



Pendampingan Belajar melalui Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa di Selangor, Malaysia

Azzah Farah Hidayahningrum^{1*}, Ana Wahyuni²

¹Psikologi, Universitas AKI Semarang, Indonesia, 50173

²Teknik dan Informatika, Universitas AKI Semarang, Indonesia, 50173

E-mail:* 521230001@student.unaki.ac.id

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v7i3.3284>

Info Artikel:

Diterima :

2026-06-25

Diperbaiki :

2026-07-14

Disetujui :

2026-07-21

Kata Kunci: interaktif; motivasi; keterlibatan; pembelajaran; quiz

Abstrak: Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Internasional ini merupakan salah satu bentuk cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta kepedulian sosial dalam lingkup internasional. Kegiatan ini dilaksanakan di Selangor, Malaysia dengan sasaran anak-anak pada sanggar belajar. Berdasarkan hasil observasi awal, menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan angka, menjaga perhatian selama pembelajaran, serta menunjukkan motivasi dan keterlibatan belajar yang belum optimal. Kondisi tersebut menjadi tantangan dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan strategi yang sesuai. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berupa permainan edukatif dan kuis digital. Kegiatan dilaksanakan dengan metode observasi, praktik pembelajaran, dan dokumentasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi, perhatian, motivasi, keterlibatan siswa selama pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan perkembangan dalam kemampuan mengenal huruf dan angka, membaca, serta berhitung sederhana.

Abstract: This International Community Service Learning (KKN) program is one way to improve the quality of education and foster social awareness on an international scale. The activities were carried out in Selangor, Malaysia, targeting children at learning centers. Preliminary observations indicate

Keywords: *interactive; motivation; involvement; learning; quiz*

that some students still struggle to recognize letters and numbers, maintain focus during lessons, and demonstrate suboptimal motivation and engagement in learning. These challenges pose obstacles to the learning process, necessitating appropriate strategies. This community service activity aimed to boost students' motivation and engagement in learning through the use of interactive learning media, such as educational games and digital quizzes. The activity was carried out using observation, teaching practice, and documentation methods. The results showed that the use of interactive learning media was effective in increasing student participation, attention, motivation, and engagement during lessons. Additionally, students demonstrated improvement in their ability to recognize letters and numbers, read, and perform simple arithmetic.

Pendahuluan

Program Kuliah Kerja Nyata Internasional (KKNI) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berkontribusi dalam bidang pendidikan melalui kegiatan pendampingan belajar. Lokasi pelaksanaan kegiatan berada di Selangor, Malaysia, dengan sasaran siswa sekolah dasar yang memiliki kemampuan akademik dan kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Pendampingan belajar serta strategi pembelajaran sangat penting karena kemampuan literasi dan numerasi dasar merupakan fondasi yang mendukung keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada jenjang Pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap empat siswa yang menjadi sasaran pendampingan selama program KKNI yang berlangsung selama 28 hari. Dimana empat siswa tersebut belum mampu membaca secara mandiri, tiga siswa masih memerlukan bimbingan dalam melakukan operasi hitung sederhana, dua siswa belum bisa menghafal seluruh bentuk huruf alfabet, dan seluruh siswa masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran masih belum optimal karena sangat mudah terdistraksi dan lebih tertarik pada aktivitas bermain. Maka dari itu, sangat diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar mereka.

Dari perspektif psikologi perkembangan, menurut Piaget, anak usia sekolah dasar pada usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Menurut Imanulhaq & Ichsan (2022) makna operasional konkret yang dimaksud oleh Piaget yaitu kondisi dimana anak sudah dapat mengfungsikan akalinya untuk berfikir logis

terhadap sesuatu yang bersifat konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang nyata dan mudah dipahami. Imanulhaq & Ichsan (2022) mengungkapkan juga bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan interaksi aktif sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

Motivasi dan keterlibatan belajar merupakan aspek psikologis yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu (Purwa Atmaja, 2012). Menurut Wasty, Soemanto (2003), motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertindak laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan aktivitas belajar, serta mengarahkan perilaku belajar siswa. Sedangkan keterlibatan belajar menggambarkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif (Asdah & Febrianti, 2026).

