

MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA SMK TIRTA KENCANA BEKASI MELALUI CERDAS CERMAT

Eva Fauziana¹⁾, Atika Rahmi²⁾, Puti Khairani Rijadi³⁾, Octa Nilam Lukkita Aga⁴⁾,
Ria Fitria Andriani⁵⁾, Yenasari Rizkia Budi⁶⁾, Muhammad Ridwan⁷⁾
Irma Marlita Dewi⁸⁾, Ananda Putri Maharani⁹⁾, Feby Eriandi¹⁰⁾

^{1, 4, 7, 8)}Fakultas Ekonomi dan Bisnis Prodi Manajemen Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi

^{2, 5, 6, 10)}Fakultas Ekonomi & Bisnis Prodi Akuntansi Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi

^{3, 9)}Fakultas Ekonomi & Bisnis Prodi Ekonomi Islam Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi

evafauziana@ibm.ac.id

Abstract

The Community Service Activities of the Muhammadiyah Bekasi Business Institute campus which will be held from April to May 2023 and its implementation, among others, are carried out by Group 1, raising the theme of intelligent educational as activities that delight students as well as can increase student achievement motivation. Community Service Activities carried out at SMK Tirta Kencana – East Bekasi This is expected to increase students' motivation and confidence, so that it can help them to continue to grow after graduating from SMK, so that it can help improve family economic welfare and improve the standard of living of the welfare of the younger generation in Bekasi City in general.

Keywords: self efficacy, achievement motivation, intelligent educational game, vocational students.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kampus Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi yang dilaksanakan pada bulan April hingga Mei 2023 dan pelaksanaannya antara lain dilaksanakan oleh Kelompok 1 ini mengangkat tema permainan edukasi cerdas cermat sebagai kegiatan yang menyenangkan siswa sekaligus dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di SMK Tirta Kencana – Bekasi Timur Ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa, sehingga dapat membantu mereka untuk terus berkembang selepas lulus SMK, sehingga dapat membantu meningkatkan kesejahteraan ekonomi keluarga dan meningkatkan taraf hidup kesejahteraan generasi muda di Kota Bekasi pada umumnya.

Keywords: self efikasi, motivasi berprestasi, permainan edukasi, siswa SMK.

PENDAHULUAN

SMK Tirta Kencana Bekasi Timur berdiri sejak tahun 2008. Sekolah vokasi yang memiliki jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga ini terus bertahan melayani kebutuhan pendidikan masyarakat, terutama siswa yang berasal dari keluarga kurang mampu. Pada tahun ajaran 2022/2023, saat kami melakukan kunjungan

perdana di sekolah tersebut, kami menerima informasi bahwa guru pengampu dan termasuk kepala sekolah berjumlah tujuh orang, dan total siswa yang terdaftar pada angkatan ini berjumlah 55 orang dan tiga orang terdaftar sebagai rombongan belajar.

Jumlah tersebut tentu belum sepenuhnya menutup biaya operasional untuk kegiatan belajar mengajar sehari-harinya. Namun yang perlu dicermati

adalah SMK ini tetap terus menjalankan kegiatan belajar mengajar, dengan kondisi sarana dan prasarana yang perlu dukungan dari banyak pihak terutama dari pemerintah setempat. Selain itu, latar belakang siswa yang sebagian besar terdiri kalangan kelas menengah ke bawah, membuat sekolah ini menjadwalkan kegiatan sekolah mulai dari jam 12 siang hingga sore hari. Hal ini untuk memudahkan siswa mengatur tugas mereka di rumah membantu orang tua berdagang atau mencari nafkah lewat kegiatan lainnya.

Siswa SMK yang berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah mungkin menghadapi beberapa permasalahan mendasar, antara lain (Kodden and Universiteit, 2020), (Fu *et al.*, 2022) adalah keterbatasan keuangan. Siswa mungkin tidak memiliki akses yang cukup terhadap sumber daya yang diperlukan, seperti buku teks, alat praktikum, atau perlengkapan sekolah. Keterbatasan ini dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar dan berpartisipasi sepenuhnya dalam kegiatan akademik.

