PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

STRATEGI EDUKATIF INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SD DI PANTI ASUHAN GA

Leoni Maretha Gultom[1], Michelleen W.E.T. Louhenapessy[2], Dona Oktafia Putri[3], Agoes Dariyo[4]
Universitas Tarumanagara
e-mail: leonimaretha03@gmail.com, thessalou223@gmail.com, donaoktafia10@gmail.com, oyiradsoega2020@gmail.com

Diterima: *02/10/2026*; Direvisi: *26/10/2026*; Diterbitkan: *30/10/2026*

ABSTRAK

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan akademik anak, namun anak-anak di panti asuhan sering menghadapi keterbatasan pendampingan dan perhatian individu yang dapat menurunkan semangat belajar mereka. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa motivasi belajar anak-anak SD di Panti Asuhan GA masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme, mudah bosan, dan rendahnya rasa percaya diri. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui strategi edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan meliputi pemberian *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrumen motivasi belajar yang terdiri atas 24 butir pernyataan, mencakup delapan indikator motivasi belajar yang masing-masing terdiri atas tiga butir pernyataan. Instrumen tersebut diukur menggunakan skala Likert empat poin dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), yang diberikan kepada 13 anak usia 7-13 tahun, terdiri atas 11 anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Program intervensi meliputi kegiatan mewarnai, penyusunan *personal activity schedule*, presentasi cita-cita, permainan tebak gambar, pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan *flashcard*, seminar strategi belajar efektif, serta permainan edukatif *word scramble* dan *word search*. Hasil analisis menggunakan *Paired Samples Test* menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 77,00 menjadi 78,69, meskipun peningkatan tersebut belum signifikan secara statistik ($p = 0{,}651 > 0{,}05$). Walaupun demikian, anak-anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih baik selama kegiatan berlangsung. Program ini dapat menjadi langkah awal yang potensial dalam menumbuhkan motivasi belajar anak di lingkungan panti asuhan serta menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan program pendampingan belajar yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *motivasi belajar, strategi edukatif interaktif, anak sekolah dasar, panti asuhan, game based learning*

ABSTRACT

Learning motivation plays an important role in supporting children's academic success; however, children in orphanages often face limited individual guidance and attention that can lower their learning enthusiasm. Based on observations and interviews, it was found that the learning motivation of elementary school children at Orphanage GA was relatively low, characterized by lack of enthusiasm, quick boredom, and low self-confidence. This community service activity aims to improve children's learning motivation through interactive and

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

enjoyable educational strategies. The method used involved administering pre-tests and post-tests using a learning motivation instrument consisting of 24 statement items, covering eight indicators of learning motivation, each comprising three statement items. The instrument was measured using a four-point Likert scale with four response alternatives, namely Strongly Agree (SA), Agree (A), Disagree (D), and Strongly Disagree (SD), administered to 13 children aged 7-13 years, consisting of 11 boys and 2 girls. The intervention program included coloring activities, personal activity schedule creation, future goals presentations, picture-guessing games, English vocabulary learning using flashcards, an effective learning strategy seminar, and educational word scramble and word search games. The Paired Samples Test results showed that the average learning motivation score increased from 77.00 to 78.69, although the increase was not statistically significant ($p = 0.651 > 0.05$). Nevertheless, the children demonstrated greater enthusiasm and engagement during the activities. This program can serve as a potential initial step in fostering elementary school children's learning motivation in an orphanage setting and as a consideration for developing more effective and sustainable learning support programs.

Keywords: *learning motivation, interactive educational strategy, elementary school children, orphanage, game based learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan karena melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Berutu et al., 2025). Pada jenjang sekolah dasar, proses belajar menjadi tahap yang penting karena anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, dan sikap melalui berbagai pengalaman belajar yang mereka peroleh. Melalui proses belajar, anak dapat mengalami perubahan yang positif baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan (Berutu et al., 2025).

Keberhasilan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki anak, tetapi juga oleh motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat seseorang mau dan bersemangat untuk belajar serta berusaha mencapai tujuan yang diinginkan (Manik et al., 2025). Anak yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, tekun mengerjakan tugas, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan (Julita et al., 2025). Oleh karena itu, motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan akademik anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif anak dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik sehingga anak lebih antusias untuk mengikuti kegiatan belajar (Julita et al., 2025). Selain itu, penyampaian materi yang dilakukan secara jelas dan sesuai dengan pemahaman anak sekolah dasar juga dapat membantu mereka lebih mudah memahami materi yang diberikan (Suarim & Neviyarni, 2021).

