

Educational games to increase learning motivation of elementary school children in Karang Indah village

Maulida Rahmah¹, Pratiwi Puji Lestari²

¹Program Studi S1 Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

²Prodi Kebidanan Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Email: lidamaulida772@gmail.com

ABSTRACT

Educational games to increase the learning motivation of elementary school children in Karang Indah village, Mandastana sub-district, are activities carried out for children aged around 6-12 years in grade 4 at SDN Karang Indah using tools, namely educational games which are expected to play assistive devices. used can increase the learning motivation of these children. The method used is observation, collecting the children and then carrying out activities for the SDN children. The benefits that will be obtained are that with educational games that are carried out, it is hoped that children will be able to maintain their high learning motivation and not be affected by things that are not useful, this can be seen from the results found in the field where many elementary school children have enthusiasm high learning

Keywords : Educational games, learning motivation and elementary school children

PENDAHULUAN

Perkembangan adalah perubahan yang sistimatis, progresif, dan berkesinambungan dalam diri individu sejak lahir hingga akhir hayatnya. Perubahan tersebut dialami setiap individu khususnya sejak lahir hingga mencapai kedewasaan atau kematangan. Selama hidupnya manusia akan tumbuh dan berkembang dimulai dari masa kanak-kanak sampai ia dewasa. Masing-masing anak akan memiliki pola perkembangannya sendiri dan berbeda dengan anak lainnya yang mana dipengaruhi oleh budaya, pengalaman, pendidikan, lingkungan, teman sebaya, keluarga dan faktor-faktor lainnya. Perkembangan yang dimiliki oleh anak –anak tentu saja berbeda dengan orang dewasa.

Anak-anak berbeda dengan orang dewasa termasuk cara mereka berpikir, memandang dunia, dan hidup dengan prinsip-prinsip moral dan etika mereka sendiri. Anak-anak memiliki kehidupan mereka sendiri yang unik dengan pertumbuhan yang tidak sama pendidikan yang dimiliki setiap anak-anak dengan pola pengajaran masing-masing sesuai kemampuan yang dimiliki mereka akan terus berkembang saat mereka dalam proses menuju dewasa. (Robert E. Slavin, 2008) Masing-masing anak dipandang sebagai orang yang unik dengan pola waktu pertumbuhan masing-masing. Dalam proses pendidikannya setiap anak akan memiliki pengajaran yang berbeda – beda dengan tingkat kemampuan yang mereka miliki yang akan semakin berkembang saat mereka menuju dewasa.

Perbedaan yang dimiliki setiap anak dalam proses pendidikan tentu tidak bisa lepas dari motivasi belajarnya. Motivasi dikatakan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang membuat seorang individu atau sebuah kelompok mencapai prestasi yang mereka inginkan. Ditambahkan Gray (Winardi, 2002) mengatakan bahwa motivasi adalah beberapa proses yang terbagi menjadi proses yang bersifat internal dan eksternal pada individu menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan prestasi dalam kegiatan tertentu (Suprihatin, 2015).

Anak yang mempunyai motivasi belajar tinggi adalah anak yang akan berusaha membuat aktivitas akademik di sekolahnya menjadi lebih berarti dan bermakna serta berusaha untuk mengambil keuntungan dari aktivitas akademik yang dijalankannya, seperti meningkatkan motivasi belajarnya ataupun berprestasi. Dengan motivasi yang kuat, maka hambatan apapun yang ditemui anak akan dapat diselesaikan dan secara gigih pula usaha anak untuk mengatasinya.

Ada beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar anak salah satunya yaitu dengan permainan atau belajar sambil bermain, dimana dalam proses pembelajarannya dibutuhkan alat permainan edukatif. Guslinda dan Kurnia (2018) berpendapat bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) Beberapa peralatan atau suatu benda yang bisa digunakan untuk bermain di mana peralatan atau benda itu mampu memberikan stimulasi dan mengembangkan semua kemampuan anak. Tedjasaputra (2001) kalau alat permainan edukatif adalah alat permainan yang telah dirancang untuk kepentingan pendidikan.

METODE

Pengabdian masyarakat kepada anak-anak dilakukan dengan menggunakan metode secara luring, terdiri dari tiga tahap yang dilaksanakan yang pertama observasi, mengumpulkan anak-anak dan yang terakhir tahap pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan di kelas 4 SDN Desa Karang Indah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di Desa Karang Indah bertempat di SDN Karang Indah yang mana kegiatan ini terfokus pada anak-anak yang berada di kelas 4 dengan alasan pada saat anak berada di kelas 4 anak-anak akan berada pada kisaran usia (6 – 12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (middle childhood). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Pada masa tersebut dinilai sebagai usia matang atau anak dikatakan untuk cukup belajar. Anak-anak berkeinginan untuk mampu mencapai kecakapan baru yang diberikan guru disekolah.

Terdapat salah satu tanda periode awal sekolah yaitu sikap yang dimiliki seorang anak tidak lagi egosentris tetapi objektif dan empiris pada dunia luar. Jadi disimpulkan telah terdapat sikap intelektualitas pada masa matang belajar. Hal ini sama seperti pendapat yang mengatakan bahwa usia sekolah adalah masa intelektual atau masa kesetaraan sekolah di mana di masa ini anak-anak akan mudah untuk dididik (Lara Fridani, 2009) Pada masa ini anak-anak juga akan mengalami naik dan turunnya emosi yang dimilikinya dan mereka belum mampu untuk menjelaskan emosi yang dimiliki oleh mereka.

