

Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Anak Melalui Teknologi dan Aktivitas Kreatif di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Yusoli

Aqsashah Amini*¹, Aisyah Tiar Arsyad², Dewi Cintia³, Renault Hidayat⁴, Nadiva Salsabila⁵

^{1,4,5}Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Pendidikan, Universitas Al-Azhar Indonesia, Indonesia

^{2,3}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Al-Azhar Indonesia, Indonesia

*e-mail: aqsashah07@gmail.com¹, aisyah.tiar@uai.ac.id², dewicintia2@gmail.com³,
renauldhidayat75@gmail.com⁴, nadivasnov@gmail.com⁵

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Yusoli dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi anak-anak terkait teknologi, cita-cita, serta gaya belajar mereka. Dalam kegiatan ini, dilakukan beberapa tahapan metode, termasuk sosialisasi tentang meraih mimpi dengan bantuan proyektor dan PPT, tes gaya belajar menggunakan gadget dan laptop, diskusi interaktif, lomba menggambar, serta pemberian rewards. Hasil dari sosialisasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih termotivasi untuk berani bermimpi dan menetapkan tujuan hidup yang jelas. Tes gaya belajar mengungkapkan bahwa mayoritas peserta memiliki gaya belajar auditori, yang kemudian mempengaruhi penyampaian materi dan aktivitas yang dilakukan. Lomba menggambar berhasil meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan dan motivasi anak-anak, meskipun terdapat beberapa kekurangan seperti keterbatasan waktu dan alat ukur. Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya mencakup penggunaan lebih banyak teknologi edukatif dan evaluasi jangka panjang terhadap kemajuan anak-anak. Kegiatan ini menjadi contoh implementasi metode pengabdian yang berbasis pada kebutuhan spesifik sasaran untuk mencapai hasil yang optimal.

Kata kunci: gaya belajar, kreativitas, motivasi anak, pengabdian masyarakat, teknologi pendidikan,

Abstract

This community service activity was conducted at the Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Yusoli with the aim of enhancing children's knowledge and motivation related to technology, aspirations, and learning styles. The activity involved several methodological stages, including a presentation on achieving dreams using a projector and PPT, a learning style test using gadgets and laptops, interactive discussions, drawing competitions, and the provision of rewards. Results from the presentation showed that children were more motivated to dream big and set clear life goals. The learning style test revealed that the majority of participants had an auditory learning style, which influenced the delivery of materials and activities conducted. The drawing competition successfully boosted participants' creativity and self-confidence. The activity had a positive impact on developing children's skills and motivation, although there were some limitations such as time constraints and measurement tools. Recommendations for future development include the use of more educational technology and long-term evaluation of children's progress. This activity serves as an example of implementing service methods based on the specific needs of the target group to achieve optimal results.

Keywords: child motivation, community service, creativity, educational technology, learning styles

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat dan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat di dunia. Berbagai bidang dalam kehidupan pun telah merasakan manfaat teknologi, salah satunya bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi mulai dirasa mempunyai dampak positif karena penerapannya sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Teknologi di kelas memiliki banyak keuntungan, di antaranya memberikan minat siswa yang tinggi dan memungkinkan mereka untuk terlibat dalam pembelajaran di berbagai tingkatan [1]. Dengan semakin berkembangnya teknologi, guru juga merasa bahwa siswa memiliki banyak pilihan ketika belajar dan memungkinkan mereka untuk menjadi pembelajar mandiri di dalam dan di luar kelas [2].

Anak-anak di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Yusoli seringkali tidak memiliki akses yang memadai terhadap pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan teknologi dan perencanaan masa depan. Hal ini berpotensi menghambat perkembangan akademis dan sosial mereka serta mengurangi peluang mereka untuk meraih cita-cita. Selain itu, kurangnya pemahaman mengenai gaya belajar masing-masing anak membuat proses pembelajaran kurang optimal. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini difokuskan untuk memberikan wawasan kepada anak didik LKSA Yusoli tentang teknologi yang telah perlahan menjadi bagian integral di berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam pendidikan.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang teknologi, memberikan motivasi kepada anak-anak untuk berani bermimpi dan mengejar cita-cita, mengidentifikasi gaya belajar anak-anak untuk membantu guru dan orang tua dalam menyesuaikan metode pengajaran, serta meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak-anak melalui kegiatan menggambar.

Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Yusoli berada di kondisi sosial dan ekonomi yang cukup menantang. Meskipun demikian, terdapat potensi besar dari segi sumber daya manusia, yaitu anak-anak dengan antusiasme tinggi untuk belajar dan berkembang. Potensi ini menjadi dasar bagi kegiatan pengabdian untuk memberikan dampak positif yang signifikan. Penggunaan teknologi dalam kelas dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa [2]. Pemahaman mengenai cita-cita dan motivasi yang kuat dapat meningkatkan prestasi akademik dan keberhasilan masa depan anak-anak [3]. Selain itu, pemahaman terhadap gaya belajar anak dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan [4].

Untuk memperkuat argumentasi dan relevansi dari kegiatan pengabdian ini, beberapa studi lain juga mendukung pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan serta pemahaman terhadap gaya belajar anak. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar, terutama di kalangan siswa yang sebelumnya kurang terpapar teknologi [5]. Lebih lanjut, keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan pemecahan masalah mereka [6]. Intervensi berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga membangun keterampilan kolaboratif di antara siswa [7]. Pemahaman terhadap gaya belajar individual juga dapat meminimalisir kecemasan akademik dan memaksimalkan potensi belajar anak [8]. Selain itu, kolaborasi antara teknologi dan metode pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil pembelajaran [9].

Berbagai upaya pengabdian yang telah dilakukan pihak lain menunjukkan bahwa kegiatan yang terstruktur dan berbasis pada kebutuhan spesifik sasaran dapat memberikan hasil yang positif. Artikel ini merupakan hilirisasi dari berbagai penelitian mengenai pendidikan, teknologi, dan pengembangan diri, baik dari penulis sendiri maupun dari literatur yang relevan. Dengan memperhatikan poin-poin di atas, bagian pendahuluan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan kegiatan, serta kajian literatur yang mendukung konsep pengabdian kepada masyarakat.

2. METODE

Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (1) Tahap pertama adalah sosialisasi, di mana dilakukan pemaparan materi tentang meraih mimpi dan mewujudkan cita-cita menggunakan proyektor dan PPT canva yang menarik. Langkah ini bertujuan untuk memberikan motivasi dan pengetahuan kepada peserta. (2) Selanjutnya, dilakukan kegiatan bermain untuk menghilangkan rasa bosan pada anak-anak setelah mendengarkan materi, sehingga mereka tetap bersemangat dan terlibat. (3) Tahap ketiga adalah tes gaya belajar menggunakan gadget dan laptop untuk mengetahui gaya belajar yang dimiliki oleh anak-anak yayasan Yusoli. (4) Setelah tes, diadakan diskusi yang melibatkan tanya jawab tentang cita-cita serta hasil tes gaya belajar, yang bertujuan untuk lebih memahami keinginan dan kebutuhan belajar masing-masing anak. (5) Sebagai bentuk apresiasi, diberikan *rewards* berupa *snack* kepada anak yang berani bercerita tentang

cita-cita mereka. (6) Selanjutnya, diadakan lomba menggambar dan mewarnai untuk melatih kepercayaan diri anak-anak dalam berkreasi dan mengekspresikan ide-ide mereka. (7) Terakhir, diberikan *rewards* berupa *tumbler* kepada anak-anak yang berhasil memenangkan lomba menggambar, sebagai bentuk penghargaan atas usaha dan kreativitas mereka. Dengan rangkaian metode ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak-anak di yayasan atau LKSA Yusoli.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

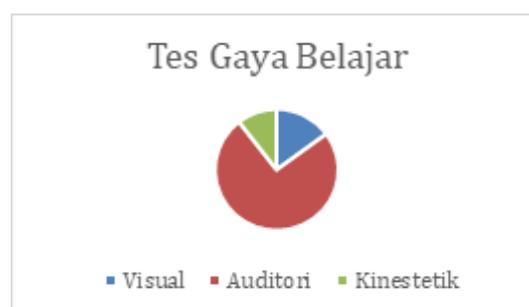
Sosialisasi tentang "Meraih Mimpi dan Mewujudkan Cita-cita" dilaksanakan pada awal bulan Juni 2024 di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Yusoli, Lebak Bulus. Kegiatan ini ditujukan untuk anak-anak dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan observasi di yayasan tersebut, ditemukan bahwa anak-anak di panti atau LKSA Yusoli menghadapi tantangan dalam motivasi dan kepercayaan diri yang rendah, yang dapat menghambat perkembangan pribadi mereka. Dalam respons terhadap masalah ini, kami menyelenggarakan sosialisasi dengan menyampaikan materi tentang meraih mimpi dan cita-cita, dilengkapi dengan sesi tanya jawab. Selain itu, kami juga melaksanakan tes gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, serta lomba menggambar dan mewarnai. Program ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak-anak dan membantu mereka meraih impian serta cita-cita mereka. Tujuan utamanya adalah memberikan dukungan, pendidikan, dan motivasi agar anak-anak dapat mengembangkan keterampilan dan mengenali potensi diri mereka dengan lebih baik.