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih antusias dalam belajar, mampu menghadapi kesulitan dalam pembelajaran, serta memiliki keinginan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang semangat dan kurang maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi berasal dari kata Latin *movere* yang berarti menggerakkan atau mendorong seseorang untuk bertindak. Motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan yang

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

mendorong serta mengarahkan perilaku individu dalam mencapai tujuan tertentu. Selain itu, motivasi juga menjelaskan perbedaan tingkat usaha dan intensitas perilaku yang ditunjukkan oleh setiap individu.

Secara umum, motivasi merupakan proses yang memberikan semangat, arah, dan ketekunan terhadap perilaku seseorang. Individu yang memiliki motivasi cenderung menunjukkan perilaku yang lebih terarah dan mampu bertahan dalam menghadapi berbagai tantangan.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut. Dengan adanya motivasi belajar, peserta didik akan lebih terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. (Julita et al., 2025).

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan (eksternal). Faktor internal meliputi minat, tujuan, kepercayaan diri, dan kebutuhan. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa metode pengajaran, lingkungan belajar, interaksi dengan guru dan teman, serta dukungan dari keluarga. Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan belajar yang mendukung agar motivasi belajar siswa dapat berkembang dengan baik (Julita et al., 2025).

Anak yang tinggal di panti asuhan memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan anak yang tumbuh dalam lingkungan keluarga inti. Sebagian besar anak panti berasal dari latar belakang kehilangan orang tua, keterbatasan ekonomi, maupun kondisi keluarga yang tidak mampu menjalankan fungsi pengasuhan secara optimal. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi perkembangan psikologis, sosial, dan akademik anak. Hambatan utama dalam proses belajar anak di panti asuhan seringkali bersumber dari kurangnya pendampingan yang intensif. Hal ini terjadi karena jumlah pengasuh di panti asuhan umumnya tidak sebanding dengan jumlah anak yang harus diasuh, sehingga anak-anak kekurangan perhatian emosional, bimbingan pemecahan masalah, hingga dukungan dalam pemenuhan kebutuhan dasar mereka (Hikmah & Atika, 2025). Kehadiran panti asuhan tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal bagi anak-anak yang kehilangan atau tidak memperoleh pengasuhan keluarga secara optimal, tetapi juga sebagai sarana pendidikan dan pembentukan karakter yang dilakukan secara kolektif (Purnia & Syawaluddin, 2023).

Dalam proses pembelajaran, anak panti asuhan sering menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan fasilitas belajar, kurangnya dukungan belajar secara individual, rendahnya rasa percaya diri, serta kesulitan mempertahankan fokus dan konsentrasi belajar. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dan pencapaian hasil belajar. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada anak panti asuhan dapat dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, seperti *Project Based Learning*, *Game Based Learning*, maupun kegiatan *ice breaking* yang terbukti mampu meningkatkan fokus, minat, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Hasil penelitian Setiyowati et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak panti asuhan, yang ditandai dengan meningkatnya semangat belajar, tanggung jawab dalam belajar, dan perubahan positif pada diri anak. Sementara itu, Putra et al. (2024) menemukan bahwa kegiatan *ice breaking* dapat membantu

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

anak-anak panti asuhan menjadi lebih fokus, lebih mudah memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan minat mereka untuk mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengasuh serta anak-anak di Panti Asuhan GA, ditemukan bahwa semangat belajar anak-anak SD masih tergolong rendah. Terdapat beberapa anak yang terlihat kurang bersemangat saat belajar, tidak antusias saat mengerjakan tugas sekolah, dan lebih suka beraktivitas bermain dibandingkan dengan belajar. Di samping itu, terdapat beberapa anak yang kurang lancar dalam membaca dan menulis, sehingga memerlukan bimbingan lebih intensif dalam proses belajar. Selama kegiatan pembelajaran anak-anak, ada pengasuh di panti yang berperan sebagai pendamping, juga dibantu oleh anak-anak panti yang sudah berada di tingkat SMA.

