
PENDAMPINGAN DAN PENGGUNAAN MEDIA SUPLAY *STUDY WITH PLAY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**Khoirun Nisa¹, Wahyudi², Mohammad Saat Ibnu Waqfin³, Lailatus Sa'diyah⁴, Hafidhoh Lailliatil Ummah A⁵, Sayyidah Ainur Rofiqoh⁶, Linda Halimatus Sa'diyah⁷, Khusmiranti Mufidah⁸**^{1,2,4,6,7} Pendidikan Agama Islam Universitas KH.A.Wahab Hasbullah³ Pendidikan Bahasa Inggris Universitas KH.A.Wahab Hasbullah⁵ Pendidikan Matematika Universitas KH.A.Wahab Hasbullah⁸ Pendidikan Bahasa Arab Universitas KH.A.Wahab Hasbullah*Email: neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

ABSTRACT

Based on the analysis conducted by the Community Service team in class 3 of SDN Manunggal, there is a lack of innovation in the teaching and learning process. So that students tend to feel bored and unenthusiastic in learning. The learning media used is only in the form of student books. Learning media for elementary school students are usually interesting and educational. Learning media also function to stimulate student interest and motivation. Therefore, this service aims to assist and use the Suplasy with Play learning media to increase student learning motivation. The approach method used in implementing this community service is the creation, socialization, and implementation approach. The creation, socialization, and implementation approach method involves structured steps to ensure the success of a project or product. Then, the manufacturing process is carried out according to the established plan, ensuring strict quality control throughout the process. The results of this study indicate that the Use of SUPLAY Study With Play Learning Media is very effective and easily accepted by each student.

Keywords: *use media, learning, improve mativation***ABSTRAK**

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat di kelas 3 SDN Manunggal memiliki kekurangan inovasi dalam proses belajar-mengajar. Sehingga para siswa cenderung merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku siswa. Media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar biasanya di bentuk menarik dan mendidik. Media pembelajaran juga berfungsi untuk merangsang minat dan motivasi siswa. Oleh karena itu pengabdian ini bertujuan untuk pendampingan dan penggunaan media pembelajaran Suplasy study with Play untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode pendekatan yang digunakan pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah pendekatan pembuatan, sosialisasi, dan implementasi. Metode pendekatan pembuatan, sosialisasi, dan implementasi melibatkan langkah-langkah terstruktur untuk memastikan keberhasilan proyek atau produk. Metode ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan penetapan tujuan, kemudian tahap perencanaan, yang mencakup desain dan pemilihan material atau teknologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY Study With Play sangat efektif dan mudah diterima oleh setiap peserta didik.

Kata Kunci: *penggunaan media, pembelajaran, meningkatkan motivasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Bangsa yang maju selalu dimulai dari pendidikan yang maju karena pendidikan sebagai pengembangan kualitas dan kemampuan masyarakat. Dengan masyarakat yang terdidik dapat mewujudkan bangsa yang maju dan berpendidikan. (Prof.Dr.Azhar, 2003)

Sekolah dasar adalah sekolah yang mengajarkan pendidikan dasar untuk anak-anak berusia 7 sampai 12 tahun. Sekolah Dasar Negeri (SDN) adalah sekolah dasar yang dikelola oleh pemerintah. Sekolah negeri, juga dikenal sebagai sekolah umum, memberikan pendidikan gratis kepada semua siswa. Pemerintah negara bagian mengelola sekolah-sekolah ini, yang didanai sepenuhnya atau sebagian oleh pajak.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Manunggal merupakan salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berada di Desa Manunggal Kecamatan Ngusikan Kabupaten Jombang. SDN Manunggal terdiri dari 155 siswa dan 11 guru.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat di kelas 3 SDN Manunggal memiliki kekurangan inovasi dalam proses belajar-mengajar. Sehingga para siswa cenderung merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku siswa.

