



Peran Mahasiswa PLP dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru

Yesika Novita Rahmi^{1✉}, Nur' Adilla Asfi², Diffa Pebriani³, Ariyanto⁴, Gustina Kusuma Dewi⁵, Nur Azima⁶, Pahrudin Harahap⁷

¹⁻⁷Universitas Muhammadiyah Riau

✉¹yesikanovitarahmi@umri.ac.id, ²nuradillaasfi0603@gmail.com, ³diffafebriani2727@gmail.com, ⁴ayanto079@gmail.com, ⁵gustinadewi3483@gmail.com, ⁶zima6277@gmail.com, ⁷bgdin2002@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 3 Jul. 2025

Revised: 26 Jul. 2025

Accepted: 9 Aug. 2025

Published: 19 Aug. 2025

Kata Kunci:

Motivasi Belajar,
Sekolah Dasar,
Inovasi Pembelajaran

Keywords:

Learning Motivation,
Elementary School,
Learning Innovation

Doi:

[10.35931/ak.v5i2.5389](https://doi.org/10.35931/ak.v5i2.5389)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran mahasiswa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 6 mahasiswa PLP, 2 guru pamong, dan 43 peserta didik kelas 6 yang terdiri dari 2 kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PLP berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui empat aspek utama: (1) implementasi metode pembelajaran inovatif, (2) pengembangan media pembelajaran kreatif, (3) pembentukan hubungan emosional positif dengan peserta didik, dan (4) integrasi teknologi dalam pembelajaran. Indikator peningkatan motivasi belajar peserta didik terlihat dari meningkatnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, meningkatnya kehadiran peserta didik, dan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kehadiran mahasiswa PLP memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan berperan sebagai agen perubahan yang membawa inovasi pembelajaran di sekolah. Implikasi penelitian ini adalah perlunya penguatan kolaborasi antara lembaga pendidikan tinggi dan sekolah untuk memaksimalkan manfaat program PLP.

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of School Field Introduction (PLP) students in improving student learning motivation at SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of 6 PLP students, 2 supervising teachers, and 43 grade 6 students consisting of 2 classes. The results of the study indicate that PLP students play a significant role in improving student learning motivation through four main aspects: (1) implementation of innovative learning methods, (2) development of creative learning media, (3) formation of positive emotional relationships with students, and (4) integration of technology in learning. Indicators of increasing student learning motivation can be seen from the increasing activeness of students in learning, increasing student attendance, and increasing student learning outcomes. This study concludes that the presence of PLP students has a positive impact on student learning motivation and acts as an agent of change that brings learning innovation to schools. The implication of this study is the need to strengthen collaboration between higher education institutions and schools to maximize the benefits of the PLP program.



PENDAHULUAN

Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) merupakan kegiatan akademik yang bersifat kurikuler dan wajib dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi calon guru. Kegiatan PLP ini sendiri didesain untuk memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan di lingkungan sekolah. Melalui PLP, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial sebagai seorang calon pendidik.¹ Pelaksanaan kegiatan ini harus dilakukan oleh para mahasiswa sebelum menulis atau menyelesaikan tugas akhir. Oleh karena itu menjadi suatu keharusan untuk para mahasiswa mengetahui, memahami dan melaksanakan kegiatan tersebut dengan bimbingan para dosen

Teori lain mengatakan bahwa PLP merupakan media bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan dasar profesi guru, belajar lebih nyata dalam dunia persekolahan. Diharapkan mahasiswa dapat mempraktikkan 4 kompetensi guru yang dipelajari di bangku kuliah. Kegiatan pengenalan lapangan persekolahan ini biasa dilakukan pada semester berjalan. Sasaran yang ingin dicapai adalah kepribadian calon pendidik yang memiliki seperangkat pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap serta pola tingkah laku yang diperlukan bagi profesinya serta cakap dan tepat menggunakannya di dalam menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran, baik di sekolah maupun di luar sekolah.²