Pemilihan metode dan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keaktifan belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif (Alirmansyah & Amelia, 2022). Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Harsiwi & Arini, 2020). Teknologi interaktif mendorong antusiasme dan keterlibatan aktif siswa, yang tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan (SHELEMO, A, A., 2023). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mendukung proses belajar serta membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melaksanakan pendampingan belajar melalui media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa di Selangor, Malaysia. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat mendukung perkembangan kemampuan literasi dan numerasi dasar siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui Program Kuliah Kerja Nyata Internasional (KKNI) selama 28 hari pada bulan Mei 2026 di Selangor, Malaysia. Sasaran kegiatan adalah empat siswa sekolah dasar anak pekerja migran Indonesia yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek literasi, numerasi, kemampuan berkonsentrasi, motivasi belajar, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa empat siswa belum mampu membaca secara mandiri, tiga siswa masih memerlukan pendampingan dalam kemampuan berhitung dasar, dua siswa belum mengenal seluruh huruf alfabet, serta seluruh siswa memiliki tingkat fokus belajar yang relatif rendah selama proses pembelajaran.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif (*participatory mentoring*), yaitu metode yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung, latihan, praktik, dan umpan balik secara berkelanjutan. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan. Tahap pertama adalah observasi dan identifikasi kebutuhan belajar siswa melalui pengamatan langsung dan diskusi dengan orang tua serta pendamping belajar untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan awal, karakteristik, dan hambatan belajar peserta. Tahap kedua adalah perencanaan program pendampingan yang meliputi penyusunan materi, pemilihan media pembelajaran interaktif, penyusunan jadwal kegiatan, serta penentuan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Rancangan tahapan program pendampingan disajikan pada Gambar 1.

Tahap ketiga merupakan pelaksanaan program pendampingan yang dilakukan secara bertahap menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti kartu huruf, kartu angka, permainan edukatif, lembar kerja, media visual, serta aktivitas belajar berbasis permainan (*game-based learning*). Kegiatan difokuskan pada peningkatan kemampuan membaca permulaan, pengenalan huruf, kemampuan berhitung dasar, peningkatan konsentrasi belajar, serta penguatan motivasi belajar melalui pemberian penguatan positif (*positive reinforcement*) dan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Tahap keempat adalah evaluasi program untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama proses pendampingan

dengan membandingkan kondisi awal dan kondisi akhir peserta pada aspek kemampuan literasi, numerasi, motivasi belajar, fokus belajar, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan yang terjadi setelah pelaksanaan program pendampingan.



Gambar 1. Tahapan Program

Hasil dan Pembahasan

Hasil Observasi Awal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap empat siswa yang menjadi sasaran pendampingan, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Terdapat dua siswa belum bisa menghafal bentuk huruf alfabet, tiga siswa masih memerlukan bimbingan dalam berhitung operasi matematika sederhana, empat siswa belum mampu membaca secara mandiri, dan seluruh siswa menunjukkan kesulitan dalam mempertahankan focus selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih rendah karena lebih tertarik pada aktivitas di luar pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Observasi Awal

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Menghafal huruf	2 siswa belum menghafal seluruh huruf alfabet
Kemampuan membaca	4 siswa belum mampu membaca mandiri
Kemampuan berhitung	3 siswa masih memerlukan bimbingan berhitung operasi matematika sederhana
Focus belajar	4 siswa kesulitan mempertahankan

fokus	
Motivasi	2 siswa masih malas untuk berusaha menyelesaikan soal

Tabel 2. Penilaian Sebelum Program

Aspek	Nama				Total	Persentase
	NBL	PTR	NB	RSK		
Menghafal huruf	1	4	3	4	12	60%
Kemampuan membaca	1	1	1	1	4	20%
Kemampuan berhitung	2	5	3	3	13	65%
Focus belajar	2	4	2	2	10	50%
Motivasi	3	4	3	3	13	65%

