
IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN PPT BERBASIS *GAME* TERHADAP PRESTASI AKADEMIK DAN MOTIVASI SISWA BIMBEL KAMPUNG SABI

Kurniawati Martha¹, Murniwati Gulo², Yohanes Edi Gunanto³, Henni Sitompul⁴, Maya
Puspitasari Izaak⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pelita Harapan

kurniawati.martha@uph.edu, 01401230026@student.uph.edu, yohanes.gunanto@uph.edu, henni.sitompul@uph.edu,
maya.izaak@uph.edu

Abstrak

Bimbingan Belajar (bimbel) Alpha merupakan program pengabdian masyarakat untuk membantu anak-anak di Kampung Sabi dalam memahami pelajaran Matematika dan IPA. Kesulitan belajar terjadi karena keterbatasan ekonomi, kurangnya pengawasan belajar di rumah, serta kondisi sekolah yang tidak ideal seperti adanya jam kosong. Kondisi-kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Program ini bertujuan memberikan tambahan pelajaran dengan pendekatan yang menyenangkan, dengan berbasis *game*. Program ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa *Teachers College* untuk mengembangkan keterampilan mengajar di masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan dua kali seminggu, yaitu di hari Senin untuk Matematika dan hari Kamis untuk IPA, yang dimulai sejak 19 September 2024 - 26 Mei 2025. Metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, serta penggunaan strategi *game* yang berisi materi dan soal-soal dengan menggunakan (PPT). Tujuan strategi *game* dengan PPT untuk mengecek pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh 41 siswa diperoleh data 85% menyatakan sangat senang mengikuti bimbel. Mengenai motivasi belajar siswa didapatkan data 88% siswa sangat termotivasi menggunakan metode ini. Ada 63% siswa sangat terbantu karena lebih memahami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi dan peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Bimbingan Belajar; Motivasi dan Prestasi Akademik; Pembelajaran Berbasis *Game*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa transformasi besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Saat ini, teknologi bukan hanya pelengkap, tetapi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Berbagai perangkat seperti laptop, tablet, koneksi internet, serta aplikasi pembelajaran berbasis digital lainnya telah mengubah cara siswa belajar dan guru mengajar. Teknologi membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, adaptif, dan menarik (A. P. Sari, 2024). Salah satu keunggulan utama dari pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah kemampuannya dalam mendukung pembelajaran berbasis kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (L. P. Sari et al., 2020). *PowerPoint* (PPT) merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan memudahkan penyampaian informasi oleh pengajar. Dalam praktiknya, media ini digunakan dalam Program Bimbingan Belajar (Bimbel) Alpha. Bimbel Alpha dilaksanakan di Kampung Sabi, sebuah wilayah di Bencongan, Tangerang.

Adapun masyarakat yang tinggal di kampung Sabi memiliki latar belakang ekonomi terbatas. Sebagian besar orang tua siswa bekerja sebagai buruh pabrik, ibu rumah tangga, atau asisten rumah tangga. Kondisi ini, menyebabkan orang tua kesulitan memberikan dukungan pendidikan bagi anak-anak mereka, termasuk dalam membiayai les tambahan. Hal ini diperlukan, karena di sekolah ada guru-guru yang tidak masuk kelas sehingga menyebabkan terjadinya jam kosong dan minimnya bimbingan guru di sekolah dalam proses pembelajaran. Tentunya, ketidakhadiran guru di sekolah memiliki dampak signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa terutama dalam memahami pelajaran Matematika dan IPA. Ketidakhadiran guru menyebabkan proses pembelajaran tidak berlangsung secara optimal, yang berdampak pada rendahnya mutu pendidikan (Kurnia Sandy Pratama & Moch Iqbal, 2024). Oleh karena itu, ditemukan kondisi di mana siswa kesulitan menyelesaikan operasi dasar seperti perkalian dan pembagian. Dengan adanya kondisi

ini, maka pembimbingan di luar sekolah diperlukan. Hal ini yang menjadi alasan utama, mengapa Bimbingan Alpha hadir dalam komunitas ini.