Kondisi ini sejalan dengan Ma'ruf et al. (2022), yang membahas faktor motivasi dan demotivasi belajar pada anak panti asuhan di Indonesia. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya dukungan belajar yang memperhatikan konteks kehidupan anak. Hal ini menguatkan perlunya dukungan yang lebih terencana agar anak-anak di panti dapat mengikuti proses belajar dengan baik.

Cara mengatasi permasalahan tersebut, perlu diterapkan strategi yang dapat meningkatkan semangat belajar anak-anak SD di Panti Asuhan GA. Motivasi belajar merupakan peran penting dalam mendorong anak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, menjaga semangat belajar, dan mencapai hasil yang lebih baik. Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan strategi belajar yang aktif melibatkan anak-anak dapat meningkatkan motivasi belajar mereka (Setiyowati et al., 2025). Selain itu, ada penelitian yang menemukan bahwa sesi pembelajaran yang diselingi dengan *ice breaking* dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar anak-anak di panti asuhan (Putra et al., 2024). Oleh karena itu, penerapan strategi yang sesuai dengan karakteristik anak-anak SD sangat penting untuk membantu meningkatkan rasa semangat belajar mereka, rasa percaya diri, serta kemampuan akademik.

Melalui kegiatan ini adalah untuk mengidentifikasi dan melaksanakan strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak melalui kegiatan yang edukatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mereka dapat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diharapkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan masukan agar adanya perancangan program pendampingan belajar yang lebih efektif dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat, kelompok terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara dengan pihak Panti Asuhan GA untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi anak-anak serta mengidentifikasi kebutuhan yang ada di lingkungan panti. Kegiatan ini dilakukan sebagai tahap awal dalam menentukan program yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak di Panti. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa anak-anak di Panti GA memiliki motivasi belajar yang kurang optimal. Pelaksanaan proyek kemanusiaan ini melibatkan 13 anak yang terdiri atas 11 anak laki-laki dan 2 anak perempuan di Panti Asuhan GA, Jakarta Pusat.

Metode pelaksanaan awal diawali dengan kelompok memberikan *pre-test* kepada anak-anak menggunakan instrumen pengukuran motivasi belajar yang dikembangkan oleh Palimbong dan Sanoto (2024), diadaptasi dari indikator motivasi belajar oleh Sardiman (2018). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 24 butir pernyataan yang

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

disusun untuk mengukur tingkat motivasi belajar anak. Instrumen tersebut mencakup delapan indikator motivasi belajar, yaitu tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan ketertarikan terhadap berbagai masalah, lebih senang bekerja mandiri, tidak mudah bosan terhadap tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah melepaskan keyakinan yang dimiliki, serta senang mencari dan memecahkan soal matematik. Masing-masing indikator terdiri atas tiga butir pernyataan yang diukur menggunakan skala Likert empat poin yang terdiri atas empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Setelah *pre-test* dilakukan, kelompok menyusun program intervensi untuk mendukung motivasi belajar anak-anak di Panti Asuhan GA. Program dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia sekolah dasar sehingga kegiatan yang diberikan bersifat edukatif, interaktif, dan menyenangkan. Seluruh rangkaian kegiatan diikuti oleh 13 anak dan mencakup aktivitas kreatif, latihan pengelolaan waktu, pengenalan tujuan masa depan, permainan edukatif, pembelajaran kosakata bahasa Inggris, serta seminar strategi belajar efektif.

Kegiatan mewarnai diberikan untuk melatih kreativitas, konsentrasi, dan ketelitian sekaligus membangun ketertarikan anak terhadap aktivitas belajar. Aktivitas ini memberi kesempatan kepada anak untuk belajar melalui kegiatan visual dan praktik langsung. Hal tersebut sejalan dengan Hendriani dan Junianto (2025), yang membahas kegiatan seni mewarnai sebagai sarana aktivitas kreatif bagi anak.