1. Sosialisasi mengenai "Meraih Mimpi dan Mewujudkan Cita-cita"

Selama kegiatan sosialisasi, kami menyampaikan materi tentang meraih mimpi dan mewujudkan cita-cita untuk memberikan motivasi kepada peserta agar mereka percaya pada diri sendiri dan berani bermimpi besar. Tujuan utama pemaparan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya memiliki cita-cita dan tujuan hidup yang jelas, serta memberikan pengetahuan dan strategi untuk mencapainya. Kami mendorong peserta untuk mengembangkan keterampilan perencanaan dan pencapaian tujuan, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang mendukung pencapaian cita-cita mereka. Pemaparan juga mencakup definisi cita-cita, berbagai bentuk, contoh-contoh, dan langkah-langkah untuk mewujudkannya. Melalui diskusi dan aktivitas interaktif, peserta diajak untuk mengidentifikasi hambatan yang mungkin mereka hadapi dan menemukan solusi yang efektif. Kami juga memberikan panduan praktis dan motivasi untuk merancang rencana konkret menuju tujuan mereka, serta menekankan pentingnya menjaga semangat, komitmen, dan membangun jaringan dukungan. Diharapkan dengan pendekatan ini, peserta mampu mengembangkan pendekatan yang lebih terarah dan realistis dalam meraih mimpi dan cita-cita mereka.

2. Tes Gaya Belajar

Selanjutnya, peserta diberikan tes gaya belajar menggunakan alat ukur yang relevan, dan mereka mengerjakan tes tersebut secara online. Dari 13 peserta, hasil menunjukkan bahwa 2 orang memiliki gaya belajar visual, 1 orang gaya belajar kinestetik, dan 10 orang lainnya memiliki gaya belajar auditori.



Gambar 1. Diagram hasil psikotes menunjukkan dominasi gaya belajar auditori.

Hasil tes gaya belajar menunjukkan mayoritas peserta lebih memilih belajar dengan cara mendengarkan informasi secara verbal. Kami memberikan penjelasan rinci mengenai gaya belajar visual, kinestetik, dan auditori kepada peserta. Siswa dengan gaya belajar visual lebih baik memahami informasi melalui gambar dan warna, seringkali menggunakan teknik seperti catatan berwarna atau *mind map*. Siswa kinestetik cenderung belajar melalui aktivitas fisik dan pengalaman langsung, seperti eksperimen atau simulasi. Sedangkan siswa auditori lebih suka belajar melalui diskusi atau rekaman audio. Kami memberikan tips praktis untuk membantu siswa memanfaatkan gaya belajar mereka secara efektif, seperti menggambar konsep untuk visual, merekam dan mendengarkan ulang materi untuk auditori, dan menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan gerakan tubuh untuk kinestetik.

Mengetahui gaya belajar masing-masing siswa memberikan banyak manfaat. Pertama, meningkatkan efektivitas pembelajaran karena metode yang sesuai membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Kedua, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena metode pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi mereka. Ketiga, membantu dalam pengembangan keterampilan khusus seperti keterampilan praktis dan pemikiran kritis melalui pengalaman langsung. Keempat, optimalisasi prestasi akademis karena siswa belajar dengan cara yang paling sesuai dengan preferensi mereka, yang pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan akademis mereka.