Mahasiswa harus mempelajari kondisi sekolah maupun pelaksanaan pembelajaran berlangsung sehingga menjadikan upaya untuk pengembangan kualitas individu yang menghasilkan perubahan perilaku yang mencakup komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik sebagai hasil dari pelatihan dan pengalaman. Oleh karena, bimbingan guru pamong sangat diperlukan oleh mahasiswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sehingga komponen pembelajaran.³ Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang telah lama menjadi mitra dalam pelaksanaan PLP ini. Status unggulan yang diberikan kepada sekolah ini membuat SD Muhammadiyah 3 Pekanbaru memiliki standar kualitas pendidikan yang cukup tinggi, sehingga memberikan tantangan tersendiri bagi mahasiswa PLP yang ditempatkan di SD Muhammadiyah 3 untuk menunjukkan seberapa jauh kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang ada pada diri mahasiswa itu

¹ Tim Penyusunan Buku Pedoman Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Studi Islam Universitas Muhammadiyah Riau. 2023.

² Mariasih Mariasih, 'Peralihan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Menuju Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Bagi Mahasiswa Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan STKIP Kusuma Negara', *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.30998/fjik.v8i2.9992>.

³ Acoci Acoci et al., 'Pengamatan Sarana Dan Prasarana Pada Program Pengenalan Lapangan Persekolahan Di SD Negeri 2 Lamangga', *JPW: Jurnal Pengabdian Wakaaka* 2, no. 2 (2023), <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/WAKAACA/article/view/4703>.

sendiri. Kehadiran mahasiswa PLP diharapkan dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran dan membawa inovasi-inovasi pembelajaran terkini yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

Bentuk warna baru yang ada dengan kehadiran mahasiswa PLP adalah sumber motivasi bagi peserta didik di sekolah. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.⁴

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut penelitian Widodo dan Kartikasari menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.⁵ Selain itu, penelitian Nugroho dan Anugraheni, menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif berkontribusi positif terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Menurut Raztiani, selain media dan metode pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sebaiknya menggunakan suatu model interaktif karena akan mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi peserta didik.⁶ Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji peran mahasiswa PLP dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar masih relatif terbatas.

Kehadiran mahasiswa PLP di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru memberikan dinamika baru dalam proses pembelajaran. Sebagai calon guru yang baru saja menyelesaikan berbagai mata kuliah terkait pendidikan, mahasiswa PLP membawa berbagai ide dan inovasi pembelajaran terkini yang dapat menyegarkan suasana pembelajaran di kelas. Selain itu, kedekatan usia dan pendekatan yang relatif berbeda. Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran mahasiswa PLP dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif* dengan jenis penelitian *deskriptif*. Menurut Sugiyono, penelitian *kualitatif* adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*. Lebih lanjut, penelitian ini digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dengan peneliti sebagai

⁴ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Rajawali Pers., 2020).

⁵ Ferdy Fahrurrazi and Sri Setia Putra Jayawardaya, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif', *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>.

⁶ Hissan Raztiani and Indra Permana, 'Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 3 (2019), <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2845>.

instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi.⁷

Menurut sumber lain, penelitian kualitatif lebih mementingkan proses daripada hasil. Sesuai dengan latar yang bersifat alami, penelitian kualitatif cenderung dilakukan secara analisa induktif. Yang mana metode ini bertolak dari hal-hal yang khusus untuk demikian menarik kesimpulan umum atas dasar yang sama pada hal yang khusus. Penelitian kualitatif memandang bahwa keseluruhan sebagai satu kesatuan lebih daripada satu-satu bagian. Yaitu suatu deskriptif intensif dan analisis fenomena tertentu baik individu, kelompok, institusi atau masyarakat.⁸ Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis dan mendeskripsikan peran mahasiswa PLP dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru yang berlokasi di Jl. Paus Jl. Lumba-Lumba No.1, Tengkerang Barat, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru merupakan salah satu sekolah dasar terbaik di Kota Pekanbaru dan telah menjadi mitra dalam pelaksanaan program PLP selama bertahun-tahun. Penelitian ini dilaksanakan selama 49 Hari, yaitu dari tanggal 09 Januari hingga 26 Februari 2025, yang merupakan periode pelaksanaan PLP di sekolah tersebut. Subjek penelitian ini terdiri dari mahasiswa PLP berjumlah 6 orang, guru pamong yang membimbing mahasiswa PLP berjumlah 2 orang serta 43 peserta didik kelas 6 yang terdiri dari 2 kelas yang dipilih secara *purposive sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mahasiswa PLP memiliki peran strategis sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.⁹ Faktor fasilitator ini menjadikan mahasiswa PLP akan berperan sebagai pemberi semangat, mendorong peserta didik untuk tetap termotivasi dalam setiap proses belajarnya. Selain itu, mahasiswa PLP berfungsi sebagai pembimbing yang membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar serta menjadi panutan yang menginspirasi melalui pencapaian mereka, sehingga mendorong peserta didik untuk mengikuti jejak kesuksesan tersebut.¹⁰ Bentuk – bentuk bimbingan dan motivasi yang diberikan oleh mahasiswa PLP selama pelaksanaan PLP di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru dapat tergambarkan dari beberapa kegiatan yang telah dirancang. Kegiatan-kegiatan tersebut dirancang sesuai dengan perkembangan karakteristik dari peserta didik sekolah dasar, yang

