

Edukasi Interaktif untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Pada Siswa Kelas VI SDN 6 Tanjung Lago

Mutia Mawardah^{1*}, Resa Putri Raflesia²

^{1,2} Universitas Bina Darma, Indonesia

*email corresponding author: mutia_mawardah@binadarma.ac.id

ABSTRACT

Learning media is an important part of a learning process, and according to the method, a more creative, interactive, and enjoyable learning strategy is needed. One relevant approach is interactive education, which involves educational games, mini-discussions, simple quizzes, interactive story reading, group games, and creative activities such as drawing or practicing counting through visual media. The methods used are systematically arranged and adapted to the conditions and needs of class students, namely: Observation and Recognition of Student Conditions; Planning Interactive Educational Activities; Implementation of Interactive Educational Activities; Simple Reflection and Evaluation; and Preparation of Activity Reports. The application of interactive education makes the learning atmosphere more lively and less monotonous. Students do not only act as recipients of material, but are directly involved in each activity. This activity not only increases students' awareness of the importance of learning motivation but also creates a more supportive and encouraging classroom atmosphere.

Keywords: Educational; Interactive; Learning Motivation

PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi merupakan kebijakan strategis yang bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Salah satu bentuk implementasi program MBKM adalah Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT), yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya mengembangkan kompetensi akademik dan profesional, tetapi juga meningkatkan kepedulian sosial, kemampuan komunikasi, serta keterampilan dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat.

Sebagai salah satu perguruan tinggi yang aktif mendukung pelaksanaan MBKM, Universitas Bina Darma berkomitmen menghasilkan lulusan yang kompeten, adaptif, dan mampu memberikan kontribusi nyata bagi pembangunan masyarakat. Melalui kegiatan KKNT, mahasiswa diberikan ruang untuk menerapkan teori yang telah dipelajari sekaligus

berpartisipasi dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan masyarakat. Salah satu lokasi pelaksanaan kegiatan tersebut adalah SDN 6 Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan, yang menjadi mitra dalam pelaksanaan program pengabdian berbasis pendidikan.

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya siswa kelas VI, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif, kreatif, dan menyenangkan agar sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif. Namun, berdasarkan hasil observasi selama kegiatan mengajar, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas VI SDN 6 Tanjung Lago masih menunjukkan motivasi belajar yang relatif rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya partisipasi siswa selama pembelajaran, rendahnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, kurangnya rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan, serta kecenderungan siswa untuk pasif dan hanya menunggu instruksi dari guru.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan siswa dengan motivasi belajar rendah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif. Berbagai hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dahlan dan Saharuddin (2023) menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Temuan serupa dikemukakan oleh Sari et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, kegiatan berbasis game edukasi terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Pebriana, 2023). Program kelas inspiratif dengan pendekatan kreatif dan partisipatif juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta rasa ingin tahu siswa (Ratunguri et al., 2023). Sementara itu, pendampingan literasi interaktif yang menggabungkan kegiatan membaca, bercerita, dan permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa (Naila et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa KKNT Universitas Bina Darma melaksanakan program edukasi interaktif sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Tanjung Lago. Program ini dirancang dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang menarik dan partisipatif, seperti kuis edukatif, permainan kelompok, diskusi interaktif, serta kegiatan kreatif berbasis media

visual. Melalui program ini diharapkan motivasi belajar, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat. Selain memberikan manfaat bagi siswa, kegiatan ini juga menjadi bentuk implementasi nyata MBKM dalam memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan masyarakat melalui pengabdian berbasis pendidikan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam rangka program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) Universitas Bina Darma di SDN 6 Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. Metode pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis dengan mengacu pada prinsip pembelajaran partisipatif dan pendekatan student-centered learning yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Menurut Susanto et al. (2022), pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi observasi, perencanaan program, pelaksanaan edukasi interaktif, refleksi dan evaluasi, serta penyusunan laporan kegiatan.

