



## **Pemberdayaan Masyarakat Pulau Lae-Lae Makassar Sejak Dini: Memotivasi Anak-anak untuk Meraih Mimpi Sukses melalui Pembelajaran Berbasis Permainan**

**Elia Ardyan<sup>1</sup>, Carolina Novi Mustikarini<sup>2✉</sup>, Justin Wijaya<sup>3</sup>, Sinar Dharmayana Putra<sup>4</sup>, Cipta Canggih Perdana<sup>5</sup>**

Manajemen, Universitas Ciputra Surabaya, Indonesia<sup>1</sup>

Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Ciputra Makassar, Indonesia<sup>2,3,4,5</sup>

E-mail: [elia.ardyan@ciputra.ac.id](mailto:elia.ardyan@ciputra.ac.id)<sup>1</sup>, [cmustikarini@ciputra.ac.id](mailto:cmustikarini@ciputra.ac.id)<sup>2</sup>, [justin.wijaya@ciputra.ac.id](mailto:justin.wijaya@ciputra.ac.id)<sup>3</sup>, [sinar.putra@ciputra.ac.id](mailto:sinar.putra@ciputra.ac.id)<sup>4</sup>, [cipta.perdana@ciputra.ac.id](mailto:cipta.perdana@ciputra.ac.id)<sup>5</sup>

### **Abstrak**

Pendidikan menjadi bagian penting untuk mempersiapkan masa depan generasi muda. Pendidikan menjadi efektif apabila memiliki kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu metode yang digunakan untuk murid tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama adalah pembelajaran berbasis permainan. Tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan motivasi kepada murid tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama untuk tetap semangat belajar agar mampu menggapai cita-cita masa depan mereka. Salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan adalah memberikan motivasi dengan melakukan pembelajaran berbasis permainan yang fokus pada pencapaian cita-cita dan mimpi mereka. Metode pelaksanaan pengabdian ini adalah dengan tahapan yang meliputi melakukan survei dan pengajuan izin, persiapan pengabdian masyarakat, pelaksanaan pengabdian masyarakat dan melakukan evaluasi kegiatan. Lokasi kegiatan berada di SD Impres Lae-Lae 1 dan SMPN Negeri 41 SATAP Lae-Lae, Makassar (Kelas 1 sampai dengan kelas VIII). Fokus pembahasan studi ini adalah kegiatan di kelas I, III, dan IV. Hasil evaluasi berdasarkan dinamika proses pembelajaran melalui pendekatan berbasis permainan menunjukkan bahwa sebagian besar murid dapat aktif berkontribusi dalam setiap permainan, yang pada awalnya masih belum berani namun situasi yang menyenangkan membuat para murid termotivasi untuk berani terlibat. Melihat dinamika yang berjalan, kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan sukses dilaksanakan sesuai tujuan kegiatan.

**Kata kunci:** pembelajaran berbasis permainan, motivasi, pemberdayaan masyarakat

### **Abstract**

*Education is an important part of preparing the future of the younger generation. Education becomes effective when it has fun learning activities. One of the methods used for elementary and junior high school students is game-based learning. The purpose of this service is to motivate elementary school and junior high school students to keep the spirit of learning in order to be able to achieve their future goals. One of the learning strategies applied is to provide motivation by conducting game-based learning that focuses on achieving their goals and dreams. The method of implementing this service is by stages which include conducting surveys and applying for permits, preparing for community service, implementing community service and evaluating activities. The location of the activity is at SD Impres Lae-Lae 1 and SMPN 41 SATAP Lae-Lae, Makassar (Class 1 to class VIII). The focus of the discussion in this study is the activities in class I, III, and IV. The results of the evaluation based on the dynamics of the learning process through a game-based approach showed that most students were able to actively contribute in each game, which at first was not brave but the fun situation motivated the students to dare to be involved. Seeing the dynamics that are running, learning activities can be said to be successful and successfully implemented according to the objectives of the activity.*

**Keywords:** Game-Based Learning, Motivation, Community Empowerment

Copyright (c) 2022 Elia Ardyan, Carolina Novi Mustikarini, Justin Wijaya,  
Sinar Dharmayana Putra, Cipta Canggih Perdana