Anak-anak kemudian membuat *personal activity schedule* untuk berlatih mengatur waktu, membangun kedisiplinan, dan menyusun aktivitas sehari-hari secara terstruktur. Kegiatan ini dilengkapi dengan aktivitas menulis dan mempresentasikan cita-cita di depan teman-teman. Penyusunan jadwal membantu anak mengenali pembagian waktu untuk berbagai kegiatan, sedangkan penulisan cita-cita mengajak mereka menghubungkan kegiatan belajar saat ini dengan tujuan masa depan. Kegiatan pengelolaan waktu ini sejalan dengan Saputri et al. (2025) mengenai pentingnya pengaturan waktu dalam aktivitas sehari-hari.

Permainan tebak gambar juga dilakukan dengan memberikan penghargaan kepada peserta yang berhasil menjawab dengan benar. Permainan ini dirancang untuk melatih fokus, konsentrasi, dan kecepatan berpikir sekaligus menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan. Pemberian penghargaan digunakan sebagai penguatan positif agar anak terdorong untuk berpartisipasi, tetapi tetap perlu disertai apresiasi terhadap usaha dan keterlibatan seluruh peserta.

Pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris, anak-anak menggunakan *flashcard* bergambar yang menampilkan benda-benda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Media visual ini membantu anak menghubungkan kata dengan gambar sehingga kegiatan belajar tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal. Sulfianti et al. (2025) mengkaji efektivitas *flashcard* dalam pengajaran kosakata bagi siswa sekolah dasar.

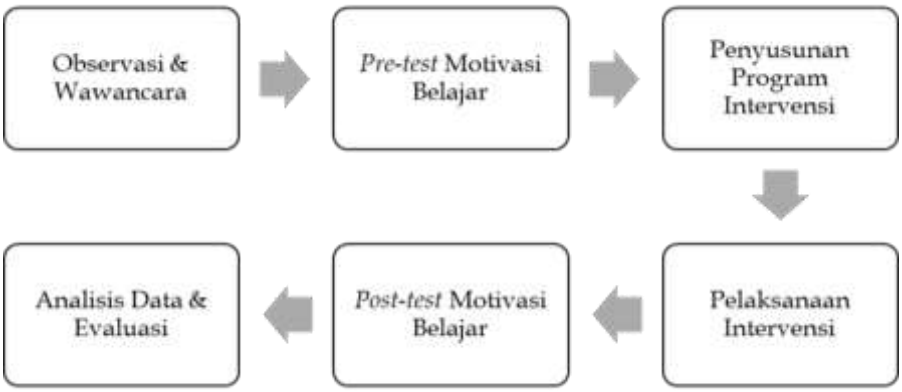
Program juga mencakup seminar kecil berjudul “Strategi Belajar Efektif untuk Anak SD” yang disampaikan oleh dosen. Materi seminar meliputi pentingnya belajar bagi masa depan, manfaat motivasi belajar, cara menumbuhkan semangat belajar, penyusunan jadwal yang teratur, pemilihan lingkungan belajar yang nyaman, pembentukan kebiasaan belajar yang konsisten, penetapan tujuan belajar, serta cara menghadapi rasa malas dan kebosanan. Seminar ini melengkapi kegiatan praktik dengan memberikan pemahaman mengenai strategi yang dapat diterapkan anak dalam kegiatan belajar sehari-hari.

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

Selain itu, peserta mengikuti permainan edukatif *word scramble* dan *word search*. Dalam kegiatan ini, anak-anak menyusun huruf acak menjadi kata, menemukan kata tersembunyi, dan menerjemahkan kata yang ditemukan secara berkelompok. Kegiatan tersebut memberi kesempatan kepada peserta untuk berlatih konsentrasi, pemecahan masalah, kerja sama, dan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui permainan.

Setelah seluruh rangkaian intervensi selesai, anak-anak mengerjakan *post-test* menggunakan instrumen motivasi belajar yang sama dengan instrumen *pre-test*. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui perubahan skor motivasi belajar setelah program. Data *pre-test* dan *post-test* kemudian diolah menggunakan *IBM SPSS Statistics* dan Excel untuk membandingkan skor sebelum dan sesudah pelaksanaan program.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan menganalisis perubahan motivasi belajar anak usia sekolah dasar di Panti Asuhan GA setelah mengikuti program edukatif interaktif. Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi belajar yang diberikan sebelum program *(pre-test)* dan setelah seluruh kegiatan selesai *(post-test)*. Peserta berjumlah 13 anak berusia 7–13 tahun yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar. Hasil analisis deskriptif ditampilkan pada Tabel 1, hasil uji perbedaan *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 2, sedangkan ringkasan perbandingan kedua pengukuran disajikan pada Gambar 2.