Dengan keterangan nilai:

- 1 = sangat kurang
- 2 = kurang
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

Rumus persentase:

Sasaran = 4 siswa

Nilai maksimal = 5

Maksimum tiap aspek = $4 \times 5 = 20$

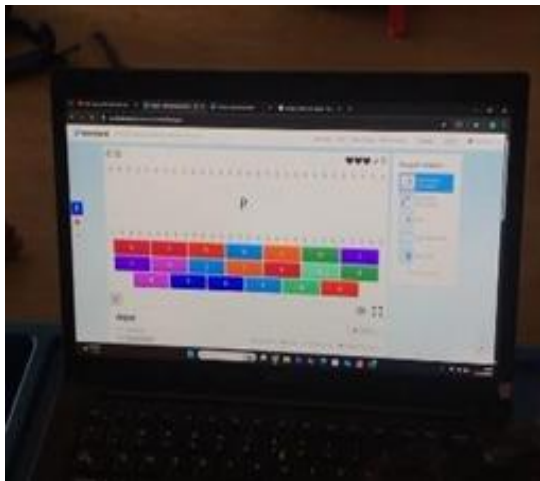
Jadi, total aspek ÷ maksimum tiap aspek

Pelaksanaan Pendampingan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Kegiatan pendampingan belajar yang dilaksanakan selama 28 hari dengan menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pelaksanaan program mengacu pada prinsip psikologi Pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, pengalaman langsung, dan interaksi social dalam proses belajar siswa. Media yang digunakan antara lain permainan edukatif yang diambil dari website wordwall, spin wheel, permainan mencari huruf alfabet, serta permainan bergilir mengerjakan soal di papan tulis. Selain itu, digunakan pula metode undian sederhana menggunakan lintingan kertas yang dimana isinya nama siswa untuk menentukan giliran maju

sehingga seluruh siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan wordwall dan spin wheel digunakan untuk melatih kemampuan mengenal huruf dan membaca melalui permainan edukatif yang menarik sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa antusias. Kegiatan mencari huruf alfabet dan mengerjakan hitungan sederhana secara bergilir di papan tulis dilakukan untuk melatih kemampuan literasi dan numerasi siswa sekaligus meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. Media wordwall



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3. Kelas yang interaktif

Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa

Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya antusias siswa Ketika mengikuti permainan edukatif melalui wordwall dan spin wheel. Siswa tampak lebih aktif menjawab pertanyaan, bersedia maju ke depan kelas, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Adanya lintingan kertas sebagai penentu giliran membuat siswa lebih memperhatikan jalannya pembelajaran karena menunggu kesempatan untuk berpartisipasi.

Peningkatan keterlibatan belajar juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mempertahankan focus lebih lama. Siswa menjadi lebih aktif berinteraksi dengan pendamping dan temannya selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Hasil tersebut sejalan dengan Emda (2017) yang

menyatakan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang mengarahkan dan mempertahankan aktivitas belajar siswa.

Hasil Observasi Akhir

Setelah pelaksanaan pendampingan belajar melalui media pembelajaran interaktif, dilakukan observasi dan penilaian akhir untuk membandingkan kondisi siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Penilaian diambil dari aspek menghafal huruf, kemampuan membaca, kemampuan berhitung, focus belajar, dan motivasi belajar. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek yang diamati sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Penilaian Setelah Program

Aspek	Nama				Total	persentase
	NBL	PTR	NB	RSK		
Menghafal huruf	3	5	4	5	17	85%
Kemampuan membaca	2	3	2	3	10	50%
Kemampuan berhitung	4	5	4	4	17	85%
Focus belajar	4	5	3	4	16	80%
Motivasi	4	5	4	4	17	85%

Tabel 4. Penilaian Setelah Program

Aspek	Sebelum	Sesudah	Selisih	Peningkatan
Menghafal huruf	60%	85%	25%	42%
Kemampuan membaca	20%	50%	30%	150%
Kemampuan berhitung	65%	85%	20%	31%
Fokus belajar	50%	80%	30%	60%
Motivasi	65%	85%	20%	31%

