

## Menumbuhkan Semangat Belajar Anak dengan Penguatan dan Pengembangan Motivasi di Sanggar Pelita Medan

Muhammad Abduh Farras Gibran Nasution<sup>1\*</sup>, Tuti Atika<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup>Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>m.abduhgibran@gmail.com, <sup>2</sup>tutiatika1963@gmail.com

### Abstrak

Belajar merupakan hal penting bagi setiap orang guna membuka wawasan berpikir agar dapat menghadapi berbagai macam perubahan dan tantangan dimasa mendatang, belajar juga penting dilakukan oleh setiap kalangan baik itu anak-anak maupun dewasa. Bagi anak-anak, belajar mungkin merupakan hal yang mereka anggap membosankan, karena diusia tersebut mereka belum menemukan motivasi terkait pentingnya belajar dan karena kurangnya motivasi tersebut mengakibatkan rendahnya kemampuan dasar mereka terhadap pembelajaran, sehingga perlu penguatan motivasi khusus agar dapat menumbuhkan semangat belajar mereka. Hal ini lah yang terjadi pada salah satu anak yang ada di Sanggar Pelita, anak tersebut memerlukan penguatan motivasi terhadap dirinya agar memiliki semangat dan minat untuk belajar, proses penguatan itu pun dilakukan pada kegiatan *mini project* Praktikum I, dengan menggunakan metode intervensi *casework* oleh Skidmore yang terdiri dari beberapa tahapan seperti Pengkajian (*Assesment Phase*), Perencanaan Program, Intervensi, Evaluasi, dan Terminasi. Dari hasil penelitian ataupun praktikum ini diharapkan dapat memberikan dampak berupa peningkatan baik minat maupun kemampuan pada belajar anak.

**Kata Kunci:** Belajar, Motivasi, Intervensi

### Abstract

*Learning is important for everyone in order to open their minds to be able to face various kinds of changes and challenges in the future, learning is also important for everyone, both children and adults. For children, learning may be something they think is boring, because at that age they have not found the motivation related to the importance of learning and because this lack of motivation causes their basic ability to learn to be low, they need to strengthen special motivation in order to grow their enthusiasm for learning. This is what happened to one of the children in Sanggar Pelita, the child needed to strengthen his motivation to have enthusiasm and interest in learning, the strengthening process was also carried out in the Practicum I mini project activity, using the casework intervention method by Skidmore who consists of several stages such as assessment (Assessment Phase), Program Planning, Intervention, Evaluation, and Termination. From the results of this research or practicum, it is hoped that it will have an impact in the form of increasing both interest and ability in children's learning.*

**Keywords:** learning, motivation, Intervention

## PENDAHULUAN

Belajar dimasa kini sudah menjadi tuntutan bagi setiap orang dengan berbagai latar belakang. Bahkan di Indonesia belajar merupakan suatu kewajiban dan diatur dalam UU No. 47 tahun 2008 tentang wajib belajar pasal 12 ayat 1 yang berbunyi setiap warga negara Indonesia usia wajib belajar wajib mengikuti program wajib belajar. Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*), yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar

sepanjang hayat. (Bell-Gredler, 2008). Belajar juga dapat dikatakan sebagai proses manusia dalam mencari pengetahuan, sehingga hal tersebut dapat terus berlangsung tanpa mengenal usia. Bagi orang dewasa belajar mungkin merupakan hal yang biasa dan harus senantiasa dilakukan. Belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan atau belajar hal-hal baru demi menyesuaikan dengan zaman mungkin sudah menjadi tuntutan bagi setiap orang, namun hal berbeda dapat kita temukan pada anak-anak, berbeda dengan orang dewasa yang sudah memiliki tuntutan dan tanggungan, mereka belum memiliki hal-hal tersebut hal inilah yang kadangkala membuat anak-anak enggan untuk belajar, karena mereka belum mengenal pentingnya hal tersebut sehingga tidak memiliki motivasi untuk belajar.

Motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, penghargaan, dan penghormatan. (Uno, 2007). Dorongan untuk belajar pada anak dapat dilakukan dari dalam (internal) maupun luar (eksternal), Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono (1990: 109) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap. Hal inilah yang menjadi tantangan tersendiri dalam melakukan sebuah intervensi sehingga perlu adanya penyesuaian terlebih dahulu.