Observasi dan Pengenalan Kondisi Siswa

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas VI SDN 6 Tanjung Lago. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal siswa, khususnya terkait tingkat motivasi belajar, keaktifan selama pembelajaran, kemampuan berinteraksi, serta respons terhadap kegiatan belajar yang diberikan guru. Observasi merupakan langkah penting dalam kegiatan pengabdian karena menjadi dasar dalam penyusunan program yang sesuai dengan kebutuhan sasaran (Mulyadi et al., 2021).

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, rendahnya keberanian menyampaikan pendapat, serta kecenderungan siswa untuk pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Emda (2018) yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar.

Perencanaan Kegiatan Edukasi Interaktif

Berdasarkan hasil observasi, dilakukan perencanaan program edukasi interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Perencanaan kegiatan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan aktivitas pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan melibatkan pengalaman langsung (Piaget, 1977).

Kegiatan yang dirancang meliputi pembuatan Pohon Motivasi, kuis interaktif individu, dan kegiatan menggambar cita-cita. Pemilihan kegiatan tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual, permainan edukatif, dan aktivitas kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sari et al., 2022). Selain itu, kegiatan yang bersifat interaktif juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa selama mengikuti pembelajaran (Pebriana, 2023).

Pelaksanaan Kegiatan Edukasi Interaktif

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari program pengabdian yang dilakukan secara langsung di dalam kelas. Kegiatan diawali dengan pembuatan Pohon Motivasi, di mana siswa diminta menuliskan harapan, cita-cita, atau kalimat motivasi yang dapat mendorong semangat belajar mereka. Selanjutnya, tulisan tersebut ditempelkan pada media pohon motivasi yang telah disiapkan. Aktivitas ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa melalui refleksi terhadap tujuan dan harapan masa depan mereka.

Kegiatan berikutnya adalah kuis interaktif individu yang dilaksanakan menggunakan sistem pemberian poin bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Menurut Ratunguri et al. (2023), pemberian tantangan dalam bentuk kuis edukatif mampu meningkatkan konsentrasi, antusiasme, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, sistem penghargaan sederhana yang diberikan selama kuis juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penguatan positif (positive reinforcement).

Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan menggambar cita-cita sebagai bentuk visualisasi tujuan belajar mereka di masa depan. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun orientasi masa depan dan meningkatkan keyakinan siswa terhadap pentingnya pendidikan dalam mencapai cita-cita yang diinginkan. Menurut Sardiman (2018), keterkaitan antara tujuan belajar dan cita-cita masa depan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Selama seluruh kegiatan berlangsung, mahasiswa KKNT berperan sebagai fasilitator yang memberikan pendampingan, motivasi, dan arahan kepada siswa. Pendekatan ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran.

Refleksi dan Evaluasi Sederhana

Setelah seluruh kegiatan selesai dilaksanakan, dilakukan refleksi dan evaluasi sederhana untuk mengetahui respons siswa terhadap program yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan melalui diskusi lisan dengan menanyakan pengalaman siswa selama mengikuti kegiatan, aktivitas yang paling mereka sukai, serta manfaat yang dirasakan setelah mengikuti program.

Refleksi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu peserta didik memahami pengalaman belajar yang telah diperoleh serta memperkuat makna dari kegiatan yang dilakukan (Kolb, 2015). Selain itu, evaluasi sederhana juga digunakan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku siswa, terutama dalam aspek keaktifan, keberanian berpendapat, dan antusiasme selama kegiatan berlangsung.

