

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SDN 120 INPRES TAMALATE, GALESONG UTARA, TAKALAR, SULAWESI SELATAN

Fungky Marian^{1*}, Medi Yansyah², Hesti³, Indah Nurlisa gusrini⁴

universitas Muhammadiyah Lampung nstitusi/Afiliasi Pertama

¹fungkymarian29@gmail.com

²medi.yansyah89@gmail.com

³hestiumlampung02@gmail.com

⁴indahnurlisagusrina@gmail.com.

Abstract: Education in Tamalate village is going well, but there is still a shortage of educators. Students also drop out of school due to lack of motivation to learn. Many students choose to work as fishermen after graduating from elementary school or to get married early. These problems were overcome using the method of providing educational games in the form of brain gym games to foster learning motivation in children. Brain gym game activities are carried out before and after giving the subject matter. It is hoped that this activity can foster learning motivation in SDN 120 Inpres Tamalate students so that they can continue their education to a higher level. An active role from the government or the education office is also needed to be able to increase the number of teachers at SDN 120 Inpres Tamalate and further socialization can be carried out on the importance of education and prevention of early marriage

Keywords: motivation to learn, drop out of school, early marriage, educational games

Abstrak: Pendidikan di desa Tamalate berjalan dengan baik, namun masih kekurangan jumlah tenaga pendidik. Para siswa juga putus sekolah akibat kurangnya motivasi belajar. Banyak siswa memilih untuk bekerja sebagai nelayan setelah lulus SD atau melakukan pernikahan dini. Permasalahan tersebut diatasi menggunakan metode pemberian permainan edukatif berupa permainan brain gym untuk menumbuhkan motivasi belajar pada anak. Kegiatan permainan brain gym dilakukan sebelum dan sesudah pemberian materi pelajaran. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa SDN 120 Inpres Tamalate agar dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Peran aktif dari pemerintah atau dinas pendidikan juga dibutuhkan untuk dapat menambah jumlah guru di SDN 120 Inpres Tamalate serta dapat dilakukan sosialisasi lanjutan mengenai pentingnya pendidikan dan penanggulangan pernikahan dini.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Pernikahan Dini, Permainan Edukatif

Pendahuluan

Desa Tamalate adalah desa yang terletak di kecamatan Gelangsong Utara kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan. Berdasarkan data kependudukan tahun 2020, Desa Tamalate memiliki kurang lebih dari 4.489 jiwa penduduk yang dibagi dalam 4 dusun, yaitu Dusun Soreang, Dusun Soreang Baru, Dusun Bonto Tangnga, dan Dusun Tamalate. Kesadaran mengenai pentingnya pendidikan di dusun Tamalate masih kurang. Hal ini disebabkan karena letak geografis yang berada pada pesisir laut sehingga menyebabkan sebagian pemuda lebih memilih untuk mendapatkan penghasilan dari pada melanjutkan sekolah untuk mendapatkan pendidikan yang lebih layak. Hal inilah yang kemudian menurunkan motivasi belajar di lembaga pendidikan yang terdapat di dusun Tamalate.

Di sekolah, anak di ajarkan dengan berbagai materi pelajaran. Anak diharuskan bangun pagi dan berangkat sekolah dengan jam belajar yang lumayan lama. Di Indonesia, berdasarkan peraturan kemendikbud No.56/M/2022, jam belajar siswa di Indonesia adalah paling banyak 40 jam setiap minggu atau samadengan 6 jam setiap harinya. Bahkan tak jarang sepulang sekolah anak masih disibukkan dengan berbagai macam les tambahan. Hal ini tak jarang membuat anak akan merasa bosan jika terlalu lama berada dalam situasi

belajar dengan hanya metode ceramah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata bosan mempunyai arti sebagai suatu sikap sudah tidak suka lagi karena terlalu sering atau terlalu banyak. Kata bosan juga memiliki sinonim jenuh atau jemu. Kebosanan atau kejemuhan pada saat belajar dapat mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah, seperti terganggunya proses penerimaan materi pelajaran, siswa yang sulit berkonsentrasi, tidak bersemangat, terlihat mengantuk dan lesu saat di kelas, bahkan rasa bosan dapat menghilangkan motivasi belajar sehingga tak jarang banyak anak yang memilih untuk putus sekolah.

Menurut Mulyono (2003), akan terjadi dua macam hubungan dalam proses belajar, dimana terdapat hubungan sosial yang ditandai dengan hubungan antara pelajar atau siswa dengan pengajar (guru) dan juga hubungan antar sesama pelajar. Ada pula hubungan material yang ditandai dengan adanya pertemuan pelajar atau siswa dengan materi pelajaran. Dalam situasi belajar yang monoton, pelajar dapat merasa tersiksa, hingga kehilangan minat belajarnya. Terlebih apabila pengajar hanya menyampaikan materi pelajaran dalam metode ceramah, maka suasana belajar akan semakin membosankan dan tak jarang membuat para pelajar mengantuk dan tidak fokus, bahkan tidak tertarik lagi dengan pelajaran yang disampaikan. Oleh sebab itu, maka perlu dibuat suasana belajar yang menyenangkan sehingga pelajar juga akan dengan senang hati dan termotivasi untuk terus belajar.