Siswa dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah mungkin menghadapi kesulitan dalam mengakses pendidikan berkualitas. Mereka mungkin tidak memiliki akses yang memadai ke sekolah yang baik atau program pendidikan yang memadai. Fasilitas pendidikan yang buruk, kurangnya guru yang berkualitas, atau kurangnya sumber daya pendidikan yang memadai adalah beberapa contoh permasalahan yang mungkin dihadapi. Siswa dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah seringkali harus menghadapi beban tanggungan ekonomi keluarga. Mereka mungkin perlu bekerja paruh waktu atau mengambil tanggung jawab lain untuk membantu keluarga mereka secara finansial. Hal ini dapat mengganggu fokus mereka

dalam pendidikan dan menghambat partisipasi aktif dalam kegiatan sekolah.

Siswa dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah mungkin tidak mendapatkan dukungan sosial yang memadai untuk pendidikan mereka. Mereka mungkin tidak memiliki akses ke tutor atau dukungan akademik tambahan di luar lingkungan sekolah. Kurangnya dukungan sosial ini dapat mempengaruhi motivasi dan keyakinan diri mereka.

Siswa dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah mungkin menghadapi rendahnya aspirasi dan harapan untuk masa depan mereka. Mereka mungkin merasa terbatas dalam pilihan karir atau kesempatan pendidikan yang tersedia bagi mereka. Kurangnya inspirasi dan contoh peran yang positif dalam lingkungan mereka juga dapat mempengaruhi cita-cita dan tujuan mereka.

Perlu dicatat bahwa setiap individu memiliki keunikan dan pengalaman yang berbeda, dan tidak semua siswa dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah menghadapi masalah yang sama. Namun, permasalahan yang disebutkan di atas dapat menjadi tantangan umum yang dihadapi oleh sebagian siswa SMK dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah (Oktariani, 2018; Hidayat and Perdana, 2019)

Menganalisis dari keenam poin di atas, penulis menggarisbawahi adanya kebutuhan siswa SMK Tirta Kencana Bekasi Timur untuk menerima penghargaan moril, dan menerima dukungan, motivasi demi meningkatkan rasa percaya diri mereka untuk terus belajar dan bekerja demi memajukan perekonomian keluarga serta meningkatkan pencapaian diri mereka secara pribadi (Mochtar and San, 2020; Handayani and Sholikhah, 2021).

METODE

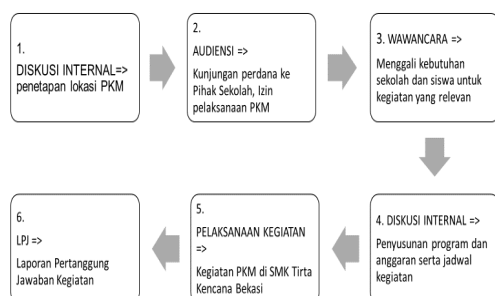
Adapun pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini kami bagi menjadi beberapa tahap, dengan jadwal pelaksanaan secara umum antara lain, pada minggu pertama dan kedua bulan April 2023, kami mengadakan survey lokasi ke beberapa sekolah yang sesuai dengan kegiatan kami.

Tahap kedua, kami melakukan audiensi dengan pihak sekolah terpilih, lalu mengadakan wawancara atau observasi dengan pihak Wakil Kepala Sekolah SMK Tirta Kencana di minggu kedua dan ketiga bulan April 2023.

Setelah melakukan wawancara dan observasi, kami melakukan kegiatan diskusi internal untuk perumusan program dan penentuan tenggat waktu kegiatan, serta siapa pelaksana untuk masing-masing tugas.

Pada minggu pertama bulan Mei 2023, kami melaksanakan kegiatan yang telah dirumuskan, serta pembuatan laporan di minggu ketiga dan keempat di bulan yang sama, serta menyiapkan berkas dan naskah untuk persiapan publikasi ilmiah yang kami jadwalkan selambatnya di akhir tahun 2023.

Adapun metode yang kami laksanakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode dan Alur Pelaksanaan

Tahap wawancara dengan pihak sekolah, merupakan tahapan penting dalam pelaksanaan kegiatan ini. Melalui kegiatan wawancara, penulis dan mahasiswa dapat merumuskan kegiatan yang dibutuhkan oleh siswa dan sekolah, sehingga kegiatan sesuai sasaran dan kebutuhan sekolah dan siswa saat itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah SMK Tirta Kencana ini memiliki lima hingga enam ruang yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar serta satu buah ruang guru dan kepala sekolah untuk kegiatan administrasi sekolah. Kondisi fisik sekolah yang masih perlu mendapat perhatian khusus serta latar belakang perekonomian keluarga siswa yang 80% lebih dari golongan menengah ke bawah, membuat sekolah ini layak mendapatkan prioritas bantuan dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dari berbagai pihak.