Bimbel Alpha, diikuti oleh sekitar 45 siswa dari tingkat SD hingga SMA.



Gambar 1. Kontrakan warga Kampung Sabi

Program ini dilaksanakan di delapan rumah kontrakan milik warga yang dengan sukarela meminjamkan ruangnya untuk dijadikan tempat belajar. Meskipun fasilitas terbatas, semangat belajar anak-anak dan dedikasi para tutor menjadi kekuatan utama. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dikemas secara interaktif yaitu menggabungkan *PPT* dengan *game* materi dan soal, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan metode berbasis *game* dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Kurniawan, 2017). *PPT* tidak hanya menampilkan materi secara visual, tetapi juga mampu mendukung interaktivitas dan memperjelas konsep-konsep abstrak melalui gambar, animasi, dan transisi yang menarik (Mungfarida et al., 2025). Media *PPT* mempunyai fitur-fitur yang menarik perhatian siswa karena adanya efek-efek visual yang dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna (Misbahudin et al., 2018). Penggunaan *PPT* berbasis *game* dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar. Salah satu indikator utamanya adalah meningkatnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Siswa tampak lebih antusias, lebih fokus, dan lebih terlibat dalam setiap sesi, terutama ketika dihadapkan pada

tantangan-tantangan kecil dalam bentuk permainan yang menuntut respons cepat dan berpikir kritis. Selain itu, pemahaman terhadap materi pun cenderung meningkat. Bahkan, penggunaan teknologi multimedia sederhana seperti *PPT* yang dikombinasikan dengan *game* edukatif terbukti dapat membuat proses belajar lebih efektif dan efisien (Krisbiantoro & Haryono, 2017). Metode berbasis *game* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar, dan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik (Pratiwi et al., 2021). Hal ini ditunjukkan melalui hasil evaluasi belajar yang menunjukkan perbaikan skor setelah penggunaan media ini secara konsisten.

Dari sisi efisiensi, penyampaian materi dengan *PPT* menjadi lebih singkat dan terarah (Mira & Putri, 2022). Guru tidak perlu mengulang penjelasan karena siswa dapat langsung menangkap inti dari materi yang disajikan secara visual dan interaktif. Tidak hanya itu, media ini juga mengurangi waktu yang terbuang akibat kebosanan atau kurangnya perhatian siswa. Kegiatan belajar berjalan lebih lancar, dan guru memiliki kendali yang lebih baik atas alur pelajaran.

Respons siswa pun menunjukkan dampak positif lainnya. Mereka merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan memberikan ruang untuk berpikir secara mandiri. Di sisi lain, guru merasa terbantu karena media ini mempermudah dalam merancang kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Secara keseluruhan, *PPT* berbasis *game* memberikan kombinasi yang seimbang antara hiburan dan edukasi, yang pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Oleh sebab itu, sebagai bentuk pelayanan kepada masyarakat (PkM), UPH melalui Fakultas Ilmu Pendidikan bersama sejumlah dosen dan beberapa mahasiswa menyelenggarakan program bimbingan belajar gratis bagi anak-anak di Kampung Sabi. Kegiatan ini menggunakan metode pembelajaran berbasis *game* dengan menggunakan media *PPT* untuk meningkatkan minat, motivasi, dan prestasi belajar anak-anak yang tinggal di kawasan kontrakan Kampung Sabi.

Untuk mendukung kelancaran program Bimbel Alpha, keterlibatan mahasiswa dan dosen dari *Teachers College* Universitas Pelita Harapan memiliki peranan penting. Mahasiswa tidak hanya membantu mengajar, tetapi juga mengembangkan strategi pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Mahasiswa menyusun media ajar dalam bentuk *PPT* berbasis *game* materi dan soal menarik. Adapun peran dosen adalah memastikan dan memberikan arahan agar mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan pedagogisnya khususnya dalam mengembangkan media *PPT* berbasis *game*. Melalui kegiatan ini, mahasiswa mendapat kesempatan untuk mengasah keterampilan mengajar dan juga mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang digunakan di kelas.



