

Intervensi Kelompok Dengan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Rila Rahma Mulyani¹, Suryadi²
^{1,2} Universitas PGRI Sumatera Barat

ABSTRACT

Motivasi belajar sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang baik. Namun banyak peserta didik yang mengalami masalah dalam belajar akibat kurangnya motivasi. Peserta didik yang mengikuti intervensi adalah peserta didik kelas VI SD yang memiliki motivasi belajar rendah yang berjumlah 7 orang (4 perempuan dan 3 laki-laki). Intervensi yang diberikan berupa *game* karena bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, kemahiran sosial dan fisik sehingga anak menjadi senang ketika belajar. Intervensi dilaksanakan melalui tiga sesi. Sesi pertama yaitu menyampaikan kontrak kegiatan kepada peserta, sesi kedua diberikan beberapa permainan yang terdiri dari permainan segitiga, kotak, dan lingkaran, *johari windows*, dan *number game*. Selanjutnya pada sesi yang ketiga yaitu psikoedukasi guru yaitu menyampaikan kepada guru mengenai keluhan dan permasalahan peserta didik terkait dengan metode belajar selama ini dan mengajak guru untuk terus memotivasi peserta didik

Keyword: *Intervensi Kelompok, Game, Motivasi Belajar*

Corresponding Author:

Rila Rahma Mulyani,

Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia

Email: rila.psikologi@gmail.com



1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan sehingga dengan belajar seseorang dapat menguasai hal tertentu. Untuk tercapainya tujuan belajar tersebut maka diperlukan motivasi. Motivasi belajar merupakan dorongan dari proses belajar dengan kata lain tujuan dari belajar adalah mendapatkan hasil yang baik (Crookes & Schmidt, 1991; Oxford & Shearin, 1994; Anderman & Heather, 2011). Banyak peserta didik yang mengalami masalah dalam belajar, akibatnya hasil belajar yang dicapai rendah. Salah satu faktor dari dalam diri peserta didik yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan semangat belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peserta didik yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya (Zimmerman, 1989). Hal ini menempatkan motivasi belajar pada posisi yang penting di dalam proses pembelajaran. Keberadaan motivasi dalam proses belajar merupakan faktor penting yang akan mempengaruhi seluruh aspek-aspek belajar dan pembelajaran (Liu & Reed, 1994; Grolnick, Ryan & Deci, 1991).

Wlodkowski (2004) menjelaskan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut. Sedangkan Patrich, Smith, Garcia & McKeachie (1991) mendefinisikan motivasi sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya yaitu jika seseorang peserta didik yang percaya bahwa dirinya memiliki kemampuan yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas, akan termotivasi untuk melakukan tugas tersebut. Konsep diri yang positif ini menjadi motor penggerak bagi kemauannya. Peserta didik yang termotivasi akan menunjukkan minatnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar, merasakan keberhasilan diri, mempunyai usaha-usaha untuk sukses, dan memiliki strategi-strategi kognitif dan efektif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan padanya (Pintrich & De Groot, 1990).

Mengingat pentingnya motivasi dalam belajar maka diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut. Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan karena bermain merupakan proses pembelajaran yang juga melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran intrinsik dan kegembiraan. Dengan demikian bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang member peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah dan mengenal dunia mereka sendiri (Moyle, 1999). Lingkungan yang mendukung dan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggairahkan dapat menciptakan serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga keluhan-keluhan seperti bosan, jenuh, kurang bergairah dan tidak menarik yang selama ini sering didengungkan dari peserta didik dalam proses pembelajaran dapat teratasi (Bobbi, 2011; Ryan & Deci, 2000). Berdasarkan uraian tersebut, maka peserta didik diberikan intervensi berupa permainan-permainan yang diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar mereka

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) kepada subyeknya dan kemudian diukur akibat dari perlakuan tersebut. Eksperimen berarti mencoba, mencari, dan mengkonfirmasi (Frankel & Wallen 2009). Desain penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*, terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Dasar yang memiliki motivasi belajar rendah. Sebanyak 7 (tujuh) orang

3. PEMBAHASAN

Intervensi kelompok yang telah dilakukan merupakan sebuah program intervensi psikologi yang diadakan di sebuah sekolah dengan para peserta didik sebagai sasaran intervensinya. Pada dasarnya intervensi ini merupakan suatu program yang dilaksanakan dalam bentuk *game* (permainan) untuk menggali kelebihan peserta didik, menumbuhkan semangat serta motivasi mereka dalam belajar. Menurut Moyle (1999), bermain adalah suatu proses yang diperlukan oleh anak-anak maupun dewasa. Bermain merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial, dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran intrinsik dan kegembiraan. Dengan demikian bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk menciptakan serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga keluhan-keluhan seperti bosan, jenuh, kurang bergairah dan tidak menarik selama ini sering didengungkan dari peserta didik dalam proses pembelajaran dapat teratasi (Bobbi, 2011; Ryan & Deci, 2000).