Penyusunan Laporan Kegiatan

Tahap akhir kegiatan adalah penyusunan laporan pengabdian yang memuat seluruh rangkaian kegiatan mulai dari tahap observasi, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, hingga refleksi hasil kegiatan. Laporan disusun sebagai bentuk dokumentasi kegiatan sekaligus sarana pertanggungjawaban akademik atas pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat. Dokumentasi yang sistematis juga berfungsi sebagai sumber informasi dan bahan evaluasi untuk pengembangan program serupa pada masa yang akan datang (Arikunto, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Motivation Tree Activity merupakan salah satu bentuk edukasi interaktif yang dilaksanakan untuk membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Tanjung Lago. Kegiatan ini dirancang sederhana, visual, dan melibatkan partisipasi langsung siswa agar mereka dapat mengekspresikan motivasi belajarnya secara bebas namun tetap terarah.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan menyiapkan media berupa gambar pohon besar yang digambar langsung oleh penulis di papan tulis. Pohon tersebut berfungsi sebagai media utama yang akan menjadi tempat menempelkan origami berisi pesan motivasi belajar siswa. Sebelum kegiatan dimulai, penulis menjelaskan secara singkat tujuan kegiatan, yaitu mengajak siswa mengenali dan menyadari hal-hal positif yang dapat membuat mereka lebih semangat dalam belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Penjelasan disampaikan dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh seluruh siswa.

Setelah itu, penulis membagikan kertas origami kepada setiap siswa. Siswa diminta menuliskan satu atau dua kalimat singkat berisi hal yang dapat memotivasi mereka untuk belajar, misalnya cita-cita, kebiasaan baik saat belajar, atau alasan mengapa mereka ingin rajin belajar. Penulis menekankan bahwa tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga siswa bebas menuliskan motivasi sesuai dengan pemikiran dan perasaan masing-masing. Hal ini bertujuan agar siswa merasa nyaman dan percaya diri dalam mengekspresikan diri.

Setelah siswa selesai menuliskan motivasi pada origami, penulis memanggil siswa secara bergantian untuk maju ke depan kelas. Setiap siswa diminta menempelkan origami tersebut pada gambar pohon di papan tulis. Saat menempelkan origami, beberapa siswa juga diminta membacakan isi tulisannya secara singkat. Penulis memberikan respon positif

berupa pujian atau apresiasi sederhana untuk setiap siswa agar mereka merasa dihargai dan termotivasi

Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas terlihat aktif dan kondusif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari semangat mereka saat menuliskan motivasi dan keberanian untuk maju ke depan kelas. Pohon motivasi yang awalnya kosong perlahan terisi oleh origami berwarna-warni yang berisi berbagai pesan positif. Hal ini menciptakan suasana visual yang menarik dan sekaligus menjadi pengingat bersama tentang pentingnya semangat belajar.

Manfaat dari kegiatan Motivation Tree Activity ini tidak hanya terlihat pada keaktifan siswa, tetapi juga pada peningkatan kesadaran diri mereka terhadap tujuan dan motivasi belajar. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengenali alasan internal yang mendorong mereka untuk belajar, melatih keberanian untuk tampil di depan kelas, serta menumbuhkan rasa percaya diri. Selain itu, kegiatan ini juga membantu menciptakan suasana kelas yang positif dan suportif, karena siswa dapat saling membaca dan menghargai motivasi teman-temannya. Secara keseluruhan, Motivation Tree Activity menjadi salah satu bentuk edukasi interaktif yang efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VI. Kegiatan ini sederhana, mudah diterapkan, namun memiliki dampak yang bermakna karena melibatkan siswa secara langsung baik secara emosional maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan Kuis Interaktif



Gambar 1 dokumentasi kegiatan kuis

Kegiatan kuis interaktif merupakan salah satu bentuk edukasi interaktif yang dilaksanakan penulis untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Tanjung Lago. Kuis ini disusun sendiri oleh penulis dengan mengadaptasi contoh-contoh kuis sederhana yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Inspirasi penyusunan kuis diperoleh melalui pencarian referensi dari berbagai sumber edukasi di internet, khususnya artikel dan bahan pembelajaran yang tersedia melalui Google. Selanjutnya, penulis menyesuaikan bentuk dan tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI serta tujuan program, yaitu meningkatkan motivasi belajar melalui kegiatan yang menyenangkan, menantang, dan interaktif.

Soal-soal kuis dirancang dalam bentuk pertanyaan singkat dengan jawaban yang bersifat pasti, sehingga siswa dapat menjawab secara cepat dan percaya diri. Materi kuis memuat unsur kebiasaan positif, sikap belajar, serta materi dasar kelas VI, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, pengetahuan umum, dan kemampuan berhitung sederhana. Dengan demikian, kuis tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi ringan, tetapi juga sebagai sarana pembiasaan sikap positif dan penguatan semangat belajar siswa.

