

Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar melalui 'Games Edukasi' di Rumah Belajar YKBS Cirebon

Suwandi¹⁾, Ilwan Syafrinal²⁾, Widya Jati Lestari³⁾, Turini⁴⁾

¹⁾Komputerisasi Akuntsnsi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia, Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

²⁾ Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia, Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

³⁾ Komputerisasi Akuntsnsi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia, Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

⁴⁾ Komputerisasi Akuntsnsi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia, Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

suwandi@cic.ac.id

Diterima 20XX, Disetujui 20XX (10 pt)

ABSTRAK

Kreativitas tenaga pengajar dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah metode mengajar dan penggunaan media pembelajaran. Saat masa pandemi covid-19 dalam sistem pendidikan modern, fungsi tenaga pengajar sebagai penyampai pesan pendidikan perlu dibantu dengan media pembelajaran, seperti halnya games pembelajaran atau game edukasi. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar para peserta didik di rumah belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Kota Cirebon. Metode pelaksanaan kegiatan ini dimulai dengan survey kebutuhan para peserta didik, rencana kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan. Hasil dari kegiatan ini dapat memberikan respon positif dari para peserta kegiatan pembelajaran "game edukasi". Dibutuhkan peran orang tua / wali dan akademisi dalam rangka meningkatkan minat dan motivasi belajar khususnya anak-anak Sekolah Dasar.

Kata kunci: minat, motivasi, belajar, game edukasi, rumah belajar

ABSTRACT

The creativity of the teaching staff in the teaching and learning process is one of the teaching methods and the use of learning media. During the COVID-19 pandemic in the modern education system, the function of teaching staff as messengers of education needs to be assisted with learning media, such as learning games or educational games. The purpose of this community service activity is to increase students' interest and motivation in learning at the Kreasi Bangun Semesta Foundation (YKBS) learning house, Cirebon City. The method of implementing this activity begins with a survey of the needs of students, activity plans, implementation of activities and evaluation of activities. The results of this activity can provide a positive response from the

participants of the "educational game" learning activity. It takes the role of parents / guardians and academics in order to increase interest and motivation to learn, especially elementary school children.

Keywords: interest, motivation, learning, educational games, learning house.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan bagi setiap umat manusia. Kebutuhan tersebut harus terpenuhi agar sumber daya manusia meningkat, sehingga pembangunan dan kemaslahatan umat manusia pun dapat tercipta dengan baik. Seiring dengan perkembangan zaman, sudah banyak sekali metode, model, dan fasilitas sebagai penunjang dalam pelaksanaan pendidikan. Semua itu agaknya terpengaruh juga oleh perkembangan teknologi yang sudah semakin canggih (Indroyono, J. M. 2017).

Sejak awal Maret 2020, dunia dikejutkan dengan adanya wabah penyakit yang disebabkan oleh virus Covid-19 (*Corona Virus Diseases 19*). Oleh karenanya, dunia pendidikan terkena imbas dengan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba untuk melakukan pembelajaran secara *daring* (pembelajaran secara *online*) (Widya et al., 2021).

Keadaan pandemic yang sudah satu tahun lebih sangat besar pengaruhnya pada semua system kehidupan manusia. Sistem hubungan sosial, ekonomi, dan pendidikan. Bagi mereka yang terikat dengan lembaga pendidikan keadaan ini banyak menyulitkan, baik itu untuk guru, siswa maupun para pengelola lembaga pendidikan. Siswa adalah subjek dari adanya pendidikan, dimana segala prioritas dalam berjalannya proses pendidikan adalah bermuara pada peserta didik. Jika peserta didik kesulitan dalam menjalani proses pendidikan, maka akan sangat berpengaruh pada perkembangan pendidikan. Keadaan pandemic menjadikan siswa harus mengikuti proses pembelajaran jarak jauh atau PJJ. Kebijakan ini membuat siswa banyak tertinggal dan kurang termotivasi untuk belajar jika harus belajar secara daring (Dewi et al., 2021)

Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Cabang Cirebon adalah sebuah Yayasan di bidang sosial yang salah satu aktivitasnya adalah mendirikan rumah belajar bagi anak Yatim dan Dhuafa. Saat masa pandemi covid 19, para siswa di rumah belajar YKBS ini mengalami penurunan motivasi dalam hal semangat belajar mereka di rumah belajar YKBS.

Untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak dapat dilakukan kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Dengan demikian anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi menemukan, mengekspresikan, dalam belajar secara menyenangkan. Sementara itu, bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak (Malik & Marlina, 2020.).

Wajib belajar merupakan program pemerintah yang sedang gencar digalakkan oleh pemerintah. Program ini mewajibkan setiap warga negara untuk belajar selama dua belas tahun pada jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (Baharudin, 2017). Game edukasi merupakan media pembelajaran yang sangat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Game edukasi merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk memancing minat belajar anak sambil bermain (Hartanti, D. 2019).