Sebagai seorang mahasiswa, praktikum atau praktik kerja lapangan merupakan wadah implementasi dan aktualisasi diri sekaligus tempat menguji teori-teori selama perkuliahan. Bagi seorang mahasiswa Kesejahteraan Sosial, praktikum juga dapat berarti melakukan sebuah intervensi sosial kepada individu, keluarga maupun kelompok sesuai dengan level atau sasaran yang dituju. Dengan menganalisis dan mengidentifikasi permasalahan sebuah intervensi dapat dilakukan dan diakhiri dengan pengevaluasian dan terminasi. Sebagai seorang mahasiswa Kesejahteraan Sosial, didalam pelaksanaan praktikumnya penulis melakukan sebuah *mini project* berbentuk Intervensi kepada seorang anak yang memiliki permasalahan yaitu belum memiliki motivasi untuk belajar, sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan anak tersebut dalam pelajaran dasar seperti membaca, menulis dan berhitung. Bentuk Intervensi ini dapat digolongkan sebagai Intervensi level mikro karena hanya mengambil seorang anak sebagai klien atau penerima manfaat. Kegiatan ini berlangsung selama penulis melakukan praktikum di Sanggar Pelita yang beralamat di Jalan STM Gang Perbatasan Barat, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara dan berlangsung mulai dari tanggal 25 Februari sampai dengan 10 Juni 2022. Sanggar pelita sendiri merupakan sanggar yang didirikan sebagai sarana pembelajaran alternatif kepada anak-anak dengan tujuan memberikan pembekalan pendidikan sejak dini kepada anak-anak, sesuai dengan motto mereka “ belajar mengajar, mengajar belajar ” sanggar ini juga dapat menjadi wadah bagi beberapa mahasiswa ataupun relawan yang ingin berlatih bagaimana caranya menjadi seorang pendidik.

Didalam pelaksanaan kegiatan *mini project* ini, penulis menggunakan Teori Behavioristik sebagai landasan teori yang digunakan, menurut teori ini belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat di tangkap melalui alat indera, Sedangkan respon yaitu reaksi yang di munculkan siswa ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan (Thorndike). Dalam pelaksanaan ini stimulus yang diberikan adalah hadiah apabila klien berhasil dalam menjawab atau menyelesaikan tes yang diberika sedangkan upaya klien dalam menyelesaikan tes atau mendapatkan hadiah adalah respon atau reaksi yang dimunculkan.

## **METODE**

Metode intervensi yang digunakan dalam *mini project* ini adalah metode intervensi casework oleh Skidmore, Intervensi dilakukan terhadap NF (inisial klien). Metode intervensi ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :

### **1. Tahap Pengkajian (*Assesment Phase*)**

Tahap ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis SWOT (Strenght, Weak, Oppurtunity, Threathmen) terhadap NF untuk memudahkan *Assesment* kepada klien dan dari hasil analisis itu didapatkan NF memiliki Strenght (kekuatan) seperti ia memiliki minat belajar dan sangat didukung oleh orang tuanya tentunya ini sangat berpengaruh dalam penyelesaian masalah, NF memiliki Weak (kelemahan) seperti ia sangat ketergantungan terhadap HandPhone dan bermain game, kemudian ia memiliki Oppurtunity (Keuntungan) seperti rumah yang berdekatan dengan sanggar, ini sangat membantu

apabila NF tidak datang kedalam sanggar maka dapat langsung ia jemput ke rumahnya, dan yang terakhir NF memiliki Threatmen (Ancaman) yaitu lingkungan dan kawan sebaya yang selalu mengganggu fokus NF untuk belajar. Cara penulis menanggulangi ancaman adalah dengan mengajak seluruh teman-teman sebaya NF untuk belajar di sanggar dengan iming-iming membuat perlombaan berhadiah, dengan hadiah seperti jajanan dan voucher top up game.

## 2. Perencanaan Program

Setelah melakukan *Assesment* kegiatan selanjutnya yaitu merencanakan program yang akan dibuat dengan berdiskusi bersama klien, praktisi diharapkan akan mengajak kliennya untuk berpartisipasi aktif dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi, karena tanpa partisipasi aktif dari klien, maka tujuan dari terapi tersebut sulit untuk dicapai (Isbandi Rukmianto Adi, 2013) dan dari hasil diskusi dengan NF dan orang tuanya, mereka pun menetapkan program yang akan dilaksanakan yaitu metode *fun learning* belajar sambil bermain dengan mengiksertakan teman-teman sebaya NF dan memberikannya hadiah sebagai penumbuh motivasinya untuk belajar.



(Gambar 1. Diskusi Bersama NF)

## 3. Tahap Intervensi

Setelah menetapkan program yang akan dilaksanakan hal selanjutnya adalah langsung melakukan Intervensi terhadap NF, intervensi ia lakukan dengan langsung mengeksekusi program.

