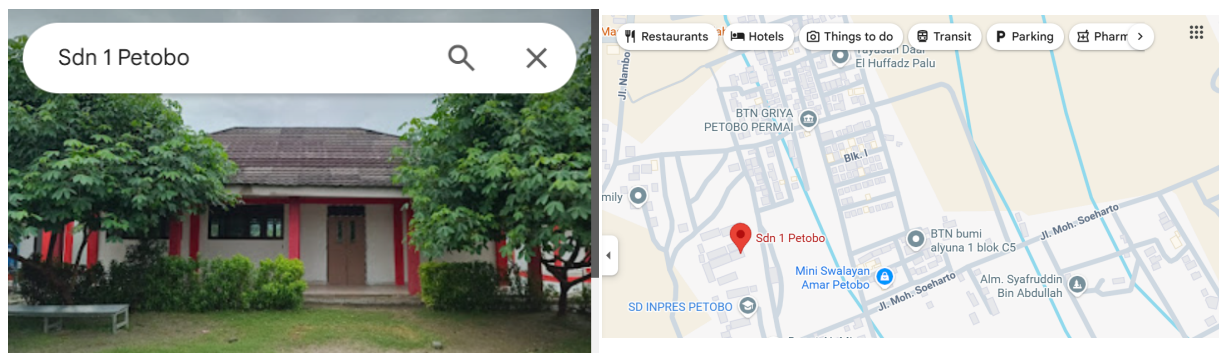
kritis siswa sekolah dasar (Kiftiah, et al., 2025). Kegiatan pengabdian ini menawarkan dua solusi berbasis permainan, yakni Head-Catch dan Three-in-a-Row.

Head-Catch merupakan permainan motorik sederhana yang berfokus pada pelatihan kecepatan reaksi dan konsentrasi, efektif sebagai ice breaker untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa. Sementara, Three-in-a-Row merupakan modifikasi permainan Tic-Tac-Toe yang mengintegrasikan materi ajar kosakata (vocabulary) untuk melatih berpikir strategis dan pemecahan masalah.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menyediakan alternatif media belajar interaktif dalam meningkatkan antusiasme, fokus, dan keterampilan berpikir strategis siswa SDN 1 Petobo.

B. METODE

Pengabdian dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 September 2025 di SDN 1 Petobo, Kecamatan Palu Selatan, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Peserta terdiri dari 20 siswa-siswi kelas 5 yang membutuhkan stimulasi belajar yang variatif, serta guru sebagai agen keberlanjutan. Pemilihan sasaran dilakukan berdasarkan observasi awal bahwa siswa-siswi kelas 5 mengalami kesulitan dalam menghafalkan berbagai kosakata yang diberikan oleh guru. Dalam pelaksanaannya, mitra kegiatan ini adalah pihak sekolah dan guru kelas 5 yang berperan aktif dalam mendukung pelaksanaan kegiatan ini.



Gambar 1. Lokasi dan Peta

Metode pengabdian dalam *Menciptakan Pembelajaran Aktif melalui Inovasi Permainan Head-Catch dan Three-in-a-Row di SDN 1 Petobo* dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu sebagai berikut.

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi sosialisasi, dan perancangan alat peraga permainan yang sudah tersedia di sekolah.