Cuaca yang panas, serta ruang kegiatan yang tidak terlalu luas, membuat kelompok kami mencari kegiatan yang menyenangkan namun tetap memiliki muatan edukasi. Untuk itu, dipilih kegiatan permainan edukasi berupa cerdas cermat.



Gambar 2. Audiensi dengan Wakil Kepala Sekolah SMK Tirta Kencana

Untuk waktu kegiatan PKM yang terbilang singkat, kelompok kami mencari kegiatan terbaik yang bisa dilaksanakan oleh kelompok kami, namun kami harapkan memberi dampak

maksimal bagi siswa dan sekolah. Kondisi sarana prasarana sekolah, serta kondisi ekonomi keluarga siswa juga dapat berpengaruh terhadap kepercayaan diri mereka serta minat mereka untuk berkembang ke arah masa depan yang lebih baik.



Gambar 3. Pelaksanaan Cerdas Cermat

Permainan edukasi bagi siswa SMK merujuk pada jenis permainan yang dirancang khusus untuk membantu siswa SMK dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang relevan dengan program studi atau mata pelajaran yang mereka pelajari di sekolah menengah kejuruan. Tujuan utama permainan edukasi bagi siswa SMK adalah menggabungkan aspek-aspek pendidikan dengan elemen-elemen permainan yang menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan.



Gambar 4. Peserta Cerdas Cermat

Dengan menggunakan teknologi,

grafis, suara, dan interaksi yang menarik, permainan edukasi dapat membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan (Lailatus Sa *et al.*, no date; Agung, Samsi and Fatwa, 2020; Weblog *et al.*, 2022).

Contoh-contoh permainan edukasi bagi siswa SMK dapat bervariasi tergantung pada bidang studi atau program studi yang mereka ikuti. Permainan edukasi yang tepat pada kondisi ini adalah (Wiwin Fachrudin Yusuf, 2022)(Lailatus Sa *et al.*, no date; Agung, Samsi and Fatwa, 2020) *permainan keterampilan teknis* dan *permainan interaktif*.



Gambar 5. Penghargaan Terhadap Peserta Cerdas Cermat Terbaik

Permainan Keterampilan Teknis dirancang untuk melatih siswa dalam keterampilan teknis yang spesifik. Misalnya, permainan simulasi pemrograman untuk siswa jurusan teknik informatika atau permainan simulasi konstruksi bangunan untuk siswa jurusan teknik sipil.



Gambar 6. Sebagian Kegiatan PKM di SMK Tirta Kencana



Gambar 7. Sebagian Panitia Kegiatan Cerdas Cermat di SMK Tirta Kencana

Adapun *Permainan Interaktif* menggunakan elemen-elemen interaktif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks. Misalnya, permainan interaktif untuk mempelajari konsep fisika atau matematika.

Untuk permainan keterampilan teknis, kelompok kami yang diwakili oleh mahasiswa dari program studi Teknik Informatika mempresentasikan cara optimasi google rating lewat telepon genggam masing-masing siswa. Siswa tercepat yang mampu membuat google rating dengan ulasan positif tentang sekolah mereka akan mendapat penghargaan berupa hadiah.

Adapun untuk permainan interaktif, kelompok kami menggunakan cerdas cermat dalam kegiatan ini. Beberapa manfaat yang diambil dari kegiatan cerdas cermat antara lain (Aditiya and Mesran, 2022; Wiwin Fachrudin Yusuf, 2022; Shofiyani *et al.*, 2023) Meningkatkan Pengetahuan karena siswa akan terpapar dengan berbagai pertanyaan yang mencakup berbagai bidang studi atau program studi yang mereka pelajari di SMK. Ini akan membantu meningkatkan pengetahuan mereka dalam berbagai subjek.

