

MOTIVASI BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI**CILEWO – TLAGASARI**

Nur Ainy Sadijah
nur.ainy@ubpkarawang.ac.id

Universitas Buana Perjuangan Karawang
Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Buana Perjuangan Karawang

ABSTRAK

Dalam dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar, bahwa kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan juga oleh faktor-faktor non intelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya adalah kemampuan seseorang untuk memotivasi dirinya. penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai motivasi belajar anak di sekolah dasar negeri Cilewo Tlagasari, kabupaten Karawang. Peran pendidik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar anak agar ke depannya anak menjadi pribadi yang cerdas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran dan pengetahuan yang akurat tentang anak yang memiliki motivasi belajar.

Berdasarkan temuan dalam penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Cilewo-tlagasari kabupaten Karawang. Subjek dari penulisan ini berjumlah tiga subjek. Yang diidentifikasi mempunyai motivasi dalam belajar secara bertahap dengan pemberian motivasi setiap hari selam satu bulan melalui permainan *games education*. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ketiga subjek tersebut melakukan perilaku motivasi belajar yang terbentuk dalam ciri-ciri motivasi belajar.

Kata kunci : *Motivasi belajar, permainan edukasi*

LEARNING MOTIVATION OF BASIC SCHOOL CHILDREN**CILEWO – TLAGASARI****Nur Ainy Sadijah**nur.ainy@ubpkarawang.ac.idPsychology Study Program, Faculty of Psychology
Buana University Karawang**ABSTRAC**

In the world of education, especially in learning activities, that performance and success of teaching and learning is not only influenced by intellectual factors, but also other non-intellectual factors that are not less important in determining one's learning outcomes. one of them is a person's ability to motivate himself. the researchers is interested in finding out more about children's learning motivation of basic school children Cilewo Tlagasari Karawang regency. The role of caregivers is needed to increase children's learning motivation so that in the future children will become intelligent individuals. The researche is to get an accurate illustration and knowledge of children who have motivation to learn.

Based on the findings of researche that have been carried out at the basic school children Orphanage. The subjects of this study amounted to three subjects. The identified ones have the motivation to learn gradually with motivation every day for one month through games education games. Based on the results of interviews and observations of the three subjects, they carried out learning motivational behaviors formed in the characteristics of learning motivation.

Keywords : *Learning motivation, Games education*

LATAR BELAKANG

Motivasi sangat penting dalam proses kegiatan belajar, Motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar. Seorang siswa yang belajar tanpa motivasi atau kurang motivasi tidak akan berhasil dengan maksimal. Selain motivasi dalam diri seseorang, dalam proses belajar dipengaruhi juga motivasi dari luar atau lingkungan seseorang yaitu keluarga atau yang mengasuh mereka.

Menurut Sardiman dalam Saefullah (2012) ada berbagai jenis motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Seorang siswa melakukan belajar karena didorong tujuan ingin mendapatkan pengetahuan, nilai, dan keterampilan. Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Dalam dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar, bahwa kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan juga oleh faktor-faktor non intelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya adalah kemampuan seseorang siswa untuk memotivasi dirinya.

Selain di sekolah, pengasuh juga sangat berperan penting dalam memotivasi anak dalam meningkatkan semangat dalam belajar. Anak-anak yang berada di panti asuhan hanya diasuh oleh pengasuh yang sekaligus berperan sebagai pengurus panti. Peran pengasuh sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar anak agar ke depannya anak menjadi pribadi yang cerdas. Hal ini dikarenakan pengasuh sebagai faktor ekstrinsik dalam meningkatkan motivasi belajar anak.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai motivasi belajar anak di Sekolah Dasar Negeri desa Cilewo Tlagasari Karawang.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Mc. Donald dalam Oemar Hamalik (2011), motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Sedangkan menurut Sardiman A. M (2010) dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menurut M. Dalyono (2009) motivasi belajar adalah suatu daya penggerak atau dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar. Menurut Hamzah B. Uno (2011) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pengertian motivasi belajar yaitu keseluruhan daya penggerak atau dorongan di dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang ditandai perubahan energi untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