Hasil

Tabel 1. *Paired Samples Statistics*.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	*Pretest*	77.00	13	8.944	2.481
	Posttest	78.69	13	7.836	2.173

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

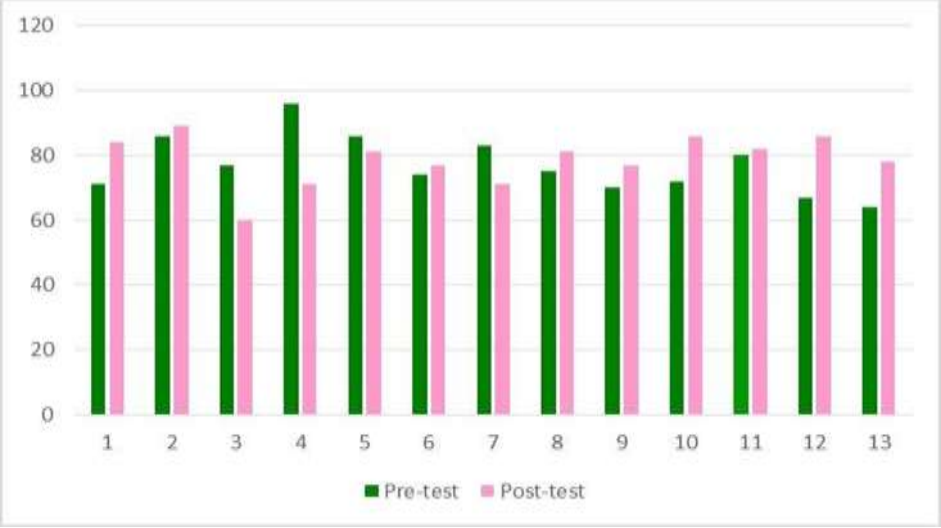
PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

Berdasarkan statistik deskriptif pada Tabel 1 (*Paired Samples Statistics*), rata-rata skor motivasi belajar pada *pre-test* adalah 77,00 dengan jumlah peserta 13 anak dan standar deviasi 8,944. Setelah intervensi, rata-rata skor pada *post-test* meningkat menjadi 78,69 dengan standar deviasi 7,836. Dengan demikian, terdapat kenaikan rata-rata sebesar 1,69 poin. Standar deviasi *post-test* yang lebih rendah menunjukkan bahwa sebaran skor peserta setelah program sedikit lebih kecil dibandingkan sebelum program, meskipun data ini saja belum cukup untuk menyimpulkan bahwa perubahan terjadi secara merata pada setiap anak.

Tabel 2. *Paired Samples Test*.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	*Pretest* - Postest	-1.692	13.149	3.647	-9.638	6.254	-.464	12	.651

Hasil uji beda berpasangan yang disajikan pada Tabel 2 *(Paired Samples Test)* menunjukkan nilai t = -0,464, derajat kebebasan (df) = 12, dan signifikansi dua arah p = 0,651. Karena nilai p lebih besar daripada 0,05, perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* tidak signifikan secara statistik. Selisih rata-rata sebesar -1,692 pada perhitungan *pre-test* dikurangi *post-test* menunjukkan bahwa skor *post-test* secara rata-rata lebih tinggi. Namun, kenaikan tersebut belum dapat dinyatakan sebagai bukti kuat bahwa intervensi meningkatkan motivasi belajar secara statistik. Interval kepercayaan 95% dari selisih skor juga mencakup angka nol, sehingga hasilnya masih memungkinkan tidak adanya perubahan rata-rata pada populasi.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

Sebagaimana dirangkum pada Gambar 2 (Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*), rata-rata skor motivasi belajar 13 anak usia 7–13 tahun meningkat dari 77,00 sebelum program menjadi 78,69 setelah program. Namun, hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan p = 0,651 (p > 0,05), sehingga peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik. Gambar 2 menegaskan bahwa hasil program perlu dibaca melalui dua sisi: terdapat kecenderungan kenaikan skor secara deskriptif, tetapi bukti kuantitatif yang tersedia belum cukup untuk menyatakan adanya perubahan motivasi belajar yang bermakna.