Dalam cerdas cermat, siswa tidak hanya diminta untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga untuk memahami dengan cepat dan tepat konsep atau informasi yang diminta. Ini mendorong mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran. Selain itu, cerdas cermat melibatkan waktu terbatas untuk menjawab pertanyaan, sehingga siswa harus dapat berpikir cepat dan mengambil keputusan dalam waktu yang singkat. Hal ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan mengasah ketajaman mental siswa

Cerdas cermat juga melatih keterampilan berkomunikasi, karena dalam cerdas cermat, siswa harus mampu menyampaikan jawaban mereka dengan jelas dan terstruktur. Ini membantu meningkatkan keterampilan komunikasi verbal siswa, termasuk kemampuan berbicara dengan jelas, memilih kata yang tepat, dan menyusun argumen yang koheren.

Cerdas cermat merupakan ajang kompetisi yang dapat memotivasi siswa untuk berprestasi lebih baik. Dengan adanya semangat kompetitif yang sehat, siswa akan mendorong diri mereka sendiri untuk belajar lebih giat, meningkatkan persiapan, dan memperluas wawasan mereka. Selain itu, cerdas cermat juga meningkatkan kemandirian belajar.

Persiapan untuk cerdas cermat melibatkan studi mandiri dan pencarian informasi tambahan. Siswa perlu belajar secara mandiri untuk memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam kompetisi. Hal ini mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam proses belajar mereka dan mengembangkan kebiasaan belajar sepanjang hayat (Handayani and Sholikhah, 2021).

Melalui cerdas cermat, siswa memiliki kesempatan untuk membuktikan kemampuan mereka dan memperoleh pengakuan atas prestasi mereka. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan memberikan motivasi tambahan untuk terus belajar dan berkembang. Dengan manfaat-manfaat tersebut, cerdas cermat dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa SMK dan membantu mereka mencapai potensi akademik dan keterampilan yang lebih baik (Oktariani, 2018; Hidayat and Perdana, 2019).

Kegiatan cerdas cermat ini dimulai dengan pembagian kelompok secara random. Peserta kegiatan yang terdiri dari 40 orang siswa dari kedua jurusan ini diminta menghitung secara teratur dari satu, dua dan tiga, dan dari hasil hitungan tersebut, kami membagi peserta dalam tiga kelompok. Setiap kelompok mendapat pertanyaan mengenai pengetahuan umum serta keterampilan teknis yang sesuai dengan jurusan mereka yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Peserta yang menjawab dengan benar, mendapatkan poin dan peserta yang mendapatkan poin tertinggi akan dipilih sebagai pemenang.



Gambar 8. Seluruh Siswa SMK Tirta Kencana Peserta Kegiatan PKM dan Cerdas Cermat

Dari pertanyaan kami ajukan memang membutuhkan ketangkasan berpikir serta ketepatan dalam komunikasi serta sinkronisasi antara pikiran dan lisan. Selain itu dibutuhkan kerjasama di dalam tiap anggota yang terbentuk secara random dan mendadak, sehingga kemampuan adaptasi secara cepat pun dibutuhkan dalam permainan edukasi ini.

Permainan edukasi ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri atau self efficacy siswa. Dengan melihat keberhasilan teman-teman mereka dalam menjawab pertanyaan, mengalami sendiri atau menyaksikan secara langsung teman-teman yang berhasil meraih penghargaan dari kelompok kami, memberikan umpan balik positif bahwa mereka dihargai, mereka layak berprestasi dan mereka pun layak memiliki masa depan yang lebih baik. Saling memberi tepuk tangan, saling menyemangati antar siswa juga memberi pengaruh positif untuk saling memotivasi dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Terlebih, dalam permainan edukasi ini suasana dibuat cair, bersahabat dan diselingi rasa humor sehingga kegiatan ini menjadi menyenangkan dan hiburan bagi peserta.

SIMPULAN

Setiap siswa, lepas dari apapun latar belakang mereka, memiliki hak yang sama untuk dihargai, bertumbuh

rasa percaya dirinya, dan menerima motivasi dari lingkungan sekitar. Motivasi serta dukungan positif dari keluarga serta lingkungan terdekat yang dalam hal ini sekolah, akan memudahkan mereka berkembang menjadi manusia positif yang percaya diri untuk meraih masa depan yang lebih baik, meski dalam keterbatasan ekonomi.

