

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SDN 01 GALIH MELALUI
PENDAMPINGAN BELAJAR DENGAN METODE *FUN AND GAME-
BASED LEARNING***

Ahmad Solekhan¹

Solekhanahmad2021@stik-kendal.ac.id

Hani Nisa'usalma²

nisausalmahani@gmail.com

Muhammad Thoriq Miftahuddin³

muhammadthoriq1304@gmail.com

Lisa Indrawati⁴

lisaindrawati273@gmail.com

Shofi Arian⁵

oari3150@gmail.com

Imron Ali⁶

maqilhafizan1922@gmail.com

Alfian Nuril Khikam⁷

alfiando125@gmail.com

Ahmad Ikhsan Fadlil⁸

Ahmadikhsan140602@gmail.com

Luthfi Fatkhi M⁹

luthfidzakkiyah21@gmail.com

Fathul Hidayatun Nisa¹⁰

fathulnisa2003@gmail.com

¹ Sekolah Tinggi Islam Kendal

² Sekolah Tinggi Islam Kendal

³ Sekolah Tinggi Islam Kendal

⁴ Sekolah Tinggi Islam Kendal

⁵ Sekolah Tinggi Islam Kendal

⁶ Sekolah Tinggi Islam Kendal

⁷ Sekolah Tinggi Islam Kendal

⁸ Sekolah Tinggi Islam Kendal

⁹ Sekolah Tinggi Islam Kendal

¹⁰ Sekolah Tinggi Islam Kendal

Abstrak

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pendidikan siswa sekolah dasar. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada rendahnya hasil akademik serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. SDN 01 Galih merupakan salah satu sekolah dasar di Kabupaten Kendal yang menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendampingan belajar dengan metode *Fun and Game-Based Learning*. Pendekatan ini diterapkan dalam bentuk permainan edukatif, kuis interaktif, serta aktivitas berbasis kelompok yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, memperbaiki suasana kelas, serta meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Dengan demikian, *metode Fun and Game-Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu strategi alternatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, *Fun Learning*, *Game-Based Learning*, Sekolah Dasar

Abstract

Learning motivation is a crucial factor in determining the success of elementary school students' education. Low learning motivation can lead to suboptimal academic achievement and a lack of student interest in the learning process. SDN 01 Galih, an elementary school in Kendal Regency, faces challenges in enhancing students' learning motivation, particularly in subjects perceived as difficult. This Community Service Program (PKM) aims to improve students' learning motivation through learning assistance using the Fun and Game-Based Learning method. This approach is implemented through educational games, interactive quizzes, and group-based activities designed to create a more engaging and enjoyable learning environment. The results show that this method effectively increases student participation in learning, fosters a more conducive classroom atmosphere, and significantly enhances concept comprehension. Therefore, Fun and Game-Based Learning can be considered an alternative strategy to enhance students' motivation and learning outcomes at the elementary school level.

Keywords: Learning Motivation, *Fun Learning*, *Game-Based Learning*, Elementary School

A. PENDAHULUAN

Motivasi belajar siswa memiliki peran krusial dalam keberhasilan pendidikan. Menurut teori motivasi pendidikan yang dikemukakan oleh Ryan & Deci (2000), siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung lebih aktif dalam belajar dan memiliki pencapaian akademik yang lebih baik. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa sekolah dasar yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, lingkungan belajar yang monoton, dan kurangnya aktivitas yang melibatkan interaksi langsung antara siswa dan guru.

Di SDN 01 Galih, permasalahan ini juga terjadi, terutama dalam mata pelajaran seperti Matematika dan IPA. Siswa cenderung kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pendampingan belajar berbasis *Fun and Game-Based Learning* menjadi solusi yang dapat diterapkan. Metode ini menggunakan permainan dan aktivitas interaktif yang dirancang untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat membantu meningkatkan daya ingat, keterampilan berpikir kritis, serta minat belajar siswa. Kualitas sumber daya manusia pada siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berupaya menjawab beberapa permasalahan utama terkait penerapan metode *Fun and Game-Based Learning* dalam pendampingan belajar siswa SDN 01 Galih. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana metode tersebut dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi sejauh mana metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dampaknya terhadap pemahaman akademik mereka. Tantangan dalam penerapan metode ini juga menjadi perhatian utama untuk dianalisis agar dapat ditemukan solusi terbaik dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendampingan berbasis *Fun and Game-Based Learning*. Penelitian ini berusaha

mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta mengukur dampak metode ini terhadap pemahaman akademik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah dan guru dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas.