Pembahasan

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta meningkat dari 77,00 pada pengukuran awal menjadi 78,69 setelah program, atau bertambah 1,69 poin. Secara deskriptif, perubahan ini mengarah pada kecenderungan positif, tetapi besar kenaikannya relatif kecil jika dibandingkan dengan variasi skor antar peserta. Hasil pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik, t(12) = -0,464, p = 0,651, dengan interval kepercayaan 95% yang mencakup nol. Oleh karena itu, data belum memberikan bukti yang cukup untuk menyatakan bahwa program menghasilkan peningkatan motivasi belajar yang meyakinkan secara kuantitatif. Gambar 2 memperjelas kesimpulan tersebut: rata-rata skor setelah kegiatan memang lebih tinggi, tetapi pola deskriptif itu belum didukung hasil uji beda yang signifikan. Temuan ini perlu ditafsirkan secara hati-hati dan tidak disamakan dengan bukti bahwa program tidak memiliki manfaat sama sekali.

Tidak signifikannya hasil dapat dipengaruhi oleh durasi program yang terbatas, jumlah peserta yang kecil, serta keragaman kebutuhan dan karakteristik belajar anak. Program diikuti oleh 13 anak, sehingga perubahan skor beberapa peserta dapat memengaruhi nilai rata-rata kelompok. Selain itu, motivasi belajar merupakan konstruk yang mencakup ketekunan, keuletan menghadapi kesulitan, minat, dan kemandirian; aspek-aspek tersebut umumnya perlu diamati berulang kali dalam situasi belajar sehari-hari. Ryan dan Deci (2020) menjelaskan bahwa motivasi dipengaruhi oleh konteks yang mendukung kebutuhan psikologis individu, sedangkan Eccles dan Wigfield (2002) menekankan peran nilai yang diberikan pada tugas dan harapan untuk berhasil. Dengan demikian, satu rangkaian kegiatan singkat mungkin belum cukup untuk mengubah kebiasaan belajar secara stabil. Hasil ini lebih tepat diposisikan sebagai evaluasi awal yang memberikan informasi untuk perbaikan program berikutnya, bukan sebagai kesimpulan yang dapat digeneralisasikan kepada seluruh anak panti asuhan.

Ragam kegiatan dalam program dirancang untuk melibatkan anak melalui cara belajar yang berbeda. Kegiatan mewarnai memberikan ruang untuk berekspresi dan berlatih konsentrasi; penyusunan *personal activity schedule* membantu anak mengurutkan kegiatan dan mengelola waktu; sedangkan penulisan serta presentasi cita-cita mengajak anak menghubungkan aktivitas belajar saat ini dengan tujuan pribadi. Permainan tebak gambar, *word scramble*, dan *word search* memberi tantangan dalam suasana yang lebih santai, sehingga dapat membuka peluang partisipasi dan kerja sama. Plass, Homer, dan Kinzer (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan melibatkan unsur kognitif, motivasional, afektif, dan sosial yang perlu dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Kajian Sailer dan Homner (2020) juga menemukan bahwa penggunaan unsur permainan dapat mendukung hasil belajar dan motivasi, tetapi dampaknya bervariasi menurut desain dan konteks penerapan. Dichev dan Dicheva (2017) serta Hamari et al. (2014) turut menekankan

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

bahwa penerapan gamifikasi perlu dinilai berdasarkan tujuan, rancangan, dan konteksnya, bukan semata-mata karena kegiatan memuat unsur permainan. Karena itu, keberadaan permainan saja tidak otomatis menjamin peningkatan motivasi; instruksi yang jelas, tingkat kesulitan yang sesuai, kesempatan mencoba, dan umpan balik yang mendukung tetap diperlukan.