### **Penguatan dan Pengembangan Motivasi**

Hal pertama yang dilakukan adalah menulis abjad dari A sampai Z dan kemudian dari abjad-abjad itu diubah menjadi sebuah kata dan setiap kata yang berhasil diucapkan dan ditulis oleh NF akan menjadi sebuah poin dan akan diberikan hadiah diakhir seperti jajanan, mainan, amupun voucher *game online* kesukaan NF sesuai dengan poin-poin yang terkumpul, hal ini sesuai dengan teori motivasi pada jenis teori insintrik yaitu jenis motivasi yang muncul karena adanya pengaruh yang datangnya dari luar maupun orang lain. Motivasi ini biasanya datang ketika seseorang menginginkan untuk mendapatkan sesuatu dari orang lain atau juga biasanya mendapatkan barang yang orang lain punya. Pelaksanaan ini juga mengambil Teori Behavioristik, menurut Teori ini belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang di alami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru

sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Hadiah yang digunakan adalah bentuk penstimulus terhadap NF dan upaya yang dilakukannya untuk mendapatkan hadiah tersebut merupakan bentuk respon yang dilakukannya. Pada saat ini NF menganggap demi mendapatkan hadiah adalah motivasinya untuk belajar, pemberian hadiah tersebut merupakan batu loncatan sekaligus penstimulus terhadap NF karena tujuan akhir dari semua ini adalah NF menemukan motivasinya sendiri untuk belajar, dan menyadari berapa pentingnya itu bagi kehidupannya. Pengembangan motivasi seperti ini yang diharapkan menjadi *goals* utama yang ingin dicapai dan memerlukan proses panjang serta melibatkan berbagai pihak.



( Gambar 2. kegiatan program terhadap klien )

### **Metode Fun Learning**

Penulis mengajak teman-teman sebaya NF untuk ikut bergabung sebagai salah satu upaya peningkatan motivasi belajar NF, hal yang penulis lakukan selanjutnya adalah belajar berhitung dengan menggunakan HandPhone masing-masing anak, dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* (aplikasi kuis online) sebagai sarana pembelajaran penulis lalu memberikan mereka kuis berhitung sederhana melalui aplikasi tersebut, hal ini menunjukkan respon yang positif dari mereka terkhusus NF bahkan dia jauh mengungguli teman-temannya yang lain dalam pembelajaran ini. Media lain yang digunakan adalah dengan menggunakan poster sebagai alternatif pembelajaran. Program ini terus dilaksanakan sebagai *mini project* nya selama penulis praktikum di sanggar tersebut.



( Gambar 3. Poster digunakan sebagai media tambahan pada program *fun learning* )

#### 4. Tahap Evaluasi

Setelah melaksanakan program diatas kegiatan lalu dilanjutkan dengan memulai monitoring terhadap program sekaligus melihat apakah sasaran program telah tercapai, kemudia diakan semacam tes kepada NF baik tertulis maupun tidak, dan hasilnya sangat memuaskan. NF yang awalnya hanya mampu membaca tiap kata sambil terbata-bata kini mulai mampu untuk membaca satu kalimat dan mampu menuliskannya begitu juga dengan berhitung, yang awalnya ia hanya mampu berhitung angka satuan kini ia sudah bisa berhitung angka puluhan, semangat kian bertambah ketika diberikannya hadiah berupa sebuah voucher untuk games kesukaannya asalkan ia mampu mendapatkan nilai baik pada saat tes evaluasi, dan hal inilah yang mendorong NF untuk mengikuti dan berhasil menjawab seluruh tes dengan nilai yang baik.

#### 5. Tahap Terminasi

Pada tahap ini proses intervensi terhadap NF telah dihentikan. Setelah melihat kemampuan dan minat NF untuk belajar membaca, menulis dan berhitung meningkat, sesuai dengan apa yang diharapkannya. Kemudian diberikannya hadiah sebagai kenang-kenangan kepada NF sebagai bentuk penghargaan terhadap NF dan memberikan kata motivasi agar NF selalu senantiasa memiliki semangat untuk belajar.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah perencanaan dan pelaksanaan Intervensi dilakukan, NF menunjukkan dampak yang positif, kini ia sudah lebih giat dalam belajar dan mampu dalam menguasai pelajaran-pelajaran dasar seperti membaca, menulis dan berhitung. Penulis juga sempat memberikan tes, baik lisan maupun tulisan sebagai indikator keberhasilan program, dan hasilnya NF mampu menyelesaikan tes tersebut dengan memuaskan. NF mengaku selama ini cara yang dipakai orang tuanya dalam memberikan pengajaran tidak cukup membuat dirinya tertarik, namun dengan hadirnya metode baru ini ia merasa kini telah memiliki minat dan motivasi yang kuat. Dirinya juga berkata bahwa ia telah siap untuk mendaftar sekolah di tahun ajaran baru ini. Terlihat bahwa dengan penguatan dan pengembangan motivasi terhadap NF dengan menggunakan hadiah sebagai pemacu, berhasil membuat NF menemukan motivasinya. Diperkuat juga dengan metode *fun learning* sebagai alternatif pembelajaran yang menambah semangatnya dalam belajar, karena metode ini sesuai dengan apa yang menjadi minat dirinya.

