

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN EDUKATIF : STUDI KASUS PENGABDIAN PADA ANAK PEMULUNG

Yuli Apriati^a, Cucu Widaty^b Safitri^c, M. Diva Almadani^d

^aProgram Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

^bProgram Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Email korespondensi: yuli.apriati@ulm.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian ini memfokuskan pada penggunaan permainan Monopoli dan media belajar nilai tempat bilangan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika di Sekolah Dasar Negeri Basirih 4. Melalui pendekatan pengabdian pada anak-anak pemulung, studi ini menemukan bahwa penggunaan permainan Monopoli dan media belajar dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa. Hasil pengabdian ini memberikan bukti kuat bahwa inovasi dalam pembelajaran dapat mengatasi tantangan pendidikan dan memajukan kualitas pendidikan, terutama di kalangan siswa yang rentan. Penggunaan permainan Monopoli memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sementara media belajar nilai tempat bilangan memungkinkan mereka untuk mengatasi hambatan dalam pemahaman matematika. Temuan ini memiliki implikasi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di kalangan anak-anak sekolah dasar, terutama yang berasal dari latar belakang yang kurang mendukung. Pendekatan inovatif ini dapat diadopsi dalam konteks pendidikan yang lebih luas untuk memperkuat minat belajar dan motivasi siswa, serta mengatasi kesenjangan pendidikan yang mungkin mereka hadapi.

Kata kunci: Minat Belajar, Motivasi Siswa, Permainan Edukatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembentukan masa depan yang lebih baik bagi setiap individu. Namun, banyak siswa di tingkat sekolah dasar, terutama yang berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang rendah, seringkali mengalami kesulitan dalam mempertahankan minat belajar yang tinggi dan motivasi yang kuat. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya akses terhadap sumber daya pendidikan yang memadai, kondisi lingkungan yang tidak mendukung, dan kurangnya interaksi sosial yang positif.

Salah satu kelompok siswa yang rentan terhadap tantangan ini adalah anak-anak pemulung. Mereka mungkin menghadapi kesulitan ekonomi dan lingkungan yang tidak kondusif untuk pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dalam upaya meningkatkan minat belajar dan motivasi mereka di sekolah dasar. Aktivitas memulung adalah pekerjaan sederhana yang dapat dijalankan tanpa memerlukan keterampilan khusus, sehingga banyak orang yang memilih untuk melakukannya, yang pada gilirannya menyebabkan peningkatan jumlah pemulung (Sutardji, 2009).

Anak-anak pemulung seringkali menghadapi tantangan dalam mencapai prestasi akademik yang

baik. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka terlibat dalam pekerjaan memulung yang melelahkan, mengganggu konsentrasi mereka di sekolah, dan mengurangi motivasi mereka untuk belajar. Hal ini mengakibatkan penurunan prestasi baik dalam hal akademik maupun non-akademik. Faktor ekonomi dan minimnya motivasi dalam kegiatan belajar turut memengaruhi prestasi rendah mereka, disertai kurangnya dukungan dari orang tua. Akibatnya, sejumlah anak pemulung tidak hanya kurang terampil tetapi juga cenderung pasif, bahkan ada yang memutuskan untuk berhenti sekolah dan menghadapi risiko buta huruf. Padahal, pendidikan adalah hak dasar bagi setiap anak. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama antara keluarga, pemerintah, sekolah, dan masyarakat untuk mengatasi tantangan ini dan memberikan peluang pendidikan yang lebih baik bagi anak-anak pemulung (Widaty & Apriati, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah ini dengan menggabungkan permainan edukatif, khususnya permainan Monopoli, dan penggunaan media belajar untuk mengajarkan nilai tempat bilangan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Melalui studi kasus pengabdian pada anak-anak pemulung, penelitian ini berusaha untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa sekolah dasar, serta memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan anak-anak dalam kondisi sosial yang mungkin sulit.

METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, metode yang digunakan adalah dengan terlibat secara langsung dalam proses pengajaran, khususnya di tingkat kelas bawah yang mencakup anak-anak pemulung. Kolaborasi dengan mitra memungkinkan kami untuk merencanakan pengajaran langsung di kelas dua dan tiga, dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran dan permainan edukatif, seperti permainan Monopoli dan penggunaan media pembelajaran berbasis stik dan karton. Fokus utama adalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, yang memiliki nilai terendah di kelas dua dan tiga. Setiap sesi pembelajaran juga melibatkan sesi tanya jawab.