Pelaksanaan kuis dilakukan secara individu. Penulis membacakan setiap pertanyaan di depan kelas dengan suara jelas. Setelah pertanyaan dibacakan, siswa diminta mengangkat tangan bagi siapa saja yang mengetahui jawabannya. Siswa yang paling cepat mengangkat tangan dan mampu menjawab dengan benar akan memperoleh poin sebesar 100, kemudian poin tersebut dituliskan di papan tulis sebagai bentuk apresiasi. Mekanisme ini dirancang untuk melatih keberanian, kecepatan berpikir, serta meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Agar suasana kelas tetap menyenangkan dan tidak menegangkan, penulis juga memberikan konsekuensi ringan dan bersifat edukatif. Siswa yang belum memperoleh poin diminta maju ke depan kelas untuk melakukan hukuman ringan berupa bernyanyi bersama. Hukuman ini tidak dimaksudkan untuk mempermalukan siswa, melainkan sebagai bentuk hiburan agar suasana kelas tetap positif dan siswa tetap termotivasi untuk mencoba menjawab pada pertanyaan berikutnya.

Melalui kuis interaktif ini, siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan berani untuk berpartisipasi. Kegiatan ini mendorong siswa untuk fokus, berusaha menjawab dengan benar, serta menikmati proses belajar. Dengan suasana yang kompetitif namun menyenangkan, kuis interaktif menjadi salah satu media efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VI. Materi kuis yang diberikan

1. Apa yang dimaksud dengan sikap disiplin dalam kegiatan belajar di sekolah?
2. Berapa hasil dari operasi hitung $120 \div 6$?
3. Sebutkan satu contoh sikap tanggung jawab yang harus dimiliki siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas!
4. Bangun datar apa yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku?
5. Sebutkan satu kebiasaan positif yang dapat membantu meningkatkan semangat dan konsentrasi belajar di sekolah!
6. Apa nama provinsi tempat sekolah kalian berada saat ini?
7. Alat indera apa yang berperan penting dalam kegiatan membaca dan memahami pelajaran?

Kuis ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk terus termotivasi.

Kegiatan Menggambar Cita-Cita (Visualisasi Cita-Cita Siswa)



Gambar 2 kegiatan menggambar

Kegiatan Visualisasi Cita-Cita Siswa merupakan bagian dari program edukasi interaktif yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VI melalui aktivitas kreatif dan reflektif. Kegiatan ini dirancang agar siswa mampu mengenali tujuan belajar mereka sejak dini dengan cara yang sederhana namun bermakna.

Pada pelaksanaan kegiatan, penulis mengajak siswa untuk memikirkan cita-cita atau impian yang ingin mereka capai di masa depan, seperti pekerjaan atau peran yang mereka harapkan. Setelah itu, siswa diminta menuangkan cita-cita tersebut dalam bentuk gambar sesuai kreativitas masing-masing. Melalui kegiatan menggambar ini, siswa diberikan kebebasan berekspresi sehingga mereka merasa nyaman dan tidak tertekan dalam menyampaikan impian mereka. Setelah gambar selesai dibuat, siswa secara bergantian diminta maju ke depan kelas untuk menunjukkan hasil gambar mereka. Siswa kemudian menyebutkan secara singkat cita-cita yang digambarkan serta alasan mengapa mereka ingin mencapainya. Pada tahap ini, penulis memberikan penguatan berupa motivasi dan apresiasi agar siswa merasa percaya diri dan bangga terhadap impian yang dimiliki.

Kegiatan ini memberikan manfaat yang positif bagi siswa, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan memvisualisasikan cita-cita mereka, siswa menjadi lebih sadar bahwa belajar memiliki tujuan yang jelas dan berkaitan dengan masa depan mereka. Selain itu, kegiatan ini juga melatih keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan sikap optimis dan semangat dalam belajar. Secara keseluruhan, kegiatan Visualisasi Cita-Cita Siswa menjadi sarana edukasi interaktif yang efektif karena menggabungkan unsur kreativitas, refleksi diri, dan motivasi belajar. Kegiatan ini membantu siswa memahami bahwa usaha belajar yang dilakukan saat ini merupakan langkah awal untuk mewujudkan cita-cita yang mereka impikan.