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta, 2018).

⁸ Eni Sri Mulyani and Hunainah Hunainah, 'Pembiasaan Shalat Dhuha Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa', *QATHRUNA* 8, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.32678/qathruna.v8i1.4782>.

⁹ Leny Lince, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan', *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* 1, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>.

¹⁰ Lince, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan'.

umumnya masih senang bermain dan belajar melalui pengalaman langsung bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berikut adalah beberapa bentuk kegiatan yang telah dilaksanakan.

1. Penggunaan Media Pembelajaran yang Menarik

Mahasiswa PLP menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik, seperti gambar, video, dan alat peraga, guna meningkatkan minat siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep dan mempertahankan daya ingat mereka. Menurut Surata, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹¹

Prinsip utama dari media pembelajaran adalah *Dual Coding Theory* yang menyatakan bahwa penyajian informasi secara verbal dan visual akan mempermudah pemahaman dan daya ingat. Selain itu, *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)* dari Mayer juga menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemrosesan kognitif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media-media ini terbuat dari beberapa bahan yang sederhana bahkan bisa dibuang nyaris terbuang, seperti karton atau plastik transparan. Dukungan media yang lengkap memacu guru dalam membangun kreativitas dalam mengolah pembelajaran PAI agar semakin diminati oleh peserta didik dan lebih mempermudah dalam memberikan pemahaman bagi peserta didik.¹²

Penerapan yang sudah dilakukan oleh mahasiswa PLP dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat ditemukan pada pembelajaran Matematika, di mana mahasiswa memanfaatkan model tiga dimensi bangun ruang, seperti kubus, balok, prisma, dan limas. Media tersebut digunakan untuk menjelaskan rumus volume dan luas permukaan dengan menunjukkan langsung ciri-ciri serta bagian-bagian bangun ruang, seperti rusuk, sisi, dan titik sudut.

2. Pembelajaran Berbasis Permainan (Gamifikasi)

Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik lebih termotivasi dengan cara memaksimalkan kegunaan elemen-elemen di dalam sebuah *games*¹³. Mahasiswa PLP menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya. Melalui permainan, siswa belajar sambil bermain, sehingga mereka tidak merasa terbebani dengan materi pelajaran. Contohnya, dalam pembelajaran matematika, mahasiswa menggunakan permainan monopoli matematika untuk melatih kemampuan berhitung siswa.

¹¹ I Ketut Surata et al., 'Meta-Analysis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi', *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>.

¹² Ahmad Zabidi, 'Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang', *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)* 3, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.61689/inspirasi.v3i2.134>.

¹³ T. H Majid and S. N Huda, 'Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta', *Automata* 1, no. 2 (2020).

Teori yang relevan dengan materi tersebut adalah teori pembelajaran konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Kedua tokoh ini menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar, di mana siswa aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.¹⁴ Dalam hal ini, penggunaan permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan permainan monopoli matematika oleh mahasiswa PLP mendukung teori tersebut dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan. Dengan bermain, siswa dapat menghadapi tantangan, berpikir kritis, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak terasa membebani.