✉ Corresponding author

Address : Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Ciputra Makassar

Email : [cmustikarini@ciputra.ac.id](mailto:cmustikarini@ciputra.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.606>

ISSN 2721-9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana dalam mendukung peningkatan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan sangat diperlukan bagi negara Indonesia dan telah menjadi fokus utama agenda pembangunan pemerintah karena berkontribusi pada daya saing bangsa (Sebayang & Swaramarinda, 2020). Melalui pendidikan, murid dapat mengembangkan pemikiran kritis sehingga mampu menggunakan logika saat membuat keputusan dan berinteraksi dengan orang lain. Pendidikan membantu individu memenuhi kualifikasi pekerjaan dasar dan membuka peluang untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik. Pendidikan juga berguna untuk membangun karakter manusia sejak dini. Manusia membutuhkan pendidikan untuk kehidupannya agar manusia dapat mengembangkan potensinya melalui proses kegiatan belajar.

Pendidikan menjadi bagian penting untuk mempersiapkan masa depan generasi muda. Anak-anak adalah masa depan dunia sehingga pendidikan merupakan hal penting bagi mereka. Pengetahuan yang mereka miliki membuat dunia tetap hidup dan berkembang. Setiap tahapan proses perkembangan anak menjadi perhatian penting bagi orang tua dan pendidik, sehingga perlunya pendidikan bagi anak menjadi kebutuhan yang lebih kuat dari sebelumnya. Anak-anak perlu belajar keterampilan sosial dan mental yang sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan kesuksesan mereka di masa depan. Pendidikan sejak usia kanak-kanak merupakan kesempatan emas bagi anak untuk mampu mengenal diri dan

belajar tentang minat unik yang mereka miliki. Melalui pendidikan dapat membantu anak-anak mengakses cara berpikir, melatih rasa, dan berperilaku yang nantinya dapat berkontribusi pada kesuksesan mereka.

Pandemi *Covid-19* merupakan fenomena lingkungan yang sangat mempengaruhi pendidikan di Indonesia. Data menunjukkan bahwa lebih dari 60 juta pelajar dan 4 juta guru terdampak oleh pandemi *Covid-19* (Unicef, 2021). Sebanyak 530.000 sekolah di Indonesia ditutup, kurang lebih selama 20 bulan sejak Maret 2020. Pembelajaran *online* diterapkan dan menjadi sarana utama dalam melanjutkan proses belajar mengajar sekolah-sekolah di Indonesia. Tantangan terbesar yang dihadapi dalam pembelajaran *online* adalah adanya kesenjangan geografis karena masih banyak daerah yang tidak terjangkau oleh jaringan internet ataupun mengalami gangguan saat menggunakan internet (khususnya desa terpencil). Laporan yang dibuat oleh Unicef (2021) menjelaskan bahwa telah terjadi penurunan kemampuan membaca dan menulis karena kehilangan banyak waktu untuk belajar. Hal ini menjadi masalah berat yang dihadapi oleh dunia pendidikan, khususnya di kota Makassar. Data menyebutkan bahwa pada tahun 2014 hanya terdapat 7 persen anak-anak di Kota Makassar yang tidak dapat membaca, sedangkan pada tahun 2021 studi dasar menemukan bahwa persentase ini telah meningkat menjadi 11 persen. Terjadi penurunan 11 persen dalam kefasihan membaca lisan di kalangan murid di Kota Makassar, yaitu dari 58 kata per menit sebelum pandemi menjadi 47,3. Kondisi ini menjadi

perhatian penting bagi para pendidik untuk memikirkan strategi dengan menyiapkan konten pembelajaran yang mudah diterapkan pada anak-anak.