Meningkatkan motivasi siswa dapat melalui kegiatan interaktif seperti permainan edukasi. Dari permainan ini, tak siswa tak hanya mendapatkan hiburan melepas penat, juga mendapatkan pemahaman positif tentang citra diri mereka serta kesan yang lebih positif mengenai rekan-rekan, guru serta lingkungan sekolah mereka. Dari kegiatan ini, kami berharap memiliki kontribusi positif bagi perkembangan sekolah serta keberhasilan para siswa di masa mendatang.

Adapun saran yang dapat kami berikan untuk kegiatan PKM adalah memberikan konseling kepada individu siswa berupa motivasi berprestasi serta peningkatan kepercayaan diri dan ketangguhan menghadapi permasalahan di usia remaja mereka lewat kegiatan permainan di luar kelas. Hal tersebut selain memberi pengaruh positif juga suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Saran bagi penelitian selanjutnya, peneliti bisa menambahkan faktor resiliensi (ketangguhan) siswa dalam menghadapi dinamika permasalahan individu mereka dan bagaimana cara mereka bertahan serta mencari solusi kreatif. Hal tersebut juga dapat dimediasi oleh faktor lain misalnya hobi siswa, kegiatan lain di luar jam sekolah, tanggung jawab yang mereka emban selain belajar dan lulus sekolah tepat waktu atau variabel lain yang menggambarkan aktivitas

keseharian mereka yang belum sempat digali dan dianalisis pada penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi sebagai penyelenggara utama dan pemberi dana untuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah kami jalankan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, F. and Mesran, M. (2022) 'Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Peserta Cerdas Cermat Tingkat SMA Menerapkan Metode ROC dan WP', *Jurnal Riset Teknik Informatika dan Data ...*, 1(1), pp. 14–20. Available at: <https://ejurnal.pdsi.or.id/index.php/jurtidas/article/view/32%0Ahttps://ejurnal.pdsi.or.id/index.php/jurtidas/article/download/32/20>.
- Agung, E.A., Samsi, A.N. and Fatwa, I. (2020) 'Penggunaan Aplikasi Cerdas Cermat SMP Sebagai Media Game Edukasi'.
- Fu, W. *et al.* (2022) 'Examining the relationship of empathy, social support, and prosocial behavior of adolescents in China: a structural equation modeling approach', *Humanities and Social Sciences Communications*, 9(1). Available at: <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01296-0>.
- Handayani, S. and Sholikhah, N. (2021) 'Pengaruh Antara Self Efficacy Dan Self Regulated Learning

- Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), pp. 1373–1382. Available at: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/553>.
- Hidayat, A. and Perdana, F.J. (2019) 'Pengaruh Self-Efficacy dan Self-Esteem Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Cirebon', *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(12), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v4i12.824>.
- Kodden, B. and Universiteit, N.B. (2020) 'Chapter 5 . The Impact of Self- efficacy', 12(July), pp. 418–426.
- Lailatus Sa, L. *et al.* (no date) 'Penerapan Cerdas Cermat Ceria Untuk Meningkatkan Pengetahuan Numerasi Dan Numerik Siswa SD Negeri Sidobandung 1 Dan SD Negeri Sidobandung 2', 01(01), pp. 6–10. Available at: <https://journal.edupartnerpublishing.co.id/index.php/dedikasi>.
- Mochtar, J. and San, G.S. (2020) 'Challenges in Quality Assurance: A Ten-Year Journey', *SHS Web of Conferences*, 76, p. 01016. Available at: <https://doi.org/10.1051/shsconf/20207601016>.
- Oktariani (2018) 'Peranan Self Efficacy dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa', *Kognisi Jurnal*, 3(1), pp. 45–59. Available at: <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/KOGNISI/article/view/492>.
- Shofiyani, A. *et al.* (2023) 'Meningkatkan Kekreatifan dan Membangkitkan Minat Belajar Peserta Didik dengan Lomba Cerdas Cermat di Desa Sidomulyo', 4(1).
- Weblog, B. *et al.* (2022) 'Journal of Natural Science Learning', 01(01), pp. 46–53.
- Wiwin Fachrudin Yusuf, S.I.S. (2022) 'Manajemen Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cerdas Cermat Agama Islam di SDN Glagahsari 1 Sukorejo Pasuruan', *Journal Multicultural of Islamic Education*, Volume 6(1), pp. 4–12.