3. Pemberian Reward dan Punishment yang Tepat

Menurut Yoga Anjas Pratama, *reward* atau didalam Islam dikenal dengan istilah *tsawab* memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Artinya ketika seorang peserta didik belajar dan mengetahui akan mendapatkan *reward* setelah belajar yang dilakukan, maka hal ini akan mendorong peserta didik untuk belajar dengan penuh antusias dan sungguh- sungguh.¹⁵ Sedangkan menurut Dwi Istati, *punishment* atau hukuman bertujuan untuk menghilangkan perilaku yang ditampilkan dan difokuskan pada perilaku yang tidak diinginkan.¹⁶

Mahasiswa PLP memberikan penghargaan kepada peserta didik yang menunjukkan prestasi atau aktif dalam proses pembelajaran. Bentuk reward yang diberikan bisa berupa pujian, stiker, atau hadiah kecil lainnya. Di samping itu, mahasiswa juga menerapkan *punishment* atau penguatan negatif yang bersifat mendidik bagi peserta didik yang melanggar aturan. *Punishment* ini diberikan secara proporsional dan tetap menjaga martabat peserta didik agar tidak merasa direndahkan. Penerapan sistem *reward* dan *punishment* yang tepat dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan berperilaku positif. Kedua hal tersebut sejalan dan berhubungan dengan teori Penguatan (*Reinforcement Theory*).

4. Penciptaan Suasana Pembelajaran yang Kondusif

Suasana yang kondusif bisa dimulai dari guru memperhatikan perkembangan baik kognitif maupun emosional secara seimbang karena keterampilan dan kemampuan emosional terkait dengan perkembangan sosial.¹⁷ Suasana kondusif tidak hanya mencakup kondisi fisik ruang kelas, tetapi juga aspek psikologis, emosional, dan sosial yang mendukung partisipasi aktif serta perkembangan kognitif peserta didik. Menurut Abraham Maslow, individu memiliki hierarki kebutuhan mulai dari kebutuhan

¹⁴ Begjo Tohari and Ainur Rahman, 'Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak', *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>.

¹⁵ Yoga Anjas Pratama, *Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam*, 4, no. 1 (2019), [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4\(1\).2718](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4(1).2718).

¹⁶ Dwi Istati, 'Membentuk Karakter Bangsa Sejak Usia Dini', *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)* 6, no. 01 (2019), <https://doi.org/10.21009/jkkp.061.09>.

¹⁷ Choi Chi Hyun et al., 'Piaget versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan Dan Perbedaan', *Journal of Engineering and Management Science Research (JIEMAR)* 1, no. 2 (2020).

dasar (fisiologis dan rasa aman) hingga kebutuhan aktualisasi diri. Dalam konteks pembelajaran, sebelum peserta didik dapat belajar secara optimal, kebutuhan dasar mereka harus dipenuhi.¹⁸

Kebutuhan itu meliputi memastikan lingkungan kelas nyaman, pencahayaan dan ventilasi baik, serta mengatur tata letak ruang agar mendukung mobilitas dan interaksi, membangun hubungan interpersonal yang positif dengan peserta didik, seperti dengan menyapa secara personal, memberikan pujian atas usaha peserta didik, dan menciptakan budaya saling menghormati seperti sebelum memulai pelajaran, mahasiswa PLP dapat mengadakan kegiatan *ice breaking* untuk mengenal peserta didik, sehingga peserta didik merasa diterima dan aman untuk berpartisipasi. Hal ini diperkuat menurut Syaodih yang menyatakan bahwa bentuk inovasi guru dapat dikembangkan dengan mengembangkan berbagai variasi metode atau kegiatan, variasi pengelolaan sarana dan prasarana yang ada atau dihadirkan di kelas, variasi media, prasarana atau alat bantu belajar, pengkondisian tempat duduk, variasi pengelompokan anak atau urutan pembelajaran itu sendiri. Semakin kaya improvisasi guru kegiatan pembelajaran semakin merangsang siswa untuk terlibat karena menarik dan tidak membosankan.¹⁹

5. Kegiatan Ekstrakurikuler yang Menarik

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan cara efektif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik di luar pelajaran formal. Kegiatan ini tidak hanya memberikan variasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek kompetensi, seperti kreativitas, keterampilan sosial, dan kepemimpinan.²⁰ Menurut teori *multiple intelligences* (Howard Gardner) menyatakan bahwa kecerdasan bukanlah satu dimensi tunggal, melainkan terdiri dari berbagai jenis (misalnya, linguistik, logis-matematis, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan spasial). Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler dapat dirancang untuk mengakomodasi dan mengembangkan berbagai bentuk kecerdasan ini.²¹

Kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya terkait dengan keterampilan sosial dan kreatifitas tapi termasuk juga penanaman nilai-nilai ibadah. Menurut Ikka Widya dkk, penanaman nilai-nilai ibadah melalui kegiatan ekstrakurikuler di TK Aisyiyah Sawoo menggunakan teori Habitus, yaitu kegiatan dilakukan secara berkelanjutan yang dilakukan setiap hari kepada peserta didik. Di mana, dalam hal ini peserta didik dapat melakukan sesuatu secara baik dan benar ketika apa yang mereka kerjakan secara berulang-ulang dan terus menerus. Pembiasaan ini pada akhirnya akan melekat dalam diri peserta didik untuk mengingat-ingat dan bahkan mampu dilakukannya tanpa disuruh. Penanaman nilai-nilai ibadah

¹⁸ A. H. Maslow, 'A Theory of Human Motivation', *Psychological Review* 50, no. 4 (2022).

¹⁹ E. Syaodih, 'Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial', *Educare* 5, no. 1 (2007).

²⁰ Howard Gardner, *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (Basic Books, 2011).

²¹ Howard Gardner, *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century* (Basic Books, 2022).

melalui kegiatan ekstrakurikuler di TK Aisyiyah Sawoo adalah meliputi kreativitas, motivasi, memori, dan pengenalan lingkungan.²²

Penerapan yang dilakukan adalah mengembangkan program ekstrakurikuler yang mencakup seni, olahraga, sains, atau kegiatan sosial, sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk menonjolkan kekuatan mereka. Berikutnya melalui kegiatan seperti paduan suara, drama, atau klub robotika, peserta didik dapat mengeksplorasi minat dan bakat yang tidak selalu terungkap melalui pelajaran konvensional. Implikasinya peserta didik dapat mengorganisir workshop teater yang menggabungkan pelajaran sastra dan sejarah, di mana peserta didik tidak hanya belajar tentang naskah, tetapi juga berlatih berakting, bekerja sama dalam kelompok, dan mengembangkan kemampuan komunikasi.²³

Kehadiran mahasiswa PLP dapat memberikan berbagai dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Sebagai calon pendidik, mahasiswa PLP membawa energi baru, metode pembelajaran inovatif, dan pendekatan yang lebih dekat dengan peserta didik, yang dapat meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar mereka. Hal ini juga didukung dengan teori yang menyatakan bahwa para mahasiswa dibekali keterampilan dasar mengajar meliputi: (1) keterampilan bertanya; (2) keterampilan memberi penguatan; (3) keterampilan memberikan variasi stimulus; (4) keterampilan membuka dan menutup pelajaran; dan (5) keterampilan mengelola kelas.²⁴ Oleh sebab itu, dengan bekal keterampilan yang ada sudah seharusnya para mahasiswa dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran nantinya.

Mahasiswa PLP sering menggunakan metode pembelajaran aktif (misalnya diskusi kelompok atau permainan edukatif), yang memberi peserta didik lebih banyak kendali atas cara mereka belajar (*autonomy*). Mahasiswa PLP sering memberikan dorongan dan apresiasi, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam memahami materi. Kehadiran mahasiswa PLP yang lebih dekat usia dengan peserta didik dapat menciptakan hubungan sosial yang lebih akrab, meningkatkan rasa nyaman dalam belajar (*relatedness*). Contoh penerapannya saat mahasiswa PLP mengajarkan konsep matematika dengan menggunakan permainan berbasis kuis interaktif. Peserta didik yang sebelumnya kurang percaya diri dalam pelajaran matematika merasa lebih termotivasi karena diberikan kesempatan untuk mencoba dan diberi apresiasi atas usahanya.

²² Ikka Widya Kusuma Ningrum et al., 'Penanaman Nilai-Nilai Ibadah Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sawoo Ponorogo', *Jurnal Mahasiswa Tarbawi and Islamic Education* 5, no. 1 (2021).

²³ Thomas Armstrong, *Multiple Intelligences in the Classroom (4th Ed.)* (ASCD, 2018).