Konten pembelajaran menjadi bagian penting untuk anak-anak (SD dan SMP), salah satunya adalah dengan menggunakan game/ permainan atau disebut pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan merupakan permainan yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran bagi murid (Mohamad et al., 2018), meningkatkan motivasi dan kesenangan dalam proses pembelajaran dengan menciptakan fase ketegangan dan relaksasi yang menarik serta bervariasi, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik (Branston, 2006). Pembelajaran berbasis permainan mendukung keterlibatan pengguna dan meningkatkan pola positif dalam penggunaan layanan, seperti meningkatkan aktivitas, interaksi sosial, atau kualitas dan produktivitas tindakan (Hamari et al., 2014). Pengguna yang dimaksud disini adalah para murid. Para murid terus-menerus termotivasi untuk terus bermain dalam pembelajaran berbasis permainan dengan situasi permainan yang menantang. Pembelajaran tersebut akan meningkatkan perasaan positif dan emosional serta membuat murid menjadi aktif mengikuti pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan telah diterapkan dalam program pengabdian yang diselenggarakan di Pulau Lae-Lae Makassar.

Pengabdian tersebut dilaksanakan di SD Impres Lae-Lae 1 dan SMPN Negeri 41 SATAP Lae-Lae, Makassar. SD Impres Lae-Lae 1 dan

SMPN 41 SATAP berada pada 1 bangunan di Pulau Lae-Lae, Makassar. Pulau Lae-Lae, Makassar merupakan salah satu dari kepulauan Spermonde (Pulau Karang) yang ada di Sulawesi Selatan (Burhanuddin et al., 2006). Lae-Lae telah menjadi salah satu destinasi wisata yang sangat menarik khususnya saat para wisatawan menginginkan pesona sunset di daerah Makassar (Patang & Rukka, 2018). Perjalanan menuju ke Pulau Lae-Lae harus menggunakan kapal *speedboat*, kurang lebih sekitar 20 menit. Jarak antara kota Makassar dengan Pulau Lae-Lae kurang lebih sejauh 1,5 km (Harisuhud, 2013).

Pendidikan di Pulau Lae-Lae penuh dengan tantangan. Di Pulau Lae-Lae, terdapat sekolah satu atap, yang terdiri dari sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Tidak ada sekolah menengah atas di Pulau Lae-Lae, sebab tidak ada yang berminat untuk sekolah di sana. Anak-anak setelah lulus dari SMP lebih senang memilih SMA di luar pulau Lae-Lae, khususnya di Kota Makassar. Tantangan lainnya dalam Pendidikan di Pulau Lae-Lae adalah tergantung dengan kondisi cuaca. Apabila cuaca buruk, maka anak-anak yang tidak dapat berangkat ke sekolah di Kota Makassar. Cuaca yang buruk menyebabkan gelombang laut yang tinggi dan menghambat kapal untuk mengantarkan anak-anak dari Pulau Lae-Lae ke Kota Makassar. Guru-guru yang berasal dari kota Makassar juga tidak dapat ke Pulau Lae-Lae disebabkan karena gelombang laut yang tinggi. Masalah penting lain adalah sarana listrik yang sering padam. Masalah listrik ini menghambat pembelajaran baik di sekolah ataupun saat mereka

belajar mandiri di rumah masing-masing. Berbagai tantangan tersebut mendorong terselenggaranya program pengabdian sebagai salah satu sarana mendukung proses Pendidikan di Pulau Lae-Lae.

Tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan motivasi kepada murid SD dan SMP untuk tetap semangat belajar agar mampu menggapai cita-cita masa depan mereka. Salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan adalah memberikan motivasi dengan melakukan pembelajaran berbasis permainan yang fokus pada pencapaian cita-cita dan mimpi mereka.

## METODE

Proses kegiatan yang dilakukan pada pengabdian ini, antara lain: **Pertama, melakukan survei lokasi pengabdian.** Survei lokasi pengabdian dilakukan sebanyak dua kali. Survei lokasi pengabdian dilakukan untuk memahami kebutuhan masyarakat Lae-Lae, melihat kondisi SD Impres Lae-Lae 1 dan SMPN Negeri 41 SATAP Lae Lae, dan meminta izin melaksakan pengabdian. **Kedua, melakukan perencanaan pengabdian.** Pengabdian diikuti oleh dosen dan staff Kampus Ciputra Makassar. Dibentuk pembagian kelompok fasilitator untuk dibagi kedalam 7 kelas serta merencanakan materi ajar yang diberikan. **Ketiga, melaksanakan pengabdian masyarakat.** Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara tatap muka di SD dan SMP SATAP pada tanggal 16 April 2022. Waktu pelaksanaan diselenggarakan pada pukul 08.00-10.00 WITA. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian dilaksanakan untuk 8 kelas. Fokus

bahasan dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk murid kelas I, III, dan IV.