Berdasarkan hasil observasi awal dan observasi akhir yang dimana sudah dilaksanakan pendampingan belajar melalui media pembelajaran interaktif selama 2 hari, dapat dilihat bahwa masing-masing aspek mengalami peningkatan. Pada aspek menghafal huruf mengalami peningkatan sebesar 42%, aspek kemampuan membaca meningkat sebesar 150%, aspek kemampuan berhitung meningkat sebesar 31%, aspek focus belajar meningkat sebesar 60%, aspek motivasi belajar meningkat sebesar 31%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media

pembelajaran interaktif mampu mendukung perkembangan kemampuan akademik dasar sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Pembahasan Berdasarkan Teori Psikologi

Hasil kegiatan pendampingan belajar yang telah terlaksana menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berumur 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, benda nyata, serta aktivitas yang melibatkan interaksi visual (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif melalui wordwall, spin wheel, pencarian huruf alfabet, dan kegiatan mengerjakan soal secara langsung di papan tulis membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Hasil tersebut juga didukung oleh Ilhami (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran pada anak usia sekolah dasar akan lebih efektif apabila disajikan melalui aktivitas yang konkret dan melibatkan pengalaman langsung.

Selain membantu dalam pemahaman materi, penggunaan media pembelajaran interaktif juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, serta kemampuan siswa dalam mempertahankan perhatian selama kegiatan berlangsung. Hal ini relevan dengan penelitian Emda (2017) yang mengatakan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang mengarahkan dan mempertahankan aktivitas belajar siswa. Di sisi lain, Asdah dan Febrianti (2026) menjelaskan bahwa keterlibatan belajar ditunjukkan melalui partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, tetapi juga mendukung motivasi dan keterlibatan belajar mereka.

Kesimpulan

Kegiatan pendampingan belajar melalui media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan selama program Kuliah Kerja Nyara Internasional (KKNI) di Selangor, Malaysia menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Penggunaan media interaktif seperti wordwall, spin wheel, permainan mencari huruf alfabet, serta kegiatan mengerjakan soal secara bergilir mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, kegiatan pendampingan juga mendukung perkembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan mengenal huruf, membaca, dan berhitung sederhana. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar siswa agar semakin optimal.

Ucapan Terima Kasih

Atas dilaksanakannya program Kuliah Kerja Nyata Internasional (KKNI) di Selangor, Malaysia, kami mengucapkan banyak terimakasih kepada Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VI (LLDKTI Wilayah VI) telah memberi kesempatan untuk mahasiswa kampus swasta turut berprestasi. Selain itu juga kepada Universitas AKI Semarang yang senantiasa memberikan dukungan berupa moril dan materil kepada mahasiswanya untuk terus berkembang dan berprestasi. Terimakasih juga disampaikan untuk dosen pembimbing yang turut mendampingi dalam proses pelaksanaan pengabdian dan laporan ini sampai dengan selesai.

Referensi

- Alirmansyah, A., dan L. Amelia. 2022. "Pengaruh Metode dan Media pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar." *Journal on Teacher Education* 4 (2): 164–171.
- Asdah, A. N., dan R. Febrianti. 2026. "Analisis Tingkat Keterlibatan Siswa (Student Engagement) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Dua Boccoe: Analysis of the Level of Student Engagement in Indonesian Language Learning at SMP Negeri 1 Dua Boccoe." *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya* 5 (2): 87–97.
- Emda, A. 2017. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5 (2): 172–182.
- Harsiwi, U. B., dan L. D. D. Arini. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4 (4): 1104–1113.
- Ilhami, A. 2022. "Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7 (2): 605–619.

- Imanulhaq, R., dan Ichsan. 2022. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7–12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran." *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3 (2): 126–134.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2012. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shelemo, A. A. 2023. "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar." *Nucl. Phys.* 13 (1): 104–116.
- Soemanto, Wasty. 2003. *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.