Alat dan Bahan

Adapun bahan dan alat yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah:

1. Kartun untuk permainan monopoli, beserta dadu.
2. Kartun untuk permainan nilai tempat bilangan, beserta stik es cream.
3. Speaker kecil untuk permainan menggunakan lagu.
4. Materi Bahasa Indonesia, beserta soal-soalnya.
5. Materi matematika, beserta soal-soalnya.
6. Hadiah
7. Paket keperluan sekolah anak

Langkah-langkah yang diambil dalam melaksanakan proyek pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, yang melibatkan survei lokasi dan pemilihan mitra yang tepat.
2. Menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi Bahasa Indonesia kepada kelas dua dan materi Matematika kepada kelas tiga. Selain itu, memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan bersemangat pergi ke sekolah.
3. Tahap praktek kerja langsung, yang mencakup penggunaan model dan permainan edukatif. Permainan edukatif ini disesuaikan dengan jenjang kelas dan mata pelajaran yang dibutuhkan oleh peserta pengabdian. Alat permainan edukatif seperti puzzle, tebak kata, kuis, dan talking stick dengan lagu anak-anak digunakan untuk mempermudah pemahaman materi Bahasa Indonesia dan Matematika yang dianggap sulit dengan cara yang menyenangkan.
4. Sesi tanya jawab digunakan untuk mengukur respon dan tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.
5. Sebagai bagian dari penghargaan, kami memberikan paket perlengkapan sekolah kepada peserta, termasuk buku tulis, pulpen, penghapus, peraut pensil, dan pensil. Pemenang atau peserta yang menjawab dengan benar dalam permainan edukatif juga mendapatkan hadiah dari tim pengabdian.
6. Terakhir, kami melakukan evaluasi untuk meninjau elemen-elemen yang perlu diperbaiki agar kegiatan pengabdian ini dapat menjadi lebih baik di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membangun minat belajar anak-anak Sekolah Dasar Negeri Basirih 4 dengan memberikan pengalaman praktis melalui permainan edukatif. Dalam perspektif ini, penting untuk diingat bahwa anak-anak cenderung belajar melalui bermain. Permainan edukatif memungkinkan kita sebagai orang tua dan guru untuk menggabungkan unsur pendidikan ke dalam pengalaman bermain anak-anak (Khobir, 2009). Selain itu, melalui permainan edukatif, nilai-nilai karakter dapat ditanamkan pada anak-anak, yang pada gilirannya membantu mereka mengembangkan potensi diri mereka secara holistik ((M. Fadillah, 2016).

Pengabdian pada anak-anak pemulung dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan motivasi mereka di sekolah dasar merupakan suatu upaya yang penting dalam mengatasi kesenjangan pendidikan dan memberikan peluang yang lebih baik bagi kelompok siswa yang rentan. Artikel ini memberikan pemahaman mendalam tentang metode pengabdian yang menggunakan permainan edukatif, seperti Monopoli, dan media belajar nilai tempat bilangan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.

Pengabdian ini diadakan pada hari Selasa, tanggal 25 Juli 2023, mulai pukul 09.00 hingga 12.00 WITA. Kami langsung terlibat dalam proses pembelajaran di kelas, memberikan permainan edukatif kepada siswa kelas dua. Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, kami menggunakan permainan Monopoli. Sebanyak 22 siswa mengikuti kegiatan ini dengan penuh antusiasme, menunjukkan bahwa

pelaksanaan berjalan dengan sukses dan lancar.

Kemudian, kami melanjutkan ke kelas tiga yang terdiri dari 19 siswa, dan kami mengadakan permainan nilai tempat bilangan untuk mata pelajaran Matematika. Sebelumnya, kami telah mengidentifikasi bahwa mata pelajaran Matematika memiliki nilai rendah pada siswa kelas bawah. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Juli, yang merupakan awal tahun ajaran bagi siswa kelas tiga. Oleh karena itu, materi yang diajarkan merupakan pengulangan sebagian dari apa yang mereka pelajari dalam mata pelajaran Matematika di kelas dua tahun sebelumnya.

Salah satu poin penting dalam pembahasan adalah efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Monopoli sebagai alat pembelajaran dapat merangsang minat belajar, karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Ini berdampak positif pada partisipasi aktif siswa dalam kelas dan pengembangan minat mereka dalam belajar. Dalam konteks ini, permainan Monopoli tidak hanya digunakan sebagai alat pendidikan, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi sosial di antara siswa.