Salah satu cara yang dilakukan oleh HIMAKA (Himpunan Mahasiswa Universitas Catur Insan Cendekia) dan para dosen, dalam mensikapi turunnya minat dan motivasi belajar para murid SD adalah dengan mengadakan acara bertajuk "game edukasi" yang berlokasi di Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Kota Cirebon. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan atas kerjasama antara

HIMAKA, Dosen UCIC dan Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Kota Cirebon. Peserta kegiatan ini adalah para anak yatim dan dhuafa binaan YKBS Kota Cirebon.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlokasi di Kantor Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Kota Cirebon. Adapun sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pemberian motivasi dan game edukasi kepada para pelajar binaan YKBS Kota Cirebon, yaitu pada anak yatim dan dhuafa.



Gambar-1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Gambar-1 merupakan metode yang digunakan dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa “game edukasi” yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa binaan Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Kota Cirebon. Kegiatan dimulai dengan (1) melakukan survey kebutuhan para calon siswa (anak yatim dan dhuafa) yang akan mengikuti kegiatan pembelajaran ini, (2) kemudian tim dosen dan HIMAKA melakukan jadwal rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Rumah Belajar YKBS Kota Cirebon, (3) Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berlokasi di Rumah Belajar YKBS di Jalan Angkasa Raya No.38 Kel. Harjamukti Kota Cirebon, (4) Sedangkan bagian terakhir dari kegiatan ini adalah evaluasi kegiatan terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pendampingan belajar melalui “game edukasi” dalam rangka meningkatkan minat dan motivasi belajar para siswa Rumah Belajar YKBS Kota Cirebon yang beranggotakan anak yatim dan dhuafa.

Adapun tahapan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa “game edukasi” ini adalah sebagai berikut :

- (1) Sambutan dari Ketua Rumah Belajar YKBS Kota Cirebon dan Sambutan dari

Perwakilan Dosen Prodi Komputersasi Akuntansi Universitas Catur Insan Cendekia Kota Cirebon, yang terdokumentasi dalam gambar berikut ini :



Gambar-2 Sambutan dari Perwakilan Dosen UCIC



Gambar-3 Sambutan dari Perwakilan Rumah Belajar YKBS

(2) Acara selanjutnya adalah lomba membaca Al-Qur'an (Surat Pendek), yang diikuti oleh para peserta acara kegiatan. Setelah kegiatan lomba tersebut dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran dengan media "games edukasi". Acara "game edukasi" ini sangat antusias diikuti oleh para peserta didik, karena mereka belajar sambil melakukan permainan-permainan yang sangat menginspirasi dan memotivasi mereka.



Gambar-4 Antusias peserta didik mengikuti acara 'game edukasi'

(3) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berikutnya adalah pemberian santunan dan bingkisan kepada para peserta didik dari kalangan Anak Yatim dan Dhuafa. Acara pemberian santunan ini berasal dari para donatur yang memberikan sebagian rejekinya untuk santunan kepada anak yatim dan dhuafa.



Gambar-5 Pemberian santunan kepada anak yatim dan dhuafa

(4)Kegiatan terakhir dari acara pengabdian kepada masyarakat ini adalah foto bersama peserta didik dan panitia.



Gambar-6 Foro bersama peserta didik dan panitia kegiatan

SIMPULAN

Penerapan “game edukasi” yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar dari para peserta kegiatan, yang terdiri dari anak-anak yatim dan dhuafa binaan Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Kota Cirebon. Hasil kegiatan ini dibuktikan dengan adanya respon yang positif dengan sikap berani tampil ke depan saat acara Lomba membaca Surat (Al Quran – Surat Pendek), semangat belajar, berani bertanya, berani mengungkapkan pendapat, serta keberanian peserta dalam menyampaikan pesan moral.

Berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi, pemberian motivasi melalui “game edukasi” ini menunjukkan respon positif bahwa dengan adanya kegiatan tersebut belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Adapun saran untuk perbaikan ke depannya adalah : (1) Perlunya peran orangtua / wali untuk selalu memberikan motivasi kepada anak-anak untuk semangat dalam kegiatan belajar. (2) Bagi masyarakat dan kalangan akademis selalu mendorong program-program yang berkaitan dengan pendidikan agar dapat memotivasi belajar anak-anak.

REFERENSI

- Widya, M. A. A., Airlangga, P., Husna, N. L., & Widianingsih, D. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Game Edukatif di Era New Normal. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 17-22.
- Marlina, S. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA MELALUI ARITMATIKA DI TK KARTIKA I-61 PADANG. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(2), 22-27.

-
- Dewi, R., Nugraha, R. A., & Sunardi, S. (2021) PENDAMPINGAN KEPADA SISWA UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR DI MASA PANDEMI COVID-19. PUCUK REBUNG: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1(2), 121-129.
- Baharudin, E. UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DI SEKOLAH GRATIS MASTER DEPOK MELALUI PENGENALAN POTENSI DIRI, INTERAKSI DAN PENGARAHAN PELUANG PEKERJAAN.
- Indroyono, J. M. (2017). Pengembangan Game Edukasi “Students Explore” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan Dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di Mi Al-Khaeriyah Kota Semarang. *Skripsi SI. Universitas Negeri Semarang*.
- Hartanti, D. (2019, October). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. In *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019 (Vol. 1, No. 1)*.