Hal senada juga diungkapkan oleh orang tua NF, ia berterima kasih karena telah membantunya dalam mendidik dan memberikan motivasi terhadap NF sehingga NF menunjukkan perkembangan kearah yang lebih baik. Tidak lupa pula penulis memberikan motivasi agar NF selalu senantiasa giat dalam belajar dan mengejar cita-cita nya. Pengurus sanggar yang lain juga mengatakan bahwa semenjak program dilaksanakan NF jadi semakin rajin datang ke sanggar setelah sebelumnya sangat jarang untuk datang. Hal ini membuktikan bahwa motivasi NF untuk belajar telah terbentuk, kini pandangannya terhadap pembelajaran telah berubah dan hal ini harus terus dipertahankan. Pada saat ini NF menganggap

demi mendapatkan hadiah adalah motivasinya untuk belajar, pemberian hadiah tersebut merupakan batu loncatan sekaligus penstimulus terhadap NF karena tujuan akhir dari semua ini adalah NF menemukan motivasinya sendiri untuk belajar, dan menyadari berapa pentingnya itu bagi kehidupannya. Pengembangan motivasi seperti ini yang diharapkan menjadi *goals* utama yang ingin dicapai dan memerlukan proses panjang serta melibatkan berbagai pihak.

## KESIMPULAN

Pemberian motivasi perlu dilakukan kepada anak guna menstimulus mereka agar memiliki minat dan ketertarikan dalam belajar. Peran orang tua, keluarga dan lingkungan sangat besar dalam pemberian motivasi ini, sehingga diharapkan orang tua dan pihak-pihak yang terlibat melakukan inovasi yang disesuaikan dengan minat anak tersebut dalam memberikan pembelajaran sehingga anak tersebut memiliki ketertarikan dan mendapat motivasi. Kegiatan Praktikum dapat dijadikan sebagai ranah aktualisasi seorang mahasiswa, baik itu pembuktian diri maupun teori-teori yang didapat selama perkuliahan. Dalam kaitan dengan *mini project* diatas bentuk-bentuk program kegiatan diatas juga dapat dilakukan didalam masa praktikum seorang mahasiswa. Karena sesuai dengan Tridharma perguruan tinggi yaitu pengabdian terhadap masyarakat, mahasiswa sebagai bagian dari perguruan tinggi memiliki tanggung jawab untuk mengabdikan dirinya terhadap masyarakat sesuai dengan ilmu yang telah diperoleh dari perkuliahan.

## SARAN

Setelah kegiatan Praktikum dan *mini project* ini dilakukan dan NF menunjukkan perkembangan yang positif, penulis berharap kepada orang tua, keluarga, lingkungan maupun pihak sanggar selalu senantiasa memantau, memonitoring, dan memberikan dukungan kepada NF terhadap perkembangannya dalam belajar. Hal ini perlu untuk dilaksanakan agar mempertahankan motivasi juga semangat NF yang telah terbentuk. Selain itu juga pihak Sanggar Pelita diharapkan mampu untuk selalu membantu anak-anak yang kurang memiliki motivasi untuk belajar. Karena masih banyak anak-anak seperti NF dan tidak ada wadah untuk merubah hal tersebut.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bang Teuku Muhammad Taslim selaku ketua Sanggar Pelita beserta seluruh jajaran pengurus Sanggar yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan Praktikum di sanggar tersebut. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada NF dan orang tua nya karena telah bertindak dan bersedia menjadi klien dalam mini project ini. Dan tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Tuti Atika MSP selaku supervisor sekolah dan Bapak Fajar Utama Ritonga, S.Sos., M.Kessos selaku dosen pengampu yang telah membimbing dan memonitoring selama Praktikum berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rukminto Adi, Isbandi. (2015). *Kesejahteraan Sosial*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Fahrudin, Adi. (2012). *Pengantar Kesejahteraan Sosial*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Febianti, Yopi Nisa. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Jurnal Edunomic* Vol. 6, No. 2.  
<http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>
- Nisa, Titin Faridatun., & Suhermanto, Farid. (2014). Pengaruh Pemberian Motivasi Terhadap Prestasi Belajar AUD dalam Education Golden Garden for Children. *Jurnal PG-Paud Trunojoyo*. Vol. 1 No. 2. Hal 76-146  
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v1i2.3552>
- Pupuh & Sobry. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Refika Aditama.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 47 tahun 2008 Tentang Wajib Belajar, Pasal 12, Ayat 1