Sebagai pengajar yang akan bertemu dengan siswa di sekolah hendaknya dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, seperti menyiapkan semacam permainan atau *game* sebelum memulai pembelajaran atau sesudah mengakhiri pelajaran di kelas sehingga nantinya siswa akan merasa senang dan diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar. Hal inilah yang kemudian akan menciptakan terjalinnya hubungan material dan hubungan sosial yang bagus. Menurut Dryden & Jeannette (2001) Tolok ukur keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya kemampuan tentang bagaimana menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti akan mengangkat tema pengabdian pada kegiatan kuliah kerja nyata dengan judul “Penerapan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak SDN 120 Inpres Tamalate, Galesong Utara, Takalar, Sulawesi Selatan”. Sehingga diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengenyam bangku sekolah sehingga menumbuhkan motivasi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Metode

Kegiatan penerapan permainan edukatif dilakukan oleh tim KKN Mas 45 bertempat di SDN 120 Inpres Dusun Tamalate, Desa Tamalate, Kecamatan Galesong utara, Kabupaten Takalar. Metode pemilihan responden dilakukan secara *purposive* yang terdiri dari seluruh siswa SDN 120 Inpres Tamalate dengan rincian, 132 siswa dan 109 siswi. Kegiatan berlangsung selama satu bulan dimulai pada tanggal 9 agustus hingga akhir masa kegiatan KKN.

Pada kegiatan ini menggunakan dua sumber data, yakni data primer yang berasal dari data hasil observasi dan wawancara, serta data sekunder yang datanya didapatkan berdasarkan kajian literatur yang nantinya digunakan sebagai dasar kegiatan pembuatan permainan edukatif anak. Berikut adalah uraian prosedur kerja yang dilakukan:

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan langsung di SDN 120 Inpres Tamalate. Kegiatan berlangsung dengan melakukan pengamatan kepada para siswa dan ikut serta menjadi pengajar di SDN 120 Inpres Tamalate.

2. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan kepada para siswa mengenai kegiatan belajar mengajar di sekolahnya. Selain itu, kegiatan wawancara juga dilakukan kepada para tenaga didik di sekolah ini.

3. Penyusunan luaran kegiatan

Setelah data primer (observasi dan wawancara) dilakukan, selanjutnya dibuatlah program untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SDN 120 Inpres Tamalate.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan uraian dari prosedur kerja yang telah dilakukan oleh tim KKN Mas 45, didapatkan data bahwa:

1. Kurangnya jumlah tenaga didik

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh tim KKN Mas 45 didapatkan fakta bahwa masih terdapat kekurangan tenaga didik di SDN 120 Inpres Tamalate. Dimana jumlah tenaga didik hanya berjumlah 13 orang dengan rincian 11 perempuan dan 2 orang laki-laki saja. Hal ini menunjukkan bahwa rasio antara jumlah guru dan murid yang timpang dimana sebanyak 13 guru harus mengajar sebanyak 241 siswa. Hal inilah yang kemudian menjadikan terganggunya proses belajar mengajar.

Masalah lain yang dihadapi guru di SDN 120 Inpres Tamalate adalah guru yang kewalahan dalam menghadapi tingkah pola anak didiknya, seperti kesulitan untuk mengawasi banyak siswa yang belajar misalnya pada siswa yang lemah konsentrasi belajarnya akan semakin tertinggal pelajaran, tidak jarang fokus dalam mengajar juga menurun karena berada dalam ruang belajar yang sesak dan panas.

2. Kurangnya minat untuk melanjutkan sekolah

Permasalahan yang terjadi pada siswa di SDN 120 Inpres Tamalate adalah terdapat siswa yang kehilangan motivasi belajarnya sehingga ketika sudah lulus maka para siswa memutuskan untuk bekerja daripada melanjutkan sekolahnya ke jenjang yang lebih tinggi, pekerjaan yang dilakukan adalah menjadi nelayan sama seperti kakak kelasnya yang lain. Fakta lain juga ditemukan bahwa tingginya kasus pernikahan dini oleh remaja dibawah umur.

3. Luaran Kegiatan

Berdasarkan data dari uraian prosedur kerja, didapatkan luaran kegiatan berupa:

Pemberian permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar

Untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan stimulus pengajaran yang tidak hanya dari metode ceramah. Salah satu cara yang dapat diterapkan di kelas untuk menghilangkan kejenuhan adalah dengan melakukan kegiatan belajar yang asyik dan menyenangkan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara membuat permainan atau *game* edukasi yang dapat diterapkan sesuai jam mata pelajaran berakhir. Dengan hal ini diharapkan anak tidak akan merasa bosan karena harus berurusan dengan materi pelajaran yang itu-itu saja dengan demikian maka motivasi siswa untuk melanjutkan pendidikannya dapat terus ada.