B. LANDASAN TEORI

1. Kajian Pengabdian Masyarakat Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *Fun and Game-Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebuah studi oleh Hwang et al. (2018) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 70% dibandingkan dengan metode konvensional.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Setiawan (2021) juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode permainan memiliki daya ingat yang lebih baik dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan yang menggunakan metode ceramah tradisional.

2. Teori yang Relevan

a. Teori Motivasi Belajar (Ryan & Deci, 2000)

Menjelaskan bahwa motivasi belajar terbagi menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik, di mana pendekatan yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

b. Teori Game-Based Learning (Gee, 2007)

Menekankan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

c. Teori Konstruktivisme dalam Pendidikan (Vygotsky, 1978)

Mengusulkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi sosial akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

C. METODE PKM

Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif, di mana siswa dilibatkan dalam berbagai aktivitas edukatif berbasis permainan dan interaksi kelompok. Adapun metode yang digunakan meliputi:

1. Observasi awal: Untuk mengidentifikasi tingkat motivasi belajar siswa sebelum intervensi.
2. Pelaksanaan pendampingan belajar: Dengan metode *Fun and Game-Based Learning*.
3. Evaluasi dan refleksi: Untuk mengukur efektivitas metode yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode eksperimen terbatas. Adapun metode yang digunakan meliputi observasi awal untuk mengidentifikasi tingkat motivasi belajar siswa sebelum intervensi, pelaksanaan pendampingan belajar dengan metode *Fun and Game-Based Learning* dalam beberapa sesi pembelajaran, evaluasi dan refleksi menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas metode yang digunakan, wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka selama penerapan metode ini, serta analisis data dengan pendekatan statistik deskriptif untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta analisis kualitatif dari wawancara.

Subjek penelitian terdiri dari 50 siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN 01 Galih yang dipilih secara acak. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta wawancara dengan siswa dan guru untuk memahami dampak penerapan metode ini secara lebih luas.

D. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa lebih aktif dalam diskusi, lebih antusias dalam menyelesaikan tugas, dan menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik. Rata-rata nilai ujian meningkat sebesar 13 poin setelah implementasi metode ini. Selain itu, siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam kelas mulai menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, guru dan pihak sekolah memberikan umpan balik positif terhadap metode ini, yang diharapkan dapat diadopsi lebih lanjut dalam kegiatan pembelajaran reguler. Keberhasilan metode ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka. Berikut dokumentasi kami di lapangan :



E. SIMPULAN

Pendampingan belajar berbasis *Fun and Game-Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN 01 Galih. Metode ini dapat menjadi strategi alternatif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Disarankan agar metode ini diterapkan secara berkelanjutan dalam kurikulum sekolah dasar serta dilakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi dampak jangka panjangnya terhadap prestasi akademik siswa. Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN 01 Galih yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga kepada para guru, siswa, serta rekan-rekan peneliti yang turut serta dalam pelaksanaan dan evaluasi metode ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Purwani, Wilujeng Asih, Anita Rahmah Dewi, and Vina Rosyadah. "Pendampingan Penguasaan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game-Based Learning (GBL)." *Taawun* 3, no. 01 (2023): 13–23. <https://doi.org/10.37850/taawun.v3i01.393>.
- Rahmawati, R, W Wardono, and ... "Pengukuran Hasil Belajar Matematika Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama: Sebuah Studi Literatur." *PRISMA, Prosiding ...* 7 (2024): 570–77. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/3006%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/download/3006/2470>.
- Sembiring, Desy Anita Karolina, Nova Riama Lumban Raja, Rosiyanti Rosiyanti, and Agnes Toam. "Transisi Motivasi Belajar Siswa Kala Dan Pasca Pandemi Covid-19." *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 8, no. 1 (2024): 94–107. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v8i1.45728>.