Pelaksanaan program edukasi interaktif di kelas VI SDN 6 Tanjung Lago menunjukkan hasil yang positif dan sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas yang melibatkan partisipasi langsung. Hasil kegiatan ini dapat dilihat dari perubahan sikap, keaktifan, serta respon siswa selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Dari sisi keaktifan siswa, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan. Pada awal kegiatan, sebagian siswa masih

tampak pasif dan ragu untuk mengemukakan pendapat. Namun setelah dilaksanakan kegiatan edukasi interaktif seperti kuis interaktif individu, penulisan motivasi belajar pada origami (Motivation Tree), serta kegiatan visualisasi cita-cita, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk mengangkat tangan, menjawab pertanyaan, dan maju ke depan kelas. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan karena diberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung.

Dari sisi motivasi belajar, kegiatan ini memberikan dampak yang positif. Melalui kuis interaktif dengan sistem poin dan apresiasi, siswa menjadi lebih bersemangat untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Penulisan motivasi belajar dan cita-cita juga membantu siswa menyadari tujuan belajar mereka. Banyak siswa menuliskan keinginan untuk menjadi dokter, guru, polisi, dan profesi lainnya, yang menunjukkan bahwa mereka mulai mengaitkan kegiatan belajar dengan masa depan yang ingin mereka capai. Selain itu, kegiatan ini juga berpengaruh terhadap rasa percaya diri siswa. Siswa yang sebelumnya jarang berbicara di depan kelas mulai berani menyampaikan jawaban dan mempresentasikan hasil kegiatan mereka. Apresiasi berupa poin, tepuk tangan, dan dukungan dari teman-teman membuat siswa merasa dihargai, sehingga kepercayaan diri mereka meningkat. Dari segi suasana kelas, pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan menyenangkan. Interaksi antara penulis dan siswa berjalan dua arah, siswa terlihat lebih fokus, dan suasana kelas menjadi lebih hidup tanpa tekanan. Kegiatan edukasi interaktif membuat siswa tidak merasa terpaksa belajar, melainkan menikmati proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan edukasi interaktif mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Tanjung Lago. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan memiliki kesadaran akan pentingnya belajar untuk mencapai cita-cita mereka. Kegiatan ini tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada perkembangan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan program edukasi interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Tanjung Lago menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa mampu memberikan dampak positif terhadap sikap, motivasi, dan keaktifan belajar. Edukasi interaktif yang diterapkan oleh penulis menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan

Salah satu bentuk edukasi interaktif yang diterapkan adalah kegiatan kuis interaktif individu. Kuis ini dirancang dengan soal-soal sederhana namun memiliki jawaban yang pasti, serta memuat unsur pembiasaan positif dan materi dasar kelas VI. Pelaksanaan kuis dilakukan dengan cara penulis membacakan soal di depan kelas, kemudian siswa berlomba mengangkat tangan untuk menjawab. Siswa yang menjawab dengan cepat dan benar memperoleh poin yang dicatat di papan tulis. Pola ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Berdasarkan pengamatan penulis, siswa terlihat

lebih fokus, antusias, dan berani mengemukakan jawaban. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif (active learning) yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi ketika mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Bonwell & Eison).

Selain kuis interaktif, penulis juga melaksanakan kegiatan Motivation Tree Activity, yaitu kegiatan menuliskan hal-hal yang dapat memotivasi siswa untuk belajar pada kertas origami, kemudian ditempelkan pada gambar pohon yang telah disiapkan di papan tulis. Kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan motivasi belajar mereka secara sederhana namun bermakna. Saat siswa diminta maju ke depan kelas untuk menempelkan origami, terlihat adanya peningkatan keberanian dan rasa percaya diri. Kegiatan ini sesuai dengan teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci, yang menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat ketika siswa merasa memiliki keterlibatan, pilihan, dan makna dalam aktivitas belajar yang dilakukan.