Media visual seperti *flashcard* digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris agar anak dapat menghubungkan kata dengan gambar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian Putri, Sorohiti, dan Ariebowo (2024) melaporkan adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah penggunaan *flashcard* pada siswa sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut berfokus pada kemampuan kosakata, bukan secara langsung pada motivasi belajar umum, sehingga relevansinya terhadap program ini terbatas pada pemilihan media visual dan pembelajaran bahasa. Selain media, interaksi dengan fasilitator, dukungan teman sebaya, serta suasana yang aman untuk menjawab dan melakukan kesalahan juga berpotensi memengaruhi keterlibatan anak. Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) memandang keterlibatan siswa sebagai konsep yang mencakup aspek perilaku, emosi, dan kognisi. Oleh sebab itu, antusiasme yang diamati selama kegiatan merupakan informasi penting tentang keterlibatan pada saat program berlangsung, tetapi belum dapat dipakai sebagai pengganti pengukuran motivasi melalui kuesioner. Ma'ruf et al. (2022) juga menunjukkan bahwa motivasi dan demotivasi belajar anak yang tinggal di panti asuhan dapat berkaitan dengan faktor internal maupun eksternal, sehingga dukungan yang berkelanjutan perlu memperhatikan konteks kehidupan anak.

Hasil observasi selama pelaksanaan menunjukkan bahwa anak-anak bersedia mengikuti aktivitas dan terlibat dalam beberapa permainan serta tugas kelompok. Pengamatan ini memberi gambaran bahwa variasi kegiatan dapat membantu membangun pengalaman belajar yang positif pada saat program berlangsung. Meskipun demikian, tidak tersedia pengukuran observasional terstruktur atau kelompok pembanding untuk memastikan bahwa perubahan keterlibatan tersebut disebabkan oleh program. Hattie dan Timperley (2007) menekankan bahwa umpan balik dapat mendukung pembelajaran apabila memberi informasi yang jelas mengenai tujuan, kemajuan, dan langkah berikutnya. Untuk program lanjutan, fasilitator dapat memberikan umpan balik yang spesifik pada usaha anak, bukan hanya jawaban benar, serta mencatat kehadiran, partisipasi, penyelesaian tugas, dan respons anak pada setiap sesi. Pengukuran lanjutan beberapa minggu setelah kegiatan juga dapat membantu mengetahui apakah perubahan bertahan. Pencatatan keterlibatan perilaku dan emosi sebagaimana dibahas Skinner et al. (2009), serta latihan pemantauan dan pengaturan belajar yang dijelaskan Zimmerman (2002), dapat menjadi dasar untuk menyusun evaluasi lanjutan yang lebih terstruktur. Jika memungkinkan, pelaksanaan berikutnya dapat melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, kelompok pembanding, dan pengukuran sebelum-sesudah yang disertai pencatatan proses agar kesimpulan mengenai manfaat program menjadi lebih kuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program pada 13 anak usia sekolah dasar di Panti Asuhan GA, rangkaian kegiatan edukatif dan interaktif dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bervariasi dan mendorong keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Aktivitas kreatif, latihan pengelolaan waktu, presentasi cita-cita, media visual, seminar, dan permainan edukatif memberi kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman yang berbeda.

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

Hasil pada Tabel 1 dan Gambar 2 menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 77,00 menjadi 78,69, dengan kenaikan sebesar 1,69 poin. Namun, hasil uji pada Tabel 2 menunjukkan bahwa perbedaan tersebut belum signifikan secara statistik (p = 0,651). Dengan demikian, program ini belum dapat dinyatakan terbukti meningkatkan motivasi belajar secara kuantitatif. Antusiasme dan keterlibatan yang terlihat selama kegiatan merupakan temuan proses yang positif, tetapi perlu dikonfirmasi melalui pengukuran yang lebih terstruktur.

Pelaksanaan berikutnya disarankan berlangsung secara berkala dengan durasi lebih panjang, disertai pendampingan belajar yang konsisten dan evaluasi lanjutan. Pencatatan partisipasi pada setiap sesi, pengukuran setelah jeda waktu tertentu, serta penggunaan kelompok pembanding apabila memungkinkan dapat membantu menilai perubahan secara lebih akurat. Program juga perlu menyesuaikan kegiatan dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan masing-masing anak agar dukungan belajar lebih terarah dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Berutu, Y. N., Siallagan, L., Simarmata, E., & Turnip, H. (2025). Konsep dasar diagnostik kesulitan belajar siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora,* 4(1), 1894–1905. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1797

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education,* 14, Article 9. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53, 109–132. https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135153

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. https://doi.org/10.3102/00346543074001059

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research,* 77(1), 81–112. https://doi.org/10.3102/003465430298487