Media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih banyak dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. (Wulandari et al., 2023) Media pembelajaran merupakan jembatan yang membantu guru untuk memahamkan materi yang disampaikan kepada siswa. (Batubara, 2020) Media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar biasanya di bentuk menarik dan mendidik. Media pembelajaran juga berfungsi untuk merangsang minat dan motivasi siswa. (Al-Ham et al., 2019)

Permasalahan Mitra

Ketika anak masuk ke jenjang lebih tinggi, yaitu SD, mereka mengalami perubahan dalam cara mereka belajar, yang memerlukan mereka untuk menyesuaikan diri dengan cara belajar tertentu. Beberapa anak tidak dapat menyesuaikan diri dengan mudah, yang dapat menyebabkan mereka bosan, yang dapat berdampak pada proses belajar (Sekarwati & Nurtamam, 2018). Metode "belajar sambil bermain" di sekolah dasar menggabungkan pembelajaran dengan aktivitas yang menghibur. Untuk mengajarkan konsep-konsep penting kepada siswa, guru menggunakan berbagai aktivitas kreatif dan permainan. Cara ini membuat belajar lebih menyenangkan bagi siswa. Anak-anak tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi, tetapi mereka juga belajar keterampilan sosial, kerja sama, dan kreativitas. Metode ini menciptakan suasana kelas yang ceria, yang mendorong siswa untuk belajar dengan antusias. (Sanjaya, 2019)

Media pembelajaran yang digunakan di SDN Manunggal cenderung membosankan dan tidak menarik seringkali mengganggu keterlibatan siswa, menyebabkan mereka kehilangan minat dan sulit untuk fokus pada apa yang diajarkan. Kurangnya variasi dalam penyajian materi menyebabkan media pembelajaran menjadi monoton.

Media pembelajaran yang kurang inovatif seringkali tidak memiliki elemen interaktif dan keterlibatan yang cukup. Media jenis ini mungkin tidak memanfaatkan teknologi digital yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan, seperti simulasi, permainan edukatif, atau aplikasi interaktif. (Arif Sadiman dkk, 2018) Siswa mungkin merasa materi yang diajarkan tidak relevan dengan zaman atau kurang menantang jika tidak ada elemen yang inovatif. Selain itu, media pembelajaran yang kurang inventif juga dapat mengabaikan gaya belajar yang berbeda dari siswa. (gilar gandana, 2019) Metode tradisional misalnya, mungkin tidak cocok dengan siswa yang lebih suka pembelajaran visual atau kinestetik.

Tujuan Program

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang akan dilakukan adalah Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Tujuan program SUPLAY (*Study With Play*) adalah sebagai berikut:

- Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- Untuk memfasilitasi berbagai tipe belajar siswa
- Untuk mempermudah penyampaian materi dari guru kepada peserta didik

METODE

Jenis mitra yang dijadikan sasaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yakni kelompok masyarakat umum yakni sekolah khususnya kepada peserta didik kelas 3 di SDN Manunggal. Sebelum menentukan sasaran maka dilakukan observasi terlebih dahulu. Tahap observasi dilakukan oleh guru di

SDN Manunggal. Adapun tujuan observasi untuk menganalisis situasi dan analisis masalah yang dihadapi oleh peserta didik di SDN Manunggal. (Sugiyono, 2017) Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan di SDN Manunggal kurang dapat memfasilitasi tipe belajar siswa, sehingga siswa kurang fokus ketika proses belajar-mengajar dan cenderung cepat bosan.

Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah pendekatan pembuatan, sosialisasi, dan implementasi. Metode pendekatan pembuatan, sosialisasi, dan implementasi melibatkan langkah-langkah terstruktur untuk memastikan keberhasilan proyek atau produk.

Metode pembuatan adalah cara sistematis untuk merancang dan menghasilkan produk atau solusi. Metode ini biasanya dimulai dengan analisis kebutuhan dan penetapan tujuan, kemudian tahap perencanaan, yang mencakup desain dan pemilihan material atau teknologi. Kemudian, proses pembuatan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, memastikan kontrol kualitas yang ketat sepanjang proses.

Sosialisasi sebagai upaya untuk membuat sesuatu dikenal orang lain. Sehingga kebijakan dapat dilaksanakan dengan baik dan mendapatkan dukungan masyarakat, masyarakat harus tahu tentang kebijakan yang telah dibuat (Dian Herdiana, 2018). Sosialisasi bertujuan untuk memperkenalkan dan menjelaskan program kepada masyarakat. Setelah sosialisasi, tahap implementasi dimulai, di mana program atau inisiatif dijalankan sesuai dengan rencana yang telah disosialisasikan.