METODE

Pengabdian masyarakat ini adalah gambaran terkait dengan data. Metode yang digunakan menggunakan metode wawancara dan observasi pada siswa dan significant others untuk mendapatkan data yang valid. Waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat pada tanggal 01 Agustus 2020 sampai dengan tanggal 31 Agustus 2020 dan untuk tempat pelaksanaannya di Sekolah Dasar Negeri desa Cilewo Tlagasari Karawang.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka peneliti menemukan bahwa terdapat tiga siswa sekolah dasar perilaku dalam pemberian motivasi diri yang berbeda.

1. Subyek FI

Peneliti menemukan subjek yang susah di atur ketika belajar bersama subjek yang berusia 9 tahun selalu jalan-jalan dan tidak mau diam. Subjek juga sering sekali

mengajak teman-temannya bercanda ketika teman-temannya sedang belajar. Lalu dilihat dari tulisan dan cara membaca, cara menghitung, cara menggambar subjek terlihat kurang semangat dan mau tidak mau ketika diajari belajar. Tugas yang dikerjakan selalu diingatkan tidak ada inisiatif untuk belajar sendiri. Dan ketika belajar subjek terlihat kurang semangat dan selalu berbicara tidak biasa ketika diajari akan sesuatu pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan FI, dia termasuk siswa kelas 2 sekolah dasar dengan usia 9 tahun, FI sudah lumayan lama tinggal di panti asuhan, FI mau belajar kalau FI diajarin, kalau tidak diajarin ya gak belajar. Kalau ada PR FI harus diingatkan kadang suka lupa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik sekolah dasar negeri Cilewo FI sebenarnya anak yang baik dan nurut tetapi FI selalu ingin diperintah terlebih dahulu ketika ingin melakukan sesuatu, FI anak yang jarang bicara, tetapi ia suka bercanda anaknya. Pada saat observasi di hari pertama saat memulai kerja praktek, subjek salahsatu anak yang selalu paling pertama menghampiri kami, dan selalu bertanya, nanti “kita mau ngapain aja teh” sambil tersenyum menunduk malu” tetapi ketika dijawab kita hari ini akan menggambar yah atau yang berhubungan dengan belajar tanpa melalui *games education* FI langsung berkata “yaaaaah”. Dan ketika disuruh menggambar FI langsung memisahkan diri dari teman-temannya lalu FI seperti tidak ingin mengerjakannya karena hasil gambarnya tidak ada. Setelah di hampiri, dan dituntun untuk mengerjakan FI selalu berkata “gak bisa teh” menulis namanya pun FI tidak mau, tetapi ketika di tuntun untuk mengerjakan bahwa FI pasti bisa FI baru mau mengerjakannya. meskipun hasilnya kurang memuaskan. Dan ketika ada sebuah penilaian FI selalu menyuruh yang menilai untuk menyamakan nilainya dengan nilai yang hasilnya lebih bagus.

Dalam penanganan peneliti pertama membuat tabel untuk mengetahui perubahan-perubahan FI setiap hari perilaku apakah yang dilakukan setiap ada perilaku yang muncul atau tidak muncul saya langsung menceklisnya dalam tabel yang di rekap secara perminggu untuk mengetahui motivasi belajar FI. Minggu kedua, ketiga dan keempat saya membuat sebuah *games education* melalui kertas karton yang dipotong-potong lalu membentuk huruf abjad dan angka. Lalu anak-anak semua berkumpul dan dibentuk sebuah kelompok.