Pengabdian dilakukan dengan memberikan motivasi melalui pembelajaran kepada murid SD Impres Lae-Lae 1 dan SMPN Negeri 41 SATAP Lae Lae, Makassar (sekolah Satu Atap). Pembelajaran yang dilakukan adalah penerapan pendekatan belajar berbasis permainan. Tujuan pembelajaran adalah memberikan motivasi kepada anak-anak di dalam pencapaian cita-cita mereka. Murid diharapkan tetap memiliki semangat meskipun berada dalam keterbatasan sarana maupun keluarga yang mereka miliki.

Tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi dengan cara meminta *feedback* dari guru pendamping yang pada saat dilaksanakan kegiatan ikut mendampingi murid berproses. *Feedback* yang diberikan berupa apresiasi dan memberikan masukan konstruktif bagi para murid. Evaluasi selanjutnya dilakukan oleh fasilitator untuk melihat kelengkapan lembar kerja yang harus diisi lengkap oleh para murid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembukaan kegiatan pengabdian dilaksanakan di lapangan sekolah SD Impres Lae-Lae 1 dan SMPN Negeri 41 SATAP Lae Lae, Makassar (Gambar 1). Sekolah tidak memiliki aula sehingga kegiatan pembukaan dilaksanakan di ruang terbuka. Para murid merasa sangat senang dan antusias karena kedatangan kami.

Setelah pembukaan, murid diminta masuk ke dalam kelas masing masing diikuti oleh

fasilitator sesuai dengan pembagian kelompok yang telah direncanakan sebelumnya. Di dalam kelas, fasilitator diberikan waktu 2 jam untuk melakukan aktivitas pengajaran. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbasis permainan. Pembelajaran dibagi menjadi 2 materi. Materi pertama terkait permainan yang berhubungan dengan memotivasi murid, kemudian materi kedua terkait dengan pencapaian mimpi/cita-cita.

Metode belajar yang dikemas dalam bentuk permainan ini sangat cocok diterapkan pada murid tingkat SD dan SMP. Selain membuat suasana kelas menjadi lebih santai, cara ini juga menjadikan mereka semangat dalam menerima materi. Diterapkan pula pemberian *reward* bagi murid yang berani aktif sebagai bentuk apresiasi berupa bingkisan *snack* sehingga memacu mereka untuk berperan aktif dalam berinteraksi di kelas. Dinamika pembelajaran disertai aktivitas permainan dan penerapan *reward* berlangsung seru sehingga tujuan utama permainan yaitu “Memotivasi untuk menggapai cita-cita” dapat berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan.

Tantangan yang dihadapi masing-masing fasilitator adalah membuat *games* yang sama sekali tidak menggunakan perangkat elektronik karena di lokasi sekolah, sarana listrik baru akan menyala pada pukul 18.00 menjelang malam, sehingga para fasilitator membuat *games* yang mudah dilakukan dan hanya membutuhkan peralatan sederhana. Tujuan dari pendekatan permainan yang dirancang adalah untuk mengetahui cita-cita atau profesi idaman mereka

serta memberikan motivasi dalam meraih dan menggapai mimpinya.

Terdapat dua pembelajaran berbasis permainan untuk murid kelas I SD. Permainan pertama bertujuan untuk melatih fokus murid yang diberi judul **Games 1, 2, 3 DOR** dimana para murid diminta untuk berdiri di tempat duduk masing-masing dan secara berurutan menyebutkan 1, 2, 3, DOR dan yang tidak dapat mengikuti atau salah menyebutkan akan kalah dan diminta untuk duduk kembali. Permainan ini menetapkan lima orang pemenang untuk diberikan *snack* sebagai hadiah.