Gambar 2. Mahasiswa dan Dosen *Teachers College*

Dalam tulisan ini, akan dipaparkan pemanfaatan *PPT* berbasis *game* sebagai upaya agar hasil belajar dan motivasi belajar siswa di kampung Sabi menjadi baik. Dengan menggabungkan elemen *game* ke dalam pembelajaran, diharapkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terdorong untuk aktif berpikir, merespons, dan berpartisipasi.

METODE

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melalui Bimbel di Kampung Sabi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Langkah-langkah pelaksanaan PKM

Langkah pertama pelaksanaan Bimbingan Belajar yaitu dosen selaku *supervisor* melakukan koordinasi dengan perwakilan staf yang bertugas di Bimbel Kampung Sabi pada bulan Juni 2024 untuk menyusun rencana kerja dan memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan.

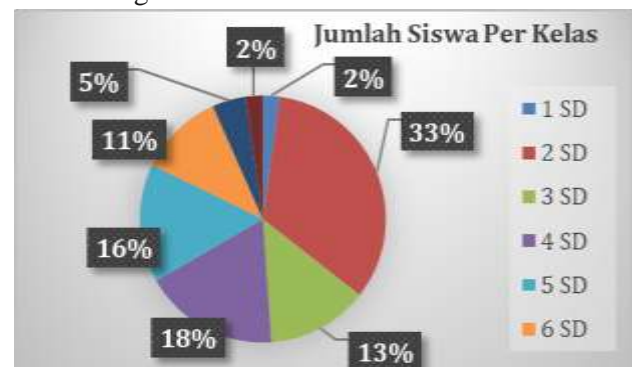
Langkah kedua adalah menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan Bimbel. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh apa saja yang dibutuhkan dalam kegiatan ini seperti jumlah siswa, asal sekolah, jumlah tutor/mahasiswa, serta alat, bahan pembelajaran dan *stationary* apa saja yang dibutuhkan seperti spidol, penghapus, meja belajar, buku, dan perlengkapan lainnya. Untuk memperoleh data yang akurat, dosen selaku *supervisor* melakukan wawancara dengan staf perwakilan dari pengurus Bimbel di Kampung Sabi. Setelah

melakukan wawancara dengan pihak Bimbel, diketahui bahwa jumlah anak yang mengikuti Bimbel adalah 45 orang. Dapat dilihat jumlah siswa per kelas dalam Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Siswa Bimbel di Kampung Sabi

Kelas	Jumlah Siswa
1 SD	1
2 SD	15
3 SD	6
4 SD	8
5 SD	7
6 SD	5
3 SMP	2
2 SMA	1
Total	45

Adapun gambar diagram jumlah siswa per kelas sebagai berikut



Gambar 4. Diagram jumlah siswa per kelas

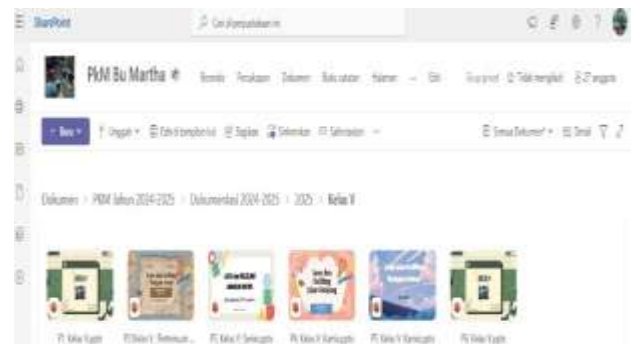
Selain itu, diketahui bahwa anak-anak yang mengikuti Bimbel berasal dari berbagai sekolah. Berikut tabel 2 yang menunjukkan asal sekolah, dan jumlah anak dari masing-masing sekolah.

