

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDK NANGAMBOA**IMPROVING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION OF GRADE V SDK NANGAMBOA****Nunung Ramadhani Zein^{*1}, Kornelis Kasa², Oliva Pare³**¹²³ Universitas Flores, Ende, Indonesia.

*email (nunungzein02@gmail.com)

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) adalah salah satu bagian dari kegiatan Perguruan tinggi. PKM memberikan wadah bagi mahasiswa untuk menuangkan ide-ide kreatif dan bentuk pengabdian terhadap masyarakat. Edukasi pembelajaran menggunakan media belajar dan video pembelajaran yang menyenangkan pada anak dan dapat di pahami pada anak kelas V di SDK Nangamboa, kecamatan Nangapenda, kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran berbasis video animasi dan alat peraga terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDK Nangamboa. Metode yang digunakan adalah kegiatan dengan video animasi dan alat peraga. Subjek kegiatan adalah 32 siswa, yang yang berada dalam kelas mengikuti secara langsung kegiatan ini. Temuan ini mendukung efektivitas penggunaan video animasi dan alat peraga dalam meningkatkan motivasi belajar pada pendidikan dasar.

Kata kunci: motivasi belajar, video animasi, alat peraga, siswa SD, pembelajaran inovatif

Abstract Community Service Activities (PKM) are one part of the activities of the College. PKM provides a forum for students to express creative ideas and forms of community service. Learning education uses learning media and learning videos that are fun for children and can be understood by fifth grade students at SDK Nangamboa, Nangapenda District, Ende Regency, East Nusa Tenggara Province. This activity aims to determine the effect of learning strategies based on animated videos and teaching aids on the learning motivation of fifth grade students at SDK Nangamboa. The method used is activities with animated videos and teaching aids. The subjects of the activity were 32 students, who were in the class directly following this activity. These findings support the effectiveness of the use of animated videos and teaching aids in increasing learning motivation in elementary education.

Keywords: learning motivation, animated videos, teaching aids, elementary school students, innovative learning

Article History:

Received	Revised	Published
18 Mei 2025	10 Juli 2025	15 Juli 2025

Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan kognitif anak. Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran (Uno 2016). Kegiatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan pendampingan kepada guru dan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, di harapkan program ini dapat memberikan dampak positif dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SDK Nangamboa.

Rendahnya motivasi belajar siswa dapat di pengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya metode pembelajaran yang menonton, lingkungan belajar yang kurang kondusif, kurangnya

keterlibatan orang tua, serta minimnya penghargaan terhadap pencapaian siswa (Sadarman, 2018).

Penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti pembelajaran berbasis bermain (game based learning), pendekatan tematik, dan pembelajaran berbasis dasar (Ramahwati, 2020, Yuliana dan Susanto, 2021).

Susanto (2023) dan Munirah (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran meningkatkan fokus, minat, dan keterlibatan siswa. Video animasi menyajikan informasi secara menarik, meningkatkan retensi memori, dan mengurangi kejenuhan dalam proses belajar. Alat peraga memberikan pengalaman langsung dan konkret bagi siswa. Ningrum et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga dalam pembelajaran IPA membantu siswa memahami konsep abstrak secara nyata. Menurut Andrasari et al. (2022), alat peraga mendorong partisipasi aktif siswa dan memperkuat pemahaman konsep.

Oleh karena itu artikel ini bertujuan untuk mengkaji berbagai strategi dan pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDK Nangamboa, baik melalui metode pembelajaran, lingkungan belajar, maupun peran guru atau orang tua.

Metode

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dirancang pemecahan masalah sebagai berikut:

- Pembentukan kegiatan
- Pembentukan tim dan survei pkm
- Pelaksanaan kegiatan
- Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDK Nangamboa dengan melakukan kegiatan edukasi pembelajaran.

Khalayak sasaran

Yang menjadi khalayak sasaran dari kegiatan ini adalah para siswa kelas V di SDK Nangamboa, Kecamatan Nangapenda, Kabupaten Ende.

Metode kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan metode pratikum dari materi pembelajaran IPA di SD yaitu Bunyi, gaya dan gerak, cahaya, bumi dan alam semesta.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan media video edukasi dalam pelajaran melibatkan beberapa langkah pertama, mahasiswa memastikan bahwa semua peralatan dan media yang digunakan sudah siap digunakan, jumlah siswa kelas V di SDK Nangamboa berjumlah 32 siswa. Dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dalam partisipasi aktif siswa, keberanian menyampaikan jawaban saat ada pertanyaan dan ketertarikan terhadap materi pelajaran dalam kelompok eksperimen. Siswa tampak lebih antusias saat menggunakan alat peraga dan memperhatikan video animasi. Dalam sesi presentasi, siswa mampu menjelaskan kembali materi dengan lebih percaya diri dan ekspresif.

Peningkatan motivasi belajar ini sejalan dengan teori multimedia Mayer (2005) dan teori self-efficacy Bandura (1977), di mana pengalaman belajar yang menyenangkan dan konkret dapat memperkuat rasa percaya diri dan minat belajar. Hasil ini juga mendukung temuan Rahmawati et al. (2023) dan Ningrum et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan



Gambar 2. Proses Pemaparan Materi menggunakan video animasi



Gambar 3. Proses Menggunakan Alat Peraga

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pratikum pembelajaran IPA (Kimia dan Fisika) dilakukan untuk membantu mengatasi masalah pada siswa-siswi yang memiliki minat belajar yang rendah. Melalui kegiatan ini siswa termotivasi untuk semangat belajar, sehingga prestasi siswa meningkat. Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar tampak dari kekompakan tim dan para siswa-siswi. Adanya dukungan dari Kepala Sekolah dan para guru yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan ini, adapun sambutan hangat dari kepala sekolah, para guru, dan peserta didik.

UcapanTerima Kasih

Pegabdian kepada Masyarakat di SDK Nangamboia dapat di laksanakan dengan baik berkat bantuan dari kepala sekolah, guru-guru dan siswa-siswi di SDK Nangamboia yang telah menerima kami mahasiswa serta dosen untuk melakukan pengabdian kepada Masyarakat. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada bapak ketua program studi Pendidikan guru sekolah dasar dan dosen pengampu mata kuliah muatan fisika dan kimia di SD yang sudah mendampingi kami selama kegiatan berlangsung.

Referensi

- Uno,H.B.(2016). Teori motivasi dan pengukuranya. Jakrta, bumi aksara.
- Sadarkan, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta. Rajawali pers.
- Yuliana, R. Dan Susanto, H. (2021). Pengaruh game edukatif terhdap motivasi belajar siswa SD. Jurnal ilmiah pendidikan dasar. 8(1), 45-53
- Susanto, H. (2023). Penerapan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 35–42. <https://doi.org/10.22219/jpi.v10i1.12345>
- Munirah. (2022). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 67–75. <https://doi.org/10.21009/jtp.241.08>

- Andrasari, V., Utami, R. W., & Dewi, S. (2022). Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 55–63. <https://doi.org/10.21009/jpd.092.06>
- Ningrum, D. R., Yuliani, S., & Fitriyah, R. (2024). Efektivitas alat peraga konkret dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(1), 13–22. <https://doi.org/10.31002/jipd.v12i1.998>
- Bandura, A. (1977). *Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change*. *Psychological Review*, 84(2), 191–215.
- Rahmawati, N., Sari, D. P., & Kurniawan, A. (2023). Pengembangan video edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 101–110. <https://doi.org/10.21831/jpt.v5i2.32199>