Peneliti dalam pengabdian ini berperan secara langsung sebagai fasilitator. Proses penelitian dimulai dengan bertanya kepada murid mengenai “apa cita-citamu kelak jika sudah besar nanti?” Hal ini mengajarkan mereka untuk tidak malu-malu menyebutkan cita-cita dan berani mengambil kesempatan untuk menceritakan alasan mereka atas pilihan cita-cita yang dipilih. Pada sesi berikutnya peneliti mengajak murid bernyanyi bersama dengan lagu “Ku tidak sabar, ingin cepat besar jadi apapun yang aku mau kata guruku, cita citaku bisa tercapai, kalau ku mau”

Permainan kedua para murid dilatih fokusnya kembali dengan memainkan permainan yang berjudul **Games “Head, Shoulder, Knees, and Toes”**. Permainan ini mengajarkan murid untuk tidak mudah percaya dengan apa yang orang lain lakukan dan diminta untuk mengikuti dan tetap fokus pada tujuan yang diinginkan. Tahap selanjutnya fasilitator bertanya kembali kepada para murid apa saja yang mereka ketahui tentang

pekerjaan dari cita-cita yang diinginkan. Sesi terakhir para murid diajak untuk menggambar bersama tentang cita-cita yang diinginkan dan para murid diminta menuangkan segala kreasi mereka dalam wujud gambar dengan memainkan warna dalam media kertas.

Pembelajar berbasis permainan untuk murid kelas III, terdapat 2 (dua) permainan untuk berinteraksi dengan sesama siswa SD kelas III. Permainan pertama yang dibawakan adalah mengenal sosok yang diberi judul **“Siapakah Saya?”**. Tujuan yang diharapkan melalui permainan pertama adalah untuk melihat apakah para murid telah mengenali karakteristik-karakteristik unik dari beberapa profesi umum yang ditunjukkan. Permainan kedua adalah bermain origami atau melipat kertas yang diberi judul **“Membangun Mimpi”**. Permainan kedua bertujuan untuk melihat apakah para murid memiliki interpretasi pemikiran kreatif mengikuti arahan dari fasilitator. Tujuan gabungan dari kedua permainan tersebut adalah peneliti ingin mengetahui dengan pilihan cita-cita dan mimpi yang mereka miliki, apakah setiap murid memiliki cara dalam mencapai impian dan cita-cita mereka.

Aktivitas proses pembelajaran kedua permainan tersebut dimulai dengan memberikan informasi terkait peraturan permainan. Aturan main bagi peserta adalah sebelum menjawab pertanyaan, para murid wajib mengangkat tangan terlebih dahulu dan setelah ditunjuk oleh fasilitator akan maju ke depan kelas kemudian menjawab pertanyaan yang diberikan. Murid yang menjawab dengan benar kemudian diberi hadiah berupa

jajanan coklat. Permainan dimulai dengan memperagakan beberapa profesi oleh fasilitator seperti polisi, guru, petani, nelayan, dan penyanyi. Selama proses permainan berlangsung, anak-anak sangat antusias dalam menjawab meskipun masih terdapat beberapa jawaban yang salah.

Permainan kedua dimulai setelah sesi motivasi yang memaparkan cerita tentang cita-cita. Fasilitator membagikan kepada setiap murid selembar kertas origami yang akan digunakan selama permainan. Murid kemudian diberikan instruksi untuk mengikuti arahan dari fasilitator untuk membentuk hewan katak. Proses ini dilakukan untuk melihat apakah para murid mampu mendengarkan serta menyimak instruksi dan memiliki kreativitas dalam menginterpretasikan arahan fasilitator. Selama proses berlangsung, terdapat beberapa murid yang terkesan masih pasif dalam mengikuti instruksi dan tidak mengikuti arahan dengan baik lebih cenderung bermain sendiri. Selama proses berlangsung terjadi interaksi yang relatif cukup banyak dimana banyak murid yang bertanya dalam terkait langkah dan cara untuk mengikuti arahan dari fasilitator. Secara keseluruhan, permainan yang diterapkan bagi murid kelas III berjalan dengan baik dan mendapatkan tanggapan positif dari para murid.