²⁴ Fajar Okta Widarta, 'Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Program Plp Ii Program Studi Pendidikan Biologi Psdktu Universitas Syiah Kuala Gayo Lues Di Smp Negeri 1 Blangjerango', *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan* 8, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.22373/biotik.v8i1.6557>.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa PLP berperan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru melalui penerapan metode pembelajaran inovatif, penggunaan media pembelajaran yang menarik, pengembangan kegiatan ekstrakurikuler, pendekatan personal, serta kolaborasi dengan guru. Kehadiran mereka membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan minat serta hasil belajar mereka.

Berbagai bentuk kegiatan yang diterapkan, seperti penggunaan media pembelajaran kreatif, metode pembelajaran variatif, pemberian *reward* dan *punishment* positif, pendampingan individual, partisipasi dalam ekstrakurikuler, dan penciptaan suasana kelas yang menyenangkan, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga memberikan dampak positif yang nyata, ditunjukkan dengan peningkatan keaktifan, antusiasme, partisipasi, dan semangat siswa dalam pembelajaran serta pengerjaan tugas.

DAFTAR PUSTAKA

- Acoci, Acoci, Farisatma Farisatma, Ferdian Sadepilon, et al. 'Pengamatan Sarana Dan Prasarana Pada Program Pengenalan Lapangan Persekolahan Di SD Negeri 2 Lamangga'. *JPW: Jurnal Pengabdian Wakaaka* 2, no. 2 (2023). <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/WAKAACA/article/view/4703>.
- Armstrong, Thomas. *Multiple Intelligences in the Classroom (4th Ed.)*. ASCD, 2018.
- Fahrurrazi, Ferdy, and Sri Setia Putra Jayawardaya. 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif'. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>.
- Gardner, Howard. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books, 2011.
- Gardner, Howard. *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. Basic Books, 2022.
- Hyun, Choi Chi, Martinus Tukiran, Laksmi Mayesti Wijayanti, Masduki Asbari, Agus Purwanto, and Priyono Budi Santoso. 'Piaget versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan Dan Perbedaan'. *Journal of Engineering and Management Science Research (JIEMAR)* 1, no. 2 (2020).
- Istati, Dwi. 'Membentuk Karakter Bangsa Sejak Usia Dini'. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)* 6, no. 01 (2019). <https://doi.org/10.21009/jkkp.061.09>.
- Lince, Leny. 'Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan'. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* 1, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>.
- Majid, T. H, and S. N Huda. 'Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta'. *Automata* 1, no. 2 (2020).
- Mariasih, Mariasih. 'Peralihan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Menuju Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Bagi Mahasiswa Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan STKIP Kusuma Negara'. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.30998/fjik.v8i2.9992>.
- Maslow, A. H. 'A Theory of Human Motivation'. *Psychological Review* 50, no. 4 (2022).

Yesika Novita Rahmi, Nur' Adilla Asfi, Diffa Pebriani, Ariyanto, Gustina Kusuma Dewi, Nur Azima, Pahrudin Harahap: Peran Mahasiswa PLP dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru

Ningrum, Ikka Widya Kusuma, Rido Kurnianto, and Rohmadi. 'Penanaman Nilai-Nilai Ibadah Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sawoo Ponorogo'. *Jurnal Mahasiswa Tarbawi and Islamic Education* 5, no. 1 (2021).

Pratama, Yoga Anjas. *Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam*. 4, no. 1 (2019). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4\(1\).2718](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4(1).2718).

Raztiani, Hissan, and Indra Permana. 'Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa'. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 3 (2019). <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2845>.

Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers., 2020.

Sri Mulyani, Eni, and Hunainah Hunainah. 'Pembiasaan Shalat Dhuha Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa'. *QATHRUN* 8, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.32678/qathruna.v8i1.4782>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, 2018.

Surata, I Ketut, I Made Sudiana, and I Gede Sudirgayasa. 'Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi'. *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>.

Syaodih, E. 'Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial'. *Educare* 5, no. 1 (2007).

Tim Penyusunan Buku Pedoman Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Studi Islam Universitas Muhammadiyah Riau. 2023.

Tohari, Begjo, and Ainur Rahman. 'Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak'. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>.

Widarta, Fajar Okta. 'Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Program Plp Ii Program Studi Pendidikan Biologi Psdku Universitas Syiah Kuala Gayo Lues Di Smp Negeri 1 Blangjerango'. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan* 8, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.22373/biotik.v8i1.6557>.

Zabidi, Ahmad. 'Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang'. *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)* 3, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.61689/inspirasi.v3i2.134>.