Implementasi adalah proses mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran kebijakan dan di mana pelaksana kebijakan melakukan tindakan (Irawan & Simargolang, 2018). Pada tahap ini, penting untuk melibatkan masyarakat dalam pelaksanaan program, misalnya dengan membentuk kelompok kerja lokal atau melibatkan relawan dari komunitas. Kombinasi antara sosialisasi yang efektif dan implementasi yang responsif memastikan bahwa program pengabdian masyarakat tidak hanya diluncurkan dengan baik tetapi juga dapat mencapai hasil yang diinginkan dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

Pelaksanaan Kegiatan

Pembuatan media pembelajaran SUPLAY dilakukan selama 2 hari pada tanggal 18-19 Agustus 2024 oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat. Pelaksanaan kegiatan Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Agustus 2024. Kegiatan tersebut diikuti oleh peserta didik SDN Manunggal kelas 3. Kegiatan dimulai dengan ice breaking bernyanyi lagu “kalau kau suka hati”. Tujuan dari aktivitas ice breaking adalah untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan mendukung, mendorong interaksi, dan membangun hubungan antara siswa. Kegiatan ice breaking juga dapat membantu siswa merasa lebih terlibat dan terhubung, yang membantu mereka bekerja sama lebih baik dan meningkatkan lingkungan belajar mereka. Setelah ice breaking pemateri memaparkan media pembelajaran SUPLAY dan juga membagi siswa menjadi 4 grup. Setelah pemaparan dan pengenalan media pembelajaran selesai, pemateri dan juga peserta didik mempraktekkan secara langsung bagaimana penggunaan media pembelajaran SUPLAY tersebut.

- Pihak yang terkait dalam pelaksanaan kegiatan Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik adalah peserta pengabdian kepada masyarakat dan juga peserta didik SDN Manunggal kelas 3.
- Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik adalah pendekatan Sosialisasi dan Implementasi. Penyampaian materi disampaikan secara langsung dengan menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dilanjutkan dengan praktek.
- Dalam pelaksanaan kegiatan Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik, tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan wawancara secara langsung kepada guru SDN Manunggal mengenai kekurangan yang ada dalam proses belajar-mengajar di SDN Manunggal. Selanjutnya tim Pengabdian Kepada Masyarakat membuat media pembelajaran dan mengimplementasikan secara langsung kepada peserta didik SDN Manunggal kelas 3.
- Kegiatan Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik bertujuan untuk membantu pendidik dan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan edukatif.

- Mitra sangat berpartisipasi dengan antusias yang tinggi dalam pelaksanaan kegiatan Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Motivasi peserta didik diukur dengan angket yang telah disiapkan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai umpan balik setelah pendampingan penggunaan media pembelajaran. Juga ketika siswa menjawab pertanyaan umpan balik yang dilontarkan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat setelah siswa mengambil kartu materi yang kemudian dijelaskan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan dari kegiatan Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik yang dilaksanakan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Manunggal desa Manunggal sangat dipahami oleh peserta didik. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah terlaksana pada bulan Agustus 2024. Kegiatan ini dapat terlaksana dengan melewati beberapa tahapan dan dari hasil yang dicapai antara lain :

- Koordinasi dengan mitra sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- Penyusunan media pembelajaran SUPLAY.

Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik ini dilakukan agar dapat memfasilitasi peserta didik dengan berbagai tipe belajar.

Fungsi dan Manfaat Produk

Fungsi dan manfaat dari produk PKM ini adalah :

- Menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif
- Memfasilitasi siswa dengan tipe belajar audio, visual, dan kinestetik.
- Menciptakan Kerjasama tim antar peserta didik
- Sebagai media pembelajaran yang menarik karena pada media pembelajaran SUPLAY terdapat gambar, warna dan bentuk yang menarik perhatian peserta didik.

Dampak Pendidikan, Ekonomi, Sosial, dan Sektor Lain

Melalui Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar memiliki dampak positif bagi peserta didik. Kegiatan ini sangat membantu peserta didik untuk dapat belajar sambil bermain dan juga memfasilitasi berbagai tipe belajar peserta didik.

- Dampak pendidikan

Media pembelajaran SUPLAY memiliki dampak pada pendidikan. Pertama, media ini menggabungkan permainan dan pembelajaran untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran mendukung berbagai gaya belajar, dari visual hingga kinestetik, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan inklusi dalam pembelajaran. Kedua, memungkinkan akses ke sumber daya yang lebih luas dan terbaru, yang memungkinkan pendidik dan siswa untuk tetap terinformasi tentang perkembangan terbaru.

- Dampak ekonomi

Media pembelajaran SUPLAY merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan bahan-bahan yang mudah ditemukan dan tidak mahal. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mendesai SUPLAY agar dapat digunakan di mata pelajaran apapun dan di berbagai jenjang kelas. Sehingga siapapun dapat membuat media pembelajaran SUPLAY.