Hendriani, D., & Junianto, D. (2025). Kegiatan seni mewarnai melalui media gambar pada anak usia dini di RA Al Hikmah Doroampel. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat,* 3(2), 73–81. https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i2.1552

Hikmah, Y. M., & Atika, T. (2025). Sikap anak terhadap pola asuh di Panti Asuhan Pelangi Kasih Medan Helvetia. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial,* 3(2), 531–545. https://doi.org/10.5281/zenodo.17177063

Julita, I., Neviyarni, N., & Nirwana, H. (2025). Strategi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi,* 3(3), 133–139. https://doi.org/10.61132/observasi.v3i3.1362

Ma'ruf, Z., Pratolo, B. W., Sari, O. W., & Ardinengtyas, A. (2022). Undiscovered voices: Motivation and demotivation factors in learning English among Indonesian orphan

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

students. *International Journal of Evaluation and Research in Education,* 11(1), 441–448. https://doi.org/10.11591/ijere.v11i1.21262

Manik, R. E., Hasugian, D. H. M., Sitanggang, H., & Turnip, H. (2025). Konsep dasar motivasi belajar. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik,* 3(3), 112–122. https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.941

Palimbong, W., & Sanoto, H. (2024). Pengembangan instrumen motivasi belajar tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah. *Jurnal Basicedu,* 8(1), 707–718. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7201

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Purnia, P., & Syawaluddin. (2023). Peranan panti asuhan dalam menunjang pendidikan anak asuh (Studi kasus LKSA Yayasan Darul Hikmah). *Al-DYAS: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat,* 2(1), 67–73. https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i1.855

Putra, M. Z. D., Aklani, S. A., Zoin, S., Salsabilah, A., Haslim, S. D., Regina, A., Yasa, I. S., Susanti, A., Renata, D., Puspitasari, D., Aliefazlea, Q. D., Wijaya, K., Rosario, R. R., Sihombing, A. P., Sherlyn, Lubis, N. N., Irawan, C., Chadric, F., & Jesslyn. (2024). Peran sesi ice breaking terhadap fokus dan minat belajar anak-anak Panti Asuhan GAPPI Filadelfia. *Indonesian Research Journal on Education,* 4(3), 1330–1335. https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.932

Putri, F. A. K., Sorohiti, M., & Ariebowo, T. (2024). Teaching English using flashcards to improve elementary school students' vocabulary. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning,* 8(2), 198–215. https://doi.org/10.18196/ftl.v8i2.21350

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology,* 61, Article 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review,* 32, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Saputri, I. A., Fadillah, G. F., Ernawati, Qadzafi, S. A., & Aji, I. S. (2025). Penerapan manajemen waktu melalui jadwal harian untuk siswa kelas 6 SD N 1 Ki Moyoso Boyolali. *MENGABDI: Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat,* 3(3), 11–16. https://doi.org/10.61132/mengabdi.v3i3.1337

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar.* Rajawali Pers.

Setiyowati, A. J., Sianda, A. T. T., Rozzana, A. G., Fitriah, A. A., Savitri, A., Putri, A. W., Mufida, A., Milenium, B. B. A., Dahlia, D. I., & Widad, E. R. (2025). Metode layanan project based learning dalam meningkatkan motivasi belajar anak di panti asuhan. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,* 5(3), 469–476. https://doi.org/10.35912/yumary.v5i3.3553

Skinner, E. A., Kindermann, T. A., & Furrer, C. J. (2009). A motivational perspective on engagement and disaffection: Conceptualization and assessment of children's behavioral and emotional participation in academic activities in the classroom. *Educational and Psychological Measurement,* 69(3), 493–525. https://doi.org/10.1177/0013164408323233

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629

Suarim, B., & Neviyarni. (2021). Hakikat belajar konsep pada peserta didik. *Edukatif*: *Jurnal Ilmu Pendidikan,* 3(1), 75–83. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214

Sulfianti, R. A., Aminah, S., & Jamaluddin, J. (2025). Efektivitas penggunaan flashcard dalam pengajaran kosakata pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pedagogy: Journal of Multidisciplinary Education*, 2(2), 107–116. https://doi.org/10.66053/pedagogy.v2i2.203

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: *An overview. Theory Into Practice,* 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.16629