2. Tahap Implementasi

kegiatan inti dibagi menjadi dua sesi praktik. Sesi pertama berfokus pada praktik *Head-Catch* untuk melatih kecepatan dan fokus. Sesi kedua berfokus pada demonstrasi dan praktik *Three-in-a-Row* dengan integrasi materi *vocabulary*.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi dan tindak lanjut, pengabdian melakukan observasi mendalam terhadap interaksi siswa dan menyerahkan Modul Panduan kepada guru untuk menjamin kemampuan replikasi dan keberlanjutan di masa mendatang.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, kegiatan sosialisasi berlangsung sukses, diindikasikan oleh respons yang sangat positif dari seluruh unsur sekolah (Kepala Sekolah, guru, dan siswa). Observasi menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas 5 terlibat aktif. Suasana di dalam kelas yang tadinya cenderung pasif dan monoton, berubah drastis menjadi dinamis dan penuh tawa. Siswa menunjukkan inisiatif tinggi untuk mencoba dan memahami aturan permainan, bahkan berlomba untuk mendapatkan giliran. Siswa menunjukkan inisiatif tinggi untuk mencoba dan memahami aturan permainan, bahkan berlomba untuk mendapatkan giliran. Selain itu, guru pendamping menyatakan apresiasi tinggi karena kedua permainan tersebut memberikan solusi yang dapat diterapkan secara mandiri. Guru mendapatkan bekal berupa modul sederhana yang menjelaskan variasi permainan yang dapat dihubungkan ke berbagai materi dan mata pelajaran.

Perubahan atmosfer ini merupakan indikasi keberhasilan penerapan prinsip *Joyful Learning* (Pembelajaran Menyenangkan). Sebagaimana dijelaskan oleh Sufiani dan Marzuki (2021), menciptakan suasana yang rileks dan menarik adalah kunci untuk membangkitkan minat peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka secara penuh, baik secara fisik maupun psikis. Transisi dari pasif menjadi aktif menunjukkan bahwa metode permainan berhasil menyingkirkan *rintangan belajar* yang sering muncul dalam proses pembelajaran konvensional (Ramadani, 2024). Partisipasi aktif siswa membuktikan bahwa permainan

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

sederhana dapat menjadi media yang efektif untuk mengalihkan siswa dari kejenuhan pasca-trauma, memenuhi kebutuhan mereka akan pemulihan psikososial melalui aktivitas bermain.



Gambar 2. Permainan *Head-Catch*

Hasil pengabdian ini menegaskan pentingnya metode yang mengintegrasikan bermain dan belajar (Nurishlah et al., 2023; Setiawan et al., 2025). Dampak afektif yang muncul, khususnya melalui permainan *Head-Catch*, menunjukkan keberhasilan meredakan ketegangan belajar. Sesi praktik menunjukkan peningkatan drastis pada fokus, perhatian, dan koordinasi siswa setelah permainan ini dilakukan, membuktikan perannya sebagai alat *energizer* dan latihan konsentrasi yang cepat.

Efektivitas *Head-Catch* sejalan dengan fungsi utama dari *ice breaking* atau *energizer* dalam pembelajaran. Haryati dan Puspitaningrum (2023) menjelaskan bahwa teknik ini digunakan untuk mencairkan suasana dan mengatasi kejenuhan, yang secara langsung berdampak pada peningkatan motivasi dan konsentrasi siswa. Secara psikologis, aktivitas gerak ringan yang bersifat kompetitif (*Head-Catch* melibatkan koordinasi mata-tangan dan kecepatan bereaksi) mampu menyegarkan kembali area otak yang bertanggung jawab atas fokus, sehingga siswa dapat kembali bersemangat dan antusias untuk menerima materi selanjutnya. Hal ini sangat krusial di lingkungan pascabencana, di mana isu kejenuhan dan trauma psikologis dapat mengganggu kemampuan siswa untuk mempertahankan atensi.

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026



Gambar 3. Permainan *Three-in-a-Row*

Selain itu, dampak kognitif yang nampak jelas yaitu siswa tidak lagi melihat materi *vocabulary* (yang diintegrasikan) sebagai tugas yang membebani, melainkan sebagai syarat yang diperlukan untuk memenangkan permainan. Hal ini secara efektif meningkatkan motivasi intrinsik. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan pemecahan masalah siswa sekolah dasar (Ramadani, 2024). Permainan *Three-in-a-Row* berhasil melatih siswa untuk mengambil keputusan di bawah tekanan (karena harus bereaksi cepat) dan merencanakan langkah strategis, yang merupakan indikator awal peningkatan keterampilan berpikir tingkat rendah hingga menengah.