Gambar 1. Permainan Monopoli Di kelas Dua Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Sumber: Dokumentasi Pengabdian, 2023

Selanjutnya, pembahasan juga mencakup penggunaan media belajar untuk mengajar nilai tempat bilangan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Dengan menghadirkan materi ini dalam bentuk yang lebih visual dan interaktif, siswa memiliki peluang yang lebih baik untuk memahami konsep-konsep ini. Media belajar berperan penting dalam mengatasi kesulitan dalam pemahaman materi, terutama bagi siswa yang mungkin memiliki latar belakang pendidikan yang terbatas.

Dalam konteks anak-anak pemulung, pembahasan juga menggarisbawahi pentingnya memberikan motivasi dan dukungan emosional kepada mereka. Faktor-faktor sosial dan ekonomi yang mungkin memengaruhi motivasi belajar perlu diatasi, dan pendekatan holistik yang melibatkan orang tua, sekolah, dan masyarakat adalah kunci kesuksesan. Artikel ini mengingatkan kita bahwa pendidikan adalah hak

setiap anak, dan upaya kolaboratif harus dilakukan untuk memberikan peluang pendidikan yang setara bagi semua. Pendidikan adalah fondasi bagi pertumbuhan dan perkembangan masa depan generasi muda. Di tengah tantangan dan tekanan yang mereka hadapi, memberikan motivasi dan dukungan emosional kepada siswa adalah hal yang sangat penting. Ini bukan hanya tugas para pendidik, tetapi juga tanggung jawab bersama masyarakat untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan membangun (Ardila et al., 2017).

Terakhir, evaluasi dan perbaikan terus-menerus dari program pengabdian ini menjadi bagian penting dalam pembahasan. Evaluasi membantu dalam mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki sehingga program dapat berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa dan komunitas.

Dalam rangka meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa sekolah dasar, terutama anak-anak pemulung, pendekatan yang menggabungkan permainan edukatif, media belajar, motivasi, dan dukungan sosial telah terbukti berhasil. Permainan ini menggabungkan unsur-unsur hiburan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa (Nawafilah & Masruroh, 2020). Artikel ini memperkuat pemahaman bahwa inovasi dalam pendidikan dapat membuka pintu menuju masa depan yang lebih cerah bagi semua anak.

KESIMPULAN

Studi kasus pengabdian ini menggambarkan pendekatan inovatif dalam upaya meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa sekolah dasar, khususnya anak-anak pemulung. Melalui penggunaan permainan edukatif, seperti Monopoli, dan media belajar untuk mengajarkan nilai tempat bilangan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, pengabdian ini memberikan gambaran positif tentang bagaimana metode ini dapat memberikan dampak positif pada siswa.

Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk bersekolah. Anak-anak pemulung yang berpartisipasi dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keinginan untuk belajar, interaksi sosial, dan pemahaman konsep-konsep dasar. Metode ini juga membantu mengatasi beberapa tantangan yang dihadapi anak-anak pemulung, seperti akses terbatas terhadap Pendidikan formal.

Dalam konteks pendidikan, penting untuk diingat bahwa pendekatan inovatif dalam pembelajaran, seperti penggunaan permainan edukatif, dapat memainkan peran penting dalam membuka peluang pendidikan yang lebih baik bagi kelompok siswa yang rentan. Kombinasi permainan edukatif, media belajar, dan pemberian motivasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin mereka hadapi.

Kesimpulannya, studi ini menegaskan pentingnya pendekatan kreatif dalam pendidikan untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Dengan melibatkan anak-anak pemulung dalam kegiatan pembelajaran yang menarik, kita dapat membantu mereka meraih masa depan yang lebih

cerah melalui Pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat melalui DIPA yang telah mendanai keberlangsungan pengabdian dan penerbitan jurnal ini melalui kegiatan Dosen Wajib Mengabdi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardila, R. M., Nurhasanah, & Salimi, M. (2017). Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 79–85. Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- M. Fadillah. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37.
- Sutardji. (2009). Karakteristik Demografi Dan Sosial Ekonomi Pemulung. *Jurnal Geografi FIS-UNNES*, 6(2).
- Widaty, C., & Apriati, Y. (2023). Anak-Anak Pemulung Di Kawasan Permukiman Akhir Basirih Kota Banjarmasin Komitmen tentang Pendidikan untuk dapat terpenuhi sesuai harapan banyak nafkah dengan cara memanfaatkan dan Manusia , yaitu Pasal 60 yang berbunyi : 6, 256-264.