Hasil dari kedua permainan ini sangat beragam, pada permainan **“Siapa Saya?”** siswa cenderung lebih aktif dan kompetitif dalam menjawab. Hal ini termotivasi dengan adanya hadiah berupa coklat yang diberikan kepada murid yang berhasil menjawab dengan benar. Murid yang

berhasil menjawab kemudian ditanya oleh fasilitator untuk menceritakan cita-cita yang dimiliki oleh murid tersebut. Proses ini memiliki dinamika yang positif dimana setelah satu murid memberanikan diri untuk berbagi tentang cita-citanya, murid yang lain akhirnya mulai berani dan tidak malu-malu berkontribusi untuk menceritakan cita-cita sendiri. Salah satu cita-cita yang menarik dari dinamika yang berlangsung adalah terdapat murid yang bercita-cita untuk menjadi dokter gigi dan mampu menjelaskan alasan dalam memilih cita-cita tersebut.

Hasil dari permainan **“Membangun Mimpi”**, murid belajar untuk mengikuti instruksi dari fasilitator dan menyadari bahwa dalam mencapai mimpi diperlukan adanya sebuah proses. Hal tersebut tercermin dari murid yang berhasil mendengarkan instruksi dengan baik maka akan menghasilkan bentuk sesuai dengan tujuannya yaitu membuat origami hewan katak. Berdasarkan hasil dari kedua permainan ini, peneliti dapat melihat bahwa murid kelas III memiliki cita-cita yang ingin diraih meskipun untuk melatih fokus mengikuti instruksi dalam mengerjakan proses perlu ditingkatkan lagi.

Pendekatan berbasis permainan untuk murid kelas IV, fasilitator menyajikan permainan dengan judul **“Tebak Profesi”** dan **“Cita-Citaku”**. *Games* yang pertama dilakukan adalah **“Tebak Profesi”**, permainan ini membutuhkan beberapa lembar kertas yang bergambar profesi-profesi seperti polisi, tentara, guru, arsitektur, pengacara, penyanyi dan profesi lainnya. Permainan ini juga menguji seberapa luas pengetahuan para murid

tentang profesi-profesi yang ditunjukkan melalui gambar. Dimulai dengan memberikan *clue* tentang sebuah profesi yang harus mereka tebak dan bagi yang berhasil menebak akan mendapatkan hadiah bingkisan *snack* sehingga membuat mereka antusias untuk menjawab profesi yang ditunjukkan dibalik kertas yang dipegang. Hampir semua murid dapat menjawab dengan tepat gambar-gambar profesi yang disajikan.

Permainan untuk murid kelas IV selanjutnya adalah **“Cita-Citaku”**, dalam permainan ini para murid dibagikan kertas kosong dan juga alat tulis yang akan digunakan untuk menggambar benda apapun yang berhubungan dengan profesi yang mereka cita-citakan kemudian menuliskan, **“Apa cita-cita mereka?”**, **“Dimana dia bekerja?”**, **“Apa yang dilakukan dan manfaatnya untuk masyarakat?”**, **“Bagaimana caranya menjadi sosok tersebut?”**, Jawaban dari beberapa pertanyaan setelah dituliskan dalam selembar kertas, kemudian akan dibacakan di depan kelas. Selain melatih keberanian saat membacakan hasil pemikirannya di depan teman-temannya, permainan ini juga dapat memotivasi murid untuk tetap berproses meraih cita-citanya, tidak cukup hanya ditulis saat di kelas, para murid diminta untuk membawa pulang hasil tulisan mereka ke rumah masing-masing kemudian ditunjukkan kepada orang tua/wali atau saudaranya dan dipajang dirumah agar selalu dapat mengingatnya.

Hasil evaluasi berdasarkan dinamika proses pembelajaran melalui pendekatan berbasis permainan menunjukkan bahwa sebagian besar murid dapat aktif berkontribusi dalam setiap

permainan, yang pada awalnya masih belum berani namun situasi yang menyenangkan membuat para murid termotivasi untuk berani terlibat. Melihat dinamika yang berjalan, kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan sukses dilaksanakan sesuai tujuan kegiatan.