Perubahan persepsi ini adalah manifestasi dari peningkatan motivasi intrinsik. Ketika *vocabulary* dipindahkan dari konteks hafalan ke konteks permainan, siswa termotivasi untuk menguasainya demi mencapai tujuan dalam game (*winning*). Konsep ini sejalan dengan penelitian Lestari (2022) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa Sekolah Dasar. Dalam *Three-in-a-Row*, siswa dipaksa untuk menyusun strategi (memikirkan langkah sendiri sambil memblokir lawan), yang merupakan proses kognitif fundamental dalam memecahkan masalah. Keterlibatan langsung ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan konkret.

Pada aspek keberlanjutan dan replikasi kegiatan, guru pendamping menyatakan apresiasi tinggi karena kedua permainan tersebut memberikan solusi yang dapat diterapkan secara mandiri. Guru mendapatkan bekal berupa modul sederhana yang menjelaskan variasi permainan yang dapat dihubungkan ke berbagai materi dan mata pelajaran. Penyediaan modul panduan memastikan keberlanjutan (*sustainability*) dari kegiatan pengabdian

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

tersebut. Hal ini merupakan langkah strategis agar inovasi tidak berhenti setelah tim pengabdian selesai bertugas. Guru, sebagai fasilitator utama, kini memiliki bekal untuk mereplikasi dan mengadaptasi permainan ke dalam pembelajaran mereka sendiri. Hal ini penting dalam model PkM yang berorientasi pada pemberdayaan karena solusi yang diberikan bersifat praktis dan dapat diintegrasikan ke dalam praktik pengajaran harian.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian "Sosialisasi Permainan Edukatif *Head-Catch* dan *Three-in-a-Row*" di SDN 1 Petobo berhasil memberikan alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar-mengajar. Permainan ini terbukti efektif dalam memicu antusiasme, melatih berpikir strategis, dan meningkatkan fokus siswa. Luaran berupa modul panduan menjadi bekal bagi guru untuk mereplikasi kegiatan secara mandiri di masa mendatang. Disarankan agar pihak sekolah menjadikan permainan ini sebagai agenda rutin mingguan untuk memaksimalkan dampaknya terhadap prestasi dan psikososial siswa.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Kepala SDN 1 Petobo dan seluruh dewan guru atas dukungan dan kesempatan yang diberikan, serta kepada siswa/i yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirova, Narmin. (2025). Traditional vs. Non-Traditional Teaching in Secondary Education: A Comparative Analysis. *Porta Universorum*. 1. 101-109. 10.69760/portuni.010309.
- Budi, Fitri & Sari, Ika. (2024). Terapi Bermain sebagai Media Kataris Emosi pada Anak-Anak Korban Gempa Bumi di Pulau Bawean, Jawa Timur. *Jurnal Warta Desa (JWD)*. 6. 79-95. 10.29303/jwd.v6i2.292.
- Haryati, F. D., & Puspitaningrum, D. (2023). Implementasi *Ice Breaking* sebagai Pematik Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 4(1), 101–110.
- Kiftiah, S., Fadillah, F., Maidita Nur Aisyiah, V., & Nurlinda, N. (2025). Pendampingan Penggunaan English Vocabulary Games Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa MIS Alkhairaat Kawatuna . *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(2), 792-797. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i2.1550>
- Lestari, I. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 112–120.

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.69630/jm.v2i2.20>
- Ramadani, S. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SD Negeri 050650 P. Rambung. *Edukatif*, 2(2), 346–351.
- Setiawan, M. F. M., Carsiwan., Abdullah Al Ghazaly, M. D., & Rahmadayanti, R. S. (2025). Pendekatan bermain dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(2). <https://doi.org/10.37630/jpo.v15i2.2616>
- Sufiani, & Marzuki. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 07(1), 126–140. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Triasari, L., Yusuf, A., Retno, S., Triyana, P. D., & Abidin, Z. (2020). Play therapy to reduce traumatic stress in earthquake-affected children in North Lombok, West Nusa Tenggara, Indonesia. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 3(1), 133–140.