Program edukasi interaktif juga diperkuat melalui kegiatan visualisasi cita-cita, yaitu siswa diminta menggambar cita-cita mereka sebagai bentuk dorongan agar lebih semangat belajar. Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk menghubungkan proses belajar dengan tujuan jangka panjang yang ingin dicapai. Berdasarkan pengamatan penulis, siswa tampak serius dan antusias saat menggambar, serta menunjukkan rasa bangga ketika hasil gambar mereka diperlihatkan. Kegiatan ini mendukung teori goal setting dalam pendidikan, yang menjelaskan bahwa memiliki tujuan yang jelas dapat meningkatkan motivasi dan ketekunan siswa dalam belajar.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan edukasi interaktif menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, berani, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaksi antara penulis dan siswa terjalin dengan baik, serta siswa lebih fokus tanpa perlu banyak pengingat. Hal ini membuktikan bahwa edukasi interaktif merupakan pendekatan yang efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya kelas VI, karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang menyukai aktivitas langsung, tantangan ringan, dan apresiasi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program edukasi interaktif di kelas VI SDN 6 Tanjung Lago, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa mampu meningkatkan motivasi belajar secara positif. Kegiatan yang dilaksanakan, meliputi kuis interaktif individu, Motivation Tree, dan visualisasi cita-cita, berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Kuis interaktif dengan sistem poin mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Sementara itu, kegiatan Motivation Tree memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan berbagai faktor yang mendorong semangat

belajar mereka, sehingga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dan menciptakan lingkungan belajar yang saling mendukung. Selain itu, kegiatan visualisasi cita-cita membantu siswa menghubungkan proses belajar dengan tujuan masa depan, sehingga meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan dalam meraih impian. Secara keseluruhan, program edukasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, keberanian berpendapat, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi alternatif metode yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendukung perkembangan peserta didik secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khayat, A., et al. (2023). Game-based learning and student engagement: Enhancing learning outcomes in primary education. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45–58.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Dahlan, H., & Saharuddin. (2023). Implementasi papan prima sebagai permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Mosaic: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 45–52.
- Dewi, R. (2025). Peran Role Play dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 23–34.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). *Merdeka Belajar: Panduan program Kampus Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud Ristek.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Mulyadi, D., Suryani, N., & Rahmawati, E. (2021). Pendekatan partisipatif dalam program pengabdian masyarakat berbasis pendidikan. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 5(2), 115–124.
- Naila, I., Rahmawati, D., & Putri, A. (2024). Pendampingan literasi interaktif untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 12–20.

- Pebriana, P. H. (2023). Implementasi game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Abdimas Harapan Bangsa*, 4(2), 88–96.
- Piaget, J. (2022). *The psychology of the child* (Vol. 1). New York: Basic Books.
- Putri Wirdani. (2025). Penggunaan metode puzzle dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 55–65.
- Ratunguri, Y., Setiawan, A., & Kurniawati, D. (2023). Kelas inspiratif berbasis pembelajaran kreatif sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Abdi Unisap: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 115–123.
- Ratunguri, Y., Setiawan, A., & Kurniawati, D. (2023). Kelas inspiratif berbasis pembelajaran kreatif sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Abdi Unisap: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 115–123.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (n.d.). Intrinsic and extrinsic motivation: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, M., & Subagio, A. (2020). Penerapan Role Playing dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 12–20.
- Sari, R. K., Fitriani, N., & Putra, M. A. (2022). Penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6543–6551.
- Sari, R. K., Fitriani, N., & Putra, M. A. (2022). Penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6543–6551.
- Susanti, E. (2021). Efektivitas Role Playing dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3), 101–110.
- Susanto, H., Prasetyo, A., & Wulandari, S. (2022). Student-centered learning dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–56.
- Universitas Bina Darma. (2025). *Profil Universitas Bina Darma*. Palembang: Universitas Bina Darma.