Peneliti melakukan dokumentasi sebagai sarana pendukung dan bukti penyelenggaraan program yang dilakukan dimulai dari kegiatan pembukaan hingga penutupan program kegiatan pengabdian. Berikut merupakan dokumentasi pengabdian masyarakat yang telah terselenggara di SD Impres Lae-Lae 1 dan SMPN Negeri 41 SATAP Lae Lae, Makassar:



Gambar 1. Pembukaan Pengabdian Masyarakat

Gambar 1 menunjukkan gambaran kegiatan pembukaan yang diikuti oleh para fasilitator, guru dan murid. Kegiatan pembukaan berjalan sangat meriah yang diawali oleh sambutan dari para pihak yaitu perwakilan dari kampus Ciputra Makassar dan perwakilan dari SD Impres Lae-Lae 1 dan SMPN Negeri 41 SATAP Lae Lae, Makassar. Diharapkan kegiatan pengabdian akan terus dilakukan untuk mendukung Pendidikan di Sulawesi Selatan.



Gambar 2. Awal Kegiatan Kelas

Gambar 2 merupakan dokumentasi permainan 1, 2, 3 DOR yang diterapkan untuk murid kelas I SD, permainan berlangsung sangat seru dan para murid antusias dalam mengikuti alur permainan yang disajikan.



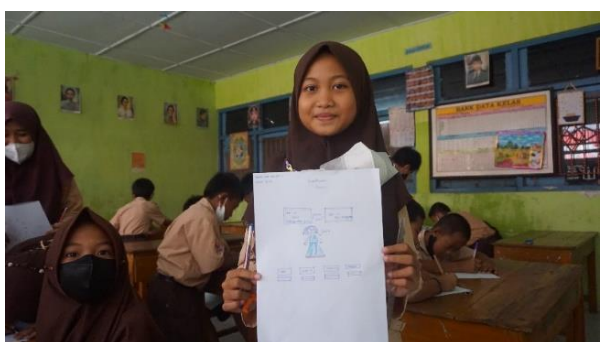
Gambar 3. Game Origami 'Membangun Mimpi'

Gambar 3 merupakan salah satu proses permainan origami atau melipat kertas membentuk hewan katak, terlihat murid menyimak dengan mempraktikkan origami di mejanya masing-masing.



Gambar 4. Gambar diskusi dengan siswa

Gambar 4 merupakan kegiatan diskusi yang dilakukan peneliti sebagai fasilitator dalam memberikan arahan untuk menuliskan harapan atas cita-cita yang dipilih dan langkah-langkah untuk mencapai cita-citanya. Proses diskusi dilakukan sebagai sarana untuk menggali dan mengajak murid berpikir dan menuangkan hasil pemikirannya dalam kertas yang telah disediakan. Hasil pemikiran yang telah dituliskan kembali didiskusikan dengan fasilitator agar murid lebih yakin dalam mencapai cita-cita yang dipilih.



Gambar 5. Hasil Pembelajaran berbasis Permainan

Gambar 5 merupakan contoh hasil karya murid yang dipresentasikan ke depan kelas sehingga murid memiliki keberanian dan mampu

menceritakan alasan pemilihan cita-cita yang diharapkan.



Gambar 6. Penutupan Kegiatan Pengabdian

Gambar 6 merupakan gambaran kegiatan penutupan kegiatan abdimas yang dilanjutkan dengan penyerahan cinderamata oleh kedua belah pihak sebagai simbol kerjasama dan dukungan institusi Pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang unggul di kampung Lae-Lae Makassar Sulawesi Selatan.

Setelah kegiatan pembelajaran kelas selesai, maka semua peserta, fasilitator, guru dan kepala sekolah kembali berkumpul di lapangan sekolah untuk melakukan penutupan kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan lancar dan dapat memberikan kontribusi positif dalam memberikan motivasi para murid untuk terus belajar dalam kondisi apapun.

Strategi pembelajaran berbasis permainan telah banyak dilakukan dalam penelitian sebelumnya. Hal ini dilakukan agar murid dengan mudah menyerap maksud dan tujuan pembelajaran yang disajikan. Bagi para pendidik pendekatan berbasis permainan merupakan salah satu cara kreatif untuk mendorong murid untuk

mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Khususnya dalam mendorong memotivasi murid, metode pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan suasana belajar yang seru sehingga para murid merasa senang dalam proses belajarnya.