- Dampak sosial

Suasana kelas akan dipengaruhi oleh interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan adalah salah satu cara untuk mendorong anak untuk belajar. Semangat dan minat siswa untuk belajar dapat dipengaruhi oleh suasana kelas yang nyaman dan membantu mencapai tujuan pembelajaran (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Belajar sambil bermain adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan unsur-unsur permainan dengan proses pembelajaran untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan efektif. Metode ini memanfaatkan aktivitas bermain, seperti permainan papan, teka-teki, atau simulasi, untuk mengajarkan konsep-konsep penting dan keterampilan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara aktif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini menciptakan

lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan retensi informasi. Belajar sambil bermain juga membantu menurunkan stres dan meningkatkan minat terhadap pelajaran.

Luaran yang Dicapai

Dengan diadakannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, luaran yang sudah dicapai meliputi:

- Luaran Wajib Luaran wajib yang telah dicapai adalah berupa publikasi artikel atau jurnal pengabdian kepada masyarakat.
- Luaran Tambahan Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah terjadi, maka luaran tambahan yang dicapai meliputi:
- Media pembelajaran SUPLAY berupa 1 set permainan monopoli dan kartu materi.

Dokumentasi Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.



Tabel 3.1 Pemberian *ice breaking* Sebagai pembuka



Tabel 3.2 Penjelasan mengenai SUPLAY



Tabel 3.4 Proses KBM menggunakan SUPLAY

SIMPULAN

Pendidikan di Desa Manunggal Kecamatan Ngusikan Kabupaten Jombang membuat media pembelajaran berupa SUPLAY yang berbentuk permainan monopoli pembelajaran. Media SUPLAY ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan edukatif dan juga memfasilitasi berbagai tipe belajar siswa.

Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memang sudah dilaksanakan sampai dengan tahapan praktik melalui Pendampingan dan Penggunaan Media Pembelajaran SUPLAY *Study With Play* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Meskipun demikian, kegiatan yang mengabdikan diri kepada masyarakat ini memiliki batasan. Perlu diperhatikan bahwa aktivitas ini tidak berhenti hanya untuk beberapa saat. Diharapkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dikembangkan secara luas lagi dan dikomunikasikan kepada mitra-mitra lainnya. Selain itu, diharapkan bahwa kegiatan ini akan berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan untuk kegiatan pengabdian yang akan datang, yang diharapkan akan lebih berkembang dan lebih bermanfaat.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Ham, H., Sulistyarini, & Chalimi, I. R. (2019). *Penerapan Metode Brainstorming Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Sejarah Ma Mathla'ul Anwar Pontianak*. 1–8.
- Arif Sadiman dkk. (2018). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. In *Pustekom Dikbud dan Pentas Raja Grafindo Persada* (p. 7).
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1, Issue October).
- Dian Herdiana. (2018). Sosialisasi Kebijakan Publik: Pengertian dan Konsep Dasar. *Stiacimahi.Ac.Id*, 14(November), 13–25.
- gilar gandana. (2019). *Literasi Ict Media Dan Pendidikan Dalam Prespektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Ksatria Siliwangi.
- Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 67. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.411>
- Prof.Dr.Azhar. (2003). *Media Pembelajaran* (p. 11). Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. 4.
- Sugiyono. (2017). *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D, (Bandung Alfabeta, 2017)* (p. 231). Alfabeta.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Al-Ham, H., Sulistyarini, & Chalimi, I. R. (2019). *Penerapan Metode Brainstorming Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Sejarah Ma Mathla'ul Anwar Pontianak*. 1–8.
- Arif Sadiman dkk. (2018). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. In *Pustekom Dikbud dan Pentas Raja Grafindo Persada* (p. 7).
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1, Issue October).
- Dian Herdiana. (2018). Sosialisasi Kebijakan Publik: Pengertian dan Konsep Dasar. *Stiacimahi.Ac.Id*, 14(November), 13–25.
- gilar gandana. (2019). *Literasi Ict Media Dan Pendidikan Dalam Prespektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Ksatria Siliwangi.
- Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 67. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.411>
- Prof.Dr.Azhar. (2003). *Media Pembelajaran* (p. 11). Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. 4.
- Sugiyono. (2017). *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D, (Bandung Alfabeta, 2017)* (p. 231). Alfabeta.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>