Emosi yang tidak menentu dan masing-masing anak memilikinya pada kisaran usia (6 – 12 tahun) akan membuat mereka kebingungan untuk mengeluarkan emosi tersebut, apalagi pada saat-saat yang mereka alami pada usia itu dimana mereka akan semakin tertarik dengan dunia luar dan berusaha untuk menyesuaikan diri dengan dunia luar dan mulai menginginkan hal-hal baru yang mereka temukan. Pada saat mereka mencari dan menginginkan serta berusaha untuk menyelaraskan diri mereka pada masa sekolah tentunya membutuhkan motivasi yang besar dan mampu mendorong diri agar mendapatkan apa yang mereka inginkan.

Motivasi yang dimiliki oleh setiap anak tentunya berbeda dan memiliki naik dan turun di saat tertentu. Motivasi yang dibutuhkan oleh anak pada usia ini adalah motivasi belajar yang tinggi agar mereka mampu mencapai keinginan. Motivasi belajar adalah keadaan yang dimiliki setiap individu dan terdapat suatu dorongan dalam melakukannya untuk mencapai sebuah tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016) motivasi yaitu sebuah perubahan energi yang ada dalam diri seseorang dan menimbulkan afektif perasaan dan emosi untuk tercapainya sebuah. Jadi motivasi muncul dengan adanya perubahan energi di dalam diri individu secara sadar ataupun tidak.

Dengan motivasi belajar tinggi yang dimiliki oleh setiap siswa diharapkan agar mereka mampu untuk menjaga motivasi tersebut dalam proses pembelajaran yang mereka jalani. Dalam proses pelaksanaan kegiatan yang dilakukan penulis menemukan motivasi yang tinggi yang dimiliki oleh setiap siswa dengan banyaknya siswa yang menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan dan juga banyaknya siswa yang bertanya mengenai hal yang tidak mereka pahami.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini penulis memakai alat permainan edukatif sebagai alat bantu untuk membantu menumbuhkan perasaan bersemangat yang dimiliki oleh setiap siswa disaat pelajaran yang mereka jalani membutuhkan waktu yang panjang dan hal itu tentunya akan membuat perasaan setiap siswa bosan serta membuat minat siswa terhadap pelajaran menurun. Permainan edukatif yang digunakan ditujukan untuk memberikan rasa senang ketika anak-anak sedang dalam proses belajar karena di dalam sebuah proses belajar ada suatu prinsip yang mengatakan bahwa kegiatan belajar sambil bermain sangat diperlukan agar siswa tidak merasa jenuh (Tang dan Hanneghan, 2010).



Gambar 1. Penyampaian materi untuk anak – anak



Gambar 2. Pelaksanaan proker bercerita



Gambar 3. Pelaksanaan proker sambung kata dan pemecahan masalah



Gambar 4. Foto bersama anak –anak SDN Karang Indah

Kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan kegiatan ini memperoleh hasil dimana anak-anak yang bersekolah di SDN karang indah mempunyai motivasi belajar yang tinggi sesuai dengan respon yang mereka berikan serta pengakuan dari anak-anak ketika pelaksanaan kegiatan ini dilakukan. Penggunaan alat bantu berupa permainan edukatif yang diberikan membawa suasana dalam kelas menjadi bersemangat dan mempengaruhi anak-anak untuk bersikap lebih responsive kepada materi yang diberikan. Permainan edukatif yang diberikan berupa pemecahan masalah, bercerita, sambung kata, dan bermain peran. Dari ke-4 permainan yang diberikan respon seluruh siswa sangat baik dan mereka semua menerima dan memahami betapa pentingnya motivasi dalam belajar yang harus dimiliki oleh setiap siswa agar mereka mampu untuk menyelesaikan sekolah dengan baik dan mendapatkan prestasi yang bagus.

KESIMPULAN

Dengan dijalankannya program individu di Desa Karang indah dengan topic bahasan yaitu Permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar anak sekolah dasar di desa karang indah bisa menjadikan anak-anak yang bersekolah di SDN Desa karang indah mempunyai motivasi belajar yang tinggi agar mampu menelaraskan kehidupan sekolah yang mereka jalani. Selama pelaksanaan proses kegiatan anak-anak mampu memahami permainan yang diberikan dan memberikan respon yang baik. Anak-anak mampu beradaptasi dengan permainan yang diberikan dan juga anak-anak mempunyai motivasi belajar yang tinggi di dalam diri mereka.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah dan guru-guru serta staf SDN Karang Indah kecamatan Mandastana Karena telah mengizinkan untuk melaksanakan kegiatan program kerja individu

pengabdian masyarakat dan tidak lupa pula terimakasih kepada anak-anak yang turut ikut serta dalam mensukseskan kegiatan program kerja individu ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Guslinda & Kurnia, R. (2018). Media pembelajaran anak usia dini. Surabaya: CV. Jakad Publishing
- Siahaan, K. W. A., Sinaga, J., & Simanjuntak, M. (2020). Pengaruh metode think phare and share dengan alat permainan edukatif ular tangga terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar (SD). *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(02), 1-10.
- Suprihatin, Siti (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa . *Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* ISSN: 2442-9449 Vol.3.No.1
- Slavin, Robert E., *Educational Psychology : Theory and Practice*, diterjemahkan oleh : Marianto Samosir dengan judul : *Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktik*, (Jakarta, PT. Indeks, 2008)
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: PT Grasindo