## SIMPULAN

Proses belajar mengajar pada umumnya didukung oleh beberapa aspek, di antaranya adalah sarana pembelajaran dan sumberdaya pendidik. Keterbatasan sarana fasilitas belajar merupakan tantangan bagi pendidik untuk melakukan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tobias *et al*, (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu mengakses proses kognitif sehingga peserta didik mampu dengan mudah melakukan eksplorasi dalam berpikir dan memahami materi yang diberikan. Penelitian ini telah menerapkan pendekatan berbasis permainan untuk mengajak murid dalam melakukan eksplorasi diri dengan bermain-main sehingga mampu memahami dan bahkan menjelaskan cita-cita masa depan yang dipilihnya.

Mengajak para murid memilih cita-cita merupakan salah satu cara memotivasi anak untuk mempersiapkan masa depan. Cita-cita merupakan gambaran nyata atas ekspektasi impian yang dapat diwujudkan dengan tetap berfokus pada tujuan. Cita-cita dan impian adalah salah satu bentuk motivasi untuk mendorong individu menyelesaikan proses pembelajaran yang telah dimulai (Rothkopf, 2009). Jenkins (2017) melalui

analisis Sigmund Freud menjelaskan bahwa mimpi merupakan upaya alam bawah sadar yang dapat diwujudkan melalui langkah-langkah konkrit yang mengarah pada pencapaian impian. Oleh karena itu memotivasi murid untuk mengakses cita-cita dan impian adalah salah satu cara untuk membuka pintu masa depan bagi para murid.

Proses belajar yang menyenangkan tentunya dapat memudahkan murid untuk menyerap pembelajaran apalagi dilakukan sambil bermain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan, murid Sekolah SD Impres Lae-Lae 1 dan SMPN Negeri 41 SATAP Lae-Lae, Makassar mampu dengan mudah mengakses pembelajaran baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik untuk meningkatkan motivasi mereka dalam meraih cita-cita dan impian masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Branston. (2006). From game studies to bibliographic gaming: Libraries tap into the video game culture. *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology*, 32(4), 24-26. doi:10.1002/bult.2006.1720320410
- Burhanuddin, Ahmad, & Liebner. (2006). *Wisata Bahari Makassar*. Jakarta: Ara Sinergi Optima.
- Hamari, Koivisto, & Sarsa. (2014). *Does gamification work?-A literature review of empirical studies on gamification* Paper presented at the the 47th Hawaii International Conference on System Sciences,, Hawaii, USA.
- Harisuhud. (2013). *Perencanaan Lanskap Kawasan Rekreasi Pulau Lae-Lae Ca'Di*. Universitas Hassanuddin, Makassar.

503 *Pemberdayaan Masyarakat Pulau Lae-Lae Makassar Sejak Dini: Memotivasi Anak-anak untuk Meraih Mimpi Sukses melalui Pembelajaran Berbasis Permainan- Elia Ardyan, Carolina Novi Mustikarini, Justin Wijaya, Sinar Dharmayana Putra, Cipta Canggih Perdana*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.614>

Jenkins, W. J. (2017). *An Analysis of Sigmund Freud's The Interpretation of Dreams*. Macat Library.

Mohamad, Sazzali, & Salleh. (2018). Gamification approach in education to increase learning engagement. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, 4(1), 22-32. doi:10.20469/ijhss.4.10003-1

Patang, & Rukka. (2018). *Pemberdayaan masyarakat Pulau Lae-Lae Kota Makassar*. Paper presented at the Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, Makassar.

Rothkopf, A. J. (2009). Courageous conversations: Achieving the dream and the importance of student success. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 41(1), 24-41.

Sebayang, & Swamarinda. (2020). Educational policy implementation in Indonesia: The art of decision making. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(1), 1286-1290.

Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-based learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 485-503.

Unicef. (2021). *Annual Report 2021*. Retrieved from Jakarta, Indonesia