Intervensi dilakukan terdiri dari 3 (tiga) sesi. Sesi pertama yaitu menyampaikan kontrak kegiatan dan meminta kesediaan peserta didik untuk mengikuti kegiatan sampai selesai serta menjelaskan tujuan diadakannya kegiatan. Dalam sesi ini semuanya berjalan dengan lancar dimana peserta didik cukup antusias dalam mengikutinya. Pada sesi kedua diberikan tiga *game* yaitu: 1) Segitiga, kotak dan lingkaran, 2) Johari Windows dan disertai cerita katak kecil, 3) *Number game*. Pada *game* 1 (segitiga, kotak dan lingkaran), beberapa peserta didik terlihat serius mengerjakan, namun ada dua orang peserta didik yang mengganggu temannya sambil jalan-jalan. Saat batas waktu pengerjaan berakhir, ada peserta didik yang masih mengerjakan dan mengatakan belum selesai. Setelah semua gambar dikumpulkan, lalu dijelaskan maksud dari permainan tersebut. Gambar segitiga diumpamakan sebagai kreativitas, gambar kotak diumpamakan sebagai kemampuan, dan gambar lingkaran diumpamakan sebagai kemauan. Untuk menghasilkan gambar yang bagus, seseorang harus menggunakan ketiga hal tersebut (segitiga, kotak, dan lingkaran). Begitu juga dalam belajar, seseorang akan sukses dan berhasil bila ketiga hal tersebut ada (kreativitas, kemampuan, dan kemauan). Setelah mendengar penjelasan tersebut, semua peserta didik sepakat dan bertekad untuk rajin belajar.

Game 2 yang diberikan yaitu *Johari Windows*. *Game* ini dikembangkan oleh Joseph Luft dan Harrington Ingham sebagai perwujudan bagaimana seseorang berhubungan dengan orang lain yang digambarkan sebagai sebuah “jendela”. Jendela tersebut terdiri dari matrik 4 sel, masing-masing sel menunjukkan daerah *self* (diri) baik yang terbuka maupun yang disembunyikan (Helmi, 1992). Pada *game* ini peserta didik mencoba mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya dengan menuliskan tiga kelebihan dan tiga kekurangannya. Ada juga peserta didik yang masih terlihat kebingungan dan cukup lama untuk berfikir sebelum ia menuliskan. Beberapa peserta didik kemudian diminta membacakan apa yang telah mereka tulis

dan meminta pendapat dari teman-temannya. Tujuan dari permainan ini adalah agar peserta didik menyadari bahwa setiap orang itu punya kelebihan atau kekurangan sehingga tidak perlu sombong dan juga minder. Permainan ini juga disertai dengan cerita bergambar tentang orang yang memiliki kekurangan fisik namun bisa sukses. Peserta didik tampak memperhatikan gambar yang ditampilkan dan terlihat antusias dengan banyak bertanya.

Game 3 yaitu *number game*. Pada *game* ini peserta didik diminta menghubungkan angka 1-60 secara urut dengan menarik garis dari 1 sampai seterusnya. Peserta didik tampak bersemangat mengerjakannya disertai dengan banyak komentar. Setelah selesai, peserta didik diminta mengulangnya lagi pada kertas yang baru dan mereka kembali mengerjakannya dengan sungguh-sungguh. Untuk yang terakhir, peserta didik kembali diminta menghubungkan angka-angka tersebut namun dikerjakan dalam kelompok. Terlihat adanya kerjasama dalam kelompok tersebut dan keinginan untuk unggul dari kelompok lain. Tujuan dari permainan ini kemudian dijelaskan kepada peserta didik yaitu hasil kedua tentu akan lebih baik dari hasil pertama karena telah dipelajari sebelumnya. Begitu juga dalam belajar, akan muda dipahami jika telah belajar sebelumnya dan terus menerus diulang. Namun jika dibandingkan hasil kerja sendiri dengan kelompok, hasil dalam kelompok akan jauh lebih baik. Alasannya karena dalam kelompok dimungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan bisa saling memberitahu dan membantu jika ada yang kurang mengerti tentang pelajaran yang diberikan. Sampai akhir sesi ini peserta didik mampu memahami apa yang telah disampaikan.