Cara bermainnya dengan cara, semuanya mendengarkan intruksi dari peneliti, dan peneliti mengajukan pertanyaan seperti misalnya : siapakah presiden pertama republik Indonesia ? ketika menjawab, untuk cara menjawabnya dengan masing-

masing anak menyusun satu persatu huruf apa yang dimulai seacra bergantian dan setelah selesai menyusun nya, anak-anak menunjukan tangannya dan membacakan satu-persatu. Permainan ini mencakup semua mata pelajaran anak-anak disekolah. Dan FI sangat antusias dengan permainan *games education* ini, Fi berinteraksi dan mau maju kedepan untuk membacakan jawabanya.

Setelah permainan selesai kita mengevaluasi mereka tentang manfaat permainan ini dan meningkatkan motivasi belajar mereka, terutama FI. Dapat dilihat dari serangkaian games belajar sambil bermain FI mulai terlihat menyukai belajar dan belajar itu bisa menyenangkan. Diminggu terakhir FI baru benar-benar memunculkan perilaku motivasi belajar yang baik setelah melalukan beberapa tahap kegiatan intervensi penanganan.

2. Subyek FA

Perilaku yang sering dimunculkan oleh FA kurangnya semangat dalam belajar karna dilihat dari beberapa tahapan ketika di ajak belajar bersama dan bermain bersama FA selalu terdiam, terlambat datang, dan teman-temannya selalu berkata FA sedang tidur, dan FA tukang tidur. FA harus di tuntun dan selalu di perhatikan lalu diajak bicara baru dia akan berinteraksi dengan kita. Mungkin karena FA belum lama tinggal dipanti asuhan. Dari hasil wawancara dengan FA, dia termasuk siswa kelas 2 sekolah dasar dengan usia 8 tahun, FA belum lama tinggal di panti asuhan. FA datang kepanti asuhan diantarkan oleh tetangganya karna katanya ayahnya gak tau kemana, Ibu FA mengalami stres berat dan sampai dibilang orang gila oleh tetangga katanya. Karna FA tidak ada yang mengurus FA ikut tetangganya untuk tinggal di panti asuhan, dan FA senang tinggal dipanti asuhan katanya. Dan belom lama ibunya meninggal dunia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengasuh panti sosial asuhan anak daarul hasanah, FA sebenarnya anak yang sangat periang, dan menyenangkan, pada saat baru datang kepanti ia sangat antusias dan gembira diantar kepanti asuhan oleh tetangganya itu. FA langsung mau tinggal dipanti katanya. Cuma memang mungkin masih malu-malu, padahal FA itu sebenarnya anak yang menyenangkan, lucu dan penurut. Dalam penanganan peneliti membuat tabel untuk mengetahui perubahan-perubahan FA setiap hari perilaku apakah yang dilakukan setiap ada perilaku yang muncul atau tidak muncul saya langsung menceklisnya dalam tabel yang di rekap secara perminggu untuk mengetahui motivasi belajar FA. Minggu ke dua, ketiga dan keempat saya membuat sebuah *games education* melalui

kertas karton yang dipotong-potong lalu membentuk huruf abjad dan angka. Lalu anak-anak semua berkumpul dan dibentuk sebuah kelompok.

Cara bermainnya dengan cara, semuanya mendengarkan intruksi dari saya, dan saya mengajukan pertanyaan seperti misalnya : siapakah presiden pertama republik Indonesia ? ketika menjawab, untuk cara menjawab nya dengan masing-masing anak menyusun satu persatu huruf apa yang dimulai seacara bergantian dan setelah selesai menyusun nya, anak-anak menunjukan tangannya dan membacakan satu-persatu. Permainan ini mencakup semua mata pelajaran anak-anak disekolah. Dan FA sangat antusias dengan permainan *games education* ini, FA berinteraksi dan mau maju kedepan untuk membacakan jawabanya.

Setelah permainan selesai kita mengevaluasi mereka tentang manfaat permainan ini dan meningkatkan motivasi belajar mereka, terutama FA. Dapat dilihat dari serangkaian *games* belajar sambil bermain FA mulai terlihat menyukai belajar dan berinteraksi dengan baik. Diminggu keempat FA sudah mulai memunculkan perilaku motivasi belajar yang baik setelah melakukan beberapa tahap kegiatan intervensi penanganan.