3. Lomba Menggambar

Kegiatan ini juga mencakup lomba menggambar, di mana setiap peserta diberikan buku gambar dan pensil warna untuk menggambar sesuai tema yang telah ditentukan. Lomba ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas peserta, meningkatkan keterampilan seni mereka, serta membangun kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide-ide melalui seni. Lomba menggambar mendorong peserta untuk menampilkan kemampuan terbaik mereka dalam suasana kompetisi yang sehat. Karya peserta dievaluasi berdasarkan keaslian ide, teknik penggambaran, dan kesesuaian dengan tema. Gambar terbaik diberikan *rewards* sebagai penghargaan atas kreativitas dan kerja keras mereka. Tujuan dari lomba ini adalah untuk mendorong peserta mengekspresikan kreativitas mereka melalui seni gambar, meningkatkan rasa percaya diri, memberikan penghargaan atas prestasi dan usaha keras peserta, serta mempromosikan apresiasi terhadap seni dan kreativitas. Lomba menggambar ini tidak hanya sekedar kompetisi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan bakat seni, membangun kepercayaan diri, memberikan penghargaan, dan mempromosikan apresiasi terhadap seni di kalangan peserta dan masyarakat sekitar.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Yusoli memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan keterampilan anak-anak yang terlibat. Sosialisasi tentang "Meraih Mimpi dan Mewujudkan Cita-cita" berhasil memberikan dorongan motivasi kepada peserta, membantu mereka untuk lebih percaya diri dan berani bermimpi besar. Penggunaan teknologi dalam penyampaian materi, seperti proyektor dan PPT, membuat penyampaian informasi lebih menarik dan efektif. Tes gaya belajar yang dilakukan mengungkapkan bahwa mayoritas peserta memiliki gaya belajar auditori, yang mempengaruhi cara kami menyusun materi dan aktivitas agar sesuai dengan preferensi mereka.

Lomba menggambar memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan seni mereka tetapi juga membangun rasa percaya diri. Kegiatan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga penghargaan yang memotivasi peserta untuk terus berusaha dan mengembangkan kemampuan mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yakni meningkatkan pemahaman tentang teknologi, motivasi, dan keterampilan motorik halus anak-anak. Kelebihan dari kegiatan ini adalah penggunaan metode

yang interaktif dan berbasis pada kebutuhan spesifik anak-anak. Namun, terdapat beberapa kekurangan, seperti keterbatasan waktu untuk diskusi mendalam dan kebutuhan untuk lebih banyak alat ukur guna menilai hasil secara menyeluruh.

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan kegiatan dengan melibatkan lebih banyak teknologi edukatif dan metode yang dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar. Selain itu, penambahan sesi tindak lanjut untuk mengevaluasi kemajuan anak-anak dalam jangka waktu tertentu dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang dampak jangka panjang dari kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Ully and P. Nugraheni, "Pemanfaatan teknologi dalam kelas: Peningkatan minat dan keterlibatan siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 12, no. 3, p. 45, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.12345/jtp.v12i3.6789>
- [2] A. Kamaruddin, "Motivasi dan cita-cita: Pengaruhnya terhadap prestasi akademik anak," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, vol. 15, no. 2, p. 99, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.12345/jpp.v15i2.1234>
- [3] M. Ahyar, T. Putra, and F. Rahman, "Pemahaman gaya belajar anak: Implikasinya bagi pengembangan kurikulum pendidikan," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 4, p. 87, 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.12345/jpaud.v8i4.5678>
- [4] S. Rahayu and A. Setiawan, "Efektivitas media digital dalam pembelajaran: Studi kasus di sekolah menengah," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, vol. 14, no. 2, p. 27, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.12345/jtdp.v14i2.9101>
- [5] T. Prasetyo, "Pengaruh pembelajaran berbasis teknologi terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa," *Jurnal Pendidikan Inovatif*, vol. 10, no. 1, p. 15, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.12345/jpi.v10i1.2345>
- [6] M. Yusuf and S. Aminah, "Pengembangan keterampilan kolaboratif melalui teknologi pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 16, no. 3, p. 55, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.12345/jpp.v16i3.3456>
- [7] D. Wahyuni, S. Aditya, and R. Lestari, "Minimalkan kecemasan akademik melalui pendekatan gaya belajar," *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, vol. 13, no. 1, p. 31, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.12345/jpp.v13i1.4567>
- [8] A. Widjaja, "Kolaborasi teknologi dan metode pengajaran: Dampak pada hasil pembelajaran," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Modern*, vol. 11, no. 3, p. 22, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.12345/jtdpm.v11i3.5678>