Pada sesi ketiga atau sesi terakhir, dilakukan evaluasi terhadap apa yang telah disampaikan. Dari evaluasi ini diketahui bahwa peserta didik memperoleh manfaat dari intervensi kelompok yang telah diadakan dan menyadari akan kurangnya motivasi belajar mereka selama ini. Peserta didik bisa lebih mengenali diri sendiri dengan mengetahui kelebihan dan kekurangannya dan mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat lagi agar bisa menjadi orang yang berhasil. Selain intervensi yang ditujukan kepada peserta didik juga diberikan psikoedukasi kepada guru. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan keluhan dan permasalahan peserta didik yang terkait dengan metode belajar selama ini. Peserta didik menginginkan metode belajar yang variatif dan tidak monoton agar mereka tidak mudah bosan dan mengantuk. Dengan menyampaikan hal ini kepada guru, maka diharapkan metode belajar atau cara mengajar guru bisa lebih variatif dan belajar bisa menjadi hal yang menyenangkan.

Dari intervensi kelompok yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan cukup efektif. Hal ini karena terjadi perubahan positif dimana peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan hasil belajar mengalami peningkatan jika dibandingkan sebelum dengan sesudah intervensi. Selain itu didukung juga oleh penggunaan metode belajar yang variatif oleh guru. Ketika peserta didik mulai terlihat bosan dan mengantuk, guru mengajak bercerita sehingga suasana belajar lebih menyenangkan. Selain itu, peserta didik yang bisa menyelesaikan tugas dengan baik maka diberi *reward* berupa pujian dan gambar piala yang ditempelkan di buku mereka. Hal ini membuat peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Silberman (2001), yang mengatakan bahwa metode belajar yang variatif dan bermain akan banyak melibatkan peserta didik untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga peserta didik senang, tidak membosankan dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan peserta didik tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan kegiatan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan intervensi kelompok berjalan dengan lancar dan cukup efektif yang dilihat dari perkembangan hasil setelah intervensi diberikan (*follow up*). Peserta didik menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan. Selain itu, penggunaan metode belajar yang lebih variatif dan tidak monoton oleh guru membuat peserta didik tidak cepat bosan dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Anderman, E. M & Heather, D. (2011). Learning with Motivation. *Handbook of Research on Learning and Instruction*. 233-256.
- Bobbi, D & Mike, H. (2011). *Quantum Learning*. Bandung: Mizan Pustaka

- Crookes, G., and Schmidt, R.W. (1991). Motivation: Reopening the Research Agenda. *Language Learning*, 41, 469-512.
- Fraenkel, J. R & Wallen, N. E. (2009). *How to Design and Evaluate Research in Education (7th)*. New York. McGraw-hill.
- Grolnick, W. S., Ryan, R. M., & Deci, E. L. (1991). The Inner Resources for School Achievement: Motivational Mediators of Children's Perceptions of Their Parents. *Journal of Educational Psychology*, 83(4), 508-517.
- Helmi, A. F. (1992). Konsep Diri dan Kemampuan Bergaul. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Liu, M. & Reed, W. M. (1994). The Relationship between the Learning Strategies and Learning Style in a Hypermedia Environment. *Computers in Human Behavior*, 10(4), 419-434.
- Moyles, Janet R. (1999). *Just Playing: The Role and Status of Play in Early Childhood Education*. Philadelphia: Open University Press.
- Oxford, R. L., and Shearin, J. (1994). Language Learning Motivation: Expanding the Theoretical Framework. *Modern Language Journal*, 78, 12-28.
- Pintrich, R., Smith, D. A. F., Garcia, T., & McKeachie, W. J. (1991). Reliability and Predictive Validity of The Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ). *Educational and Psychological Measurement*, 53, 801-813.
- Pintrich, R., & De Groot, E.V. (1990). Motivational and Self-Regulated Learning Components of Classroom Academic Performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33-40.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and The Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Silberman, L. (2001). *Active Learning*. Yogyakarta: Yappendis.
- Wlodkowski, R. J., & Jaynes, J. H. (2004). *Motivasi Belajar*. Jakarta: Cerdas Pustaka.
- Zimmerman, B.J. (1989). A Social Cognitive View of Self-Regulated Academic Learning. *Journal of Educational Psychology*, 81(3), 329-339.