3. Subyek DI

Perilaku yang sering dimunculkan oleh DI adalah DI memang sudah terlihat bahwa DI anak yang aktif dan rajin mengikuti pembelajaran yang di adakan bersama dalam kegiatan magang. DI selalu ingat dengan PR yang diberikan ibu guru di sekolah dan DI selalu minta untuk di ajarkan oleh peneliti. Tetapi ketika DI sedang bersama peneliti DI tidak mau berangkat ke sekolah siang. Dan hanya ingin bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya. Dari hasil wawancara dengan DI, dia termasuk anak yang rajin, DI suka belajar katanya, kalo ada PR atau pembelajaran yang dari sekolah DI selalu mengulanginya, Cuma DI bosan didalam panti terus katanya. DI seneng banget kalo teteh-teteh kesini. DI belum lama tinggal dipanti asuhan ini, DI seneng bias tinggal disini banyak temenya.

Berdasarkan hasil wawancara DI anak yang periang dan pintar selalu mendapat rengking katanya. DI baru tinggal dipanti belum lama.

Dalam penanganan peneliti pertama membuat tabel untuk mengetahui perubahan-perubahan DI setiap hari perilaku apakah yang dilakukan setiap ada perilaku yang muncul atau tidak muncul peneliti langsung menceklisnya dalam tabel yang di rekap secara perminggu untuk mengetahui motivasi belajar DI. Minggu ke dua, ketiga dan keempat peneliti membuat sebuah *games education*

melalui kertas karton yang dipotong-potong lalu membentuk huruf abjad dan angka. Lalu anak-anak semua berkumpul dan dibentuk sebuah kelompok. Cara bermainnya dengan cara, semuanya mendengarkan intruksi dari peneliti dan mengajukan pertanyaan seperti misalnya. Siapakah presiden pertama republik Indonesia ? ketika menjawab, untuk cara menjawab nya dengan masing-masing anak menyusun satu persatu huruf apa yang dimulai seacara bergantian dan setelah selesai menyusun nya, anak-anak menunjukan tangannya dan membacakan satu-persatu. Permainan ini mencakup semua mata pelajaran anak-anak disekolah. Dan FA sangat antusias dengan permainan *games education* ini, FA berinteraksi dan mau maju kedepan untuk membacakan jawabanya.

Setelah permainan selesai kita mengevaluasi mereka tentang manfaat permainan ini dan meningkatkan motivasi belajar mereka, terutama DI. Dapat dilihat dari serangkaian *games* belajar sambil bermain DI memang anak yang rajin dan senang belajar DI terlihat lebih menyukai belajar dan berinteraksi dengan baik ketika ada metode seperti ini. Dari minggu pertama DI memang sudah memunculkan perilaku motivasi belajar yang baik setelah melakukan beberapa tahap kegiatan intervensi penanganan DI lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri desa Cilewo Karawang. Subjek dari penulisan ini berjumlah tiga yaitu, FI, FA, dan DI yang diidentifikasi mempunyai motivasi dalam belajar secara bertahap dengan pemberian motivasi setiap hari selama satu bulan di Sekolah Dasar Negeri Cilewo Karawang, melalui bermain *games education*. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ketiga subjek tersebut melakukan perilaku motivasi belajar yang terbentuk dalam ciri-ciri motivasi belajar.

Sebagaimana dikemukakan Sardiman A.M (2011) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya (1)tekun menghadapi tugas. (2)ulet menghadapi kesulitan. (3)menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah belajar. (3)lebih senang bekerja mandiri. (4)tidak cepat bosan pada tugas yang rutin. (5)dapat mempertahankan pendapatnya. (6)tidak mudah melepaskan hal yang diyakini. (7)senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Nasution. 2011. *Metode Research Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Moleong, J Lexy, Prof. Dr. 2009, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakaya.
- Andang Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media