Motivasi merupakan sebuah dorongan atau alat pembangun keinginan yang berada dalam diri setiap individu untuk senantiasa berkembang dan aktif dalam proses hidup baik dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor. Hanafiah (2012) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan sebuah proses internal dalam diri yang dapat menuntun seorang pelajar dari waktu ke waktu untuk terus berkembang.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor instrinstik yang muncul dari dalam diri sendiri, dan faktor eksternal yakni faktor pembentuk yang berasal dari keluarga, teman, pengajar dan lingkungan belajar.

Menurut Khobir (2009), permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, dan tanpa desakan dengan demikian anak akan dengan senang hati mengikuti tahap demi tahap jalanya permainan. Hal itulah yang menyebabkan mengapa bermain dikatakan sebagai kegiatan inklusif dan inheren, yaitu muncul atas dasar motivasi dari dalam diri dan tidak perlu diajarkan lagi.

Rogers & Sawyer's dalam (Iswinarti, 2010) berpendapat bahwa terdapat kriteria dalam menciptakan sebuah permainan untuk anak-anak yakni harus bersifat edukatif seperti permainan yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, permainan yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa, sosial dan verbal, serta dapat menjadi wadah anak untuk menuangkan emosi positifnya.

Berdasarkan kriteria diatas, maka Tim KKN Mas 45 memilih memberikan permainan edukatif berupa *brain gym* atau lebih dikenal dengan senam otak. Latar belakang dikembangkannya senam otak menurut Dennison (2006) yakni berdasarkan teori *Touch for Health Kinesiology* (Sentuh agar sehat yang bersadarkan dari ilmu tentang gerakan tubuh). *Brain gym* memiliki manfaat seperti dapat meningkatkan motivasi diri yang positif, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan kepercayaan diri hingga dapat membantu anak yang mengalami kesulitan fokus saat belajar (Dennison, 2006).

Gerakan senam otak sangatlah sederhana yaitu hany mengandalkan gerakan tangan dan kaki yang kemudian dapat mengirimkan stimulus ke otak. Stimulus itulah yang meningkatkan kewaspadaan, kefokusan, konsentrasi, dan kecepatan dalam memecahkan masalah hingga menumbuhkan kreativitas. Senam otak atau *brain gym* sangat diperlukan untuk anak-anak yang mengalami kesulitan belajar karena sulit untuk fokus, hingga anak-anak yang tidak termotivasi untuk belajar (Eliasa, 2007)

Simpulan dan Saran

Secara ringkas, hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu 1. Terdapat kekurangan tenaga pendidik di SDN 120 Inpres tamalate; 2. Banyak terdapat siswa yang tidak melanjutkan pendidikannya setelah lulus SD dan memilih menjadi nelayan; 3. Tingginya angka pernikahan dini pada anak dibawah usia remaja.

Saran untuk kegiatan selanjutnya adalah agar pemerintah atau dinas pendidikan setempat dapat menambah jumlah guru di SDN 120 Inpres Tamalate serta dapat dilakukan sosialisasi lanjutan mengenai pentingnya melanjutkan pendidikan dan penanggulangan pernikahan dini

Ucapan Terimakasih (bila ada)

Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan dalam rangka program Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Lampung.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi penulis untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kehidupan, keselamatan dan kesehatan baik jasmani maupun rohani;
2. Ibu Dr. Mardiana, M.Pd.I, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Lampung;
3. Bapak Medi Yansyah, M.Pd, selaku kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Lampung;
4. Bapak Fungky Marian, M.Pd, selaku kepala Pengabdian Kepada Masyarakat;
5. Ibu Setriani, M.Psi, Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung
6. Ibu Meilia Ishar, M.Psi, Psikolog, selaku Kaprodi Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung;
7. Ibu Hesti, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL);
8. Bapak dan ibu guru tenaga didik di SDN 120 Inpres Tamalate;
9. Seluruh peserta didik di SDN 120 Inpres Tamalate;

Semua pihak yang sudah berpartisipasi dan memberikan dukungan baik materi maupun non materi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

- Dennison & Gaul E.D. (2006). *Brain Gym And Me*. Jakarta : PT. Grasindo
- Dryden, G., & Jeannette, V. (2001). *Revolusi Cara Belajar*. Bagian I. Bandung: Kaifa.
- Eliasa, E. (2007). *Brain gym, brain games (mari bermain otak dengan senam otak)*. Yogyakarta:Volunterparents
- Hanafiah. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Iswinarti. (2010). *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar*
- Mulyono, A. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Republik Indonesia. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran* Jakarta: Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi RI