Tabel 2. Asal Sekolah dan jumlah siswa

Asal Sekolah	Jumlah Siswa
SDN Bencongan 7	19
SD Kusuma Bangsa	7
SD Mutiara Kasih	9
SDN Parapat 2	2
SDN Parapat 3	5
SMP Strada	1
SMPN 6 Tangerang	1
SMKN 7 Kabupaten Tangerang	1
Total	45

Setelah mengetahui jumlah siswa yang akan mengikuti Bimbel, dosen selaku *supervisor* (SPV) melakukan perekrutan tutor atau mahasiswa agar dapat mendukung pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar (Bimbel) di Kampung Sabi. Setelah proses perekrutan selesai, dosen mengumpulkan tim terpilih untuk melakukan briefing dan koordinasi. Agenda koordinasi meliputi pemilihan ketua dan bendahara PKM, penetapan waktu pelaksanaan Bimbel, pembahasan teknis pelaksanaan, serta perencanaan anggaran yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil koordinasi tersebut, ketua PKM, bendahara, dan dosen kemudian bekerja sama untuk menyelesaikan langkah ketiga yaitu penyusunan proposal kegiatan PKM.

Langkah keempat adalah pengembangan materi untuk kegiatan bimbingan belajar. Materi pembelajaran disusun berdasarkan sumber utama berupa *soft file* yang diambil dari situs resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (<https://buku.kemdikbud.go.id/katalog>). Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga bertanggung jawab dalam merancang strategi pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Setiap tutor menyiapkan media ajar dalam bentuk presentasi *PPT* yang dilengkapi dengan *game* materi dan soal menarik kemudian mengunggahnya setiap minggu ke dalam *folder drive* yang telah disediakan oleh *supervisor* PKM. SPV bersama ketua PKM melakukan pemeriksaan rutin terhadap bahan ajar yang telah disusun oleh masing-masing tutor setiap minggunya.



Gambar 5. Contoh materi *PPT* yang diunggah ke dalam folder drive.

Langkah kelima adalah pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar (Bimbel). Program ini dilaksanakan secara tatap muka di delapan rumah kontrakan warga sebagai ruang belajar. Bimbel dilaksanakan dua kali dalam seminggu, yaitu setiap hari Senin untuk mata pelajaran Matematika dan hari Kamis untuk mata pelajaran IPA, dengan waktu pelaksanaan pukul 16.00–18.00, dimulai sejak 19 September 2024 hingga 26 Mei 2025. Metode pembelajaran yang digunakan mencakup ceramah,

diskusi, tanya jawab, serta berbasis *game* materi dan soal yang dibuat melalui media *PPT*.



Gambar 6. Pelaksanaan Bimbel di kelas

Langkah keenam adalah evaluasi kegiatan bimbingan belajar (Bimbel). Evaluasi dilakukan sebanyak empat kali, yaitu pada tanggal 5 September 2024, 28 November 2024, 6 Februari 2025 dan 25 April 2025. Hal-hal yang didiskusikan dalam evaluasi mencakup efektivitas metode pembelajaran, tingkat kehadiran dan partisipasi siswa, kendala yang dihadapi selama pelaksanaan, serta kualitas bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan. Evaluasi ini juga menjadi sarana refleksi bagi tutor dan dosen untuk meninjau kembali strategi yang telah diterapkan, sekaligus menyusun perbaikan untuk pelaksanaan ke depan. Manfaat dari evaluasi ini adalah memastikan kegiatan Bimbel berjalan sesuai tujuan, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menyesuaikan pendekatan pengajaran dengan kebutuhan dan perkembangan siswa secara lebih tepat.

Langkah ketujuh adalah melakukan tindak lanjut agar program PKM ini dapat berlanjut pada tahun akademik 2025/2026. Sebagai bentuk tindak lanjut, maka dilakukan penyusunan proposal oleh dosen, ketua PKM, dan bendahar agar kegiatan Bimbel dapat dilaksanakan dengan tujuan agar dapat mendukung hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang tinggal di Kampung Sabi.

Adapun jadwal kegiatan PKM melalui Bimbel di Kampung Sabi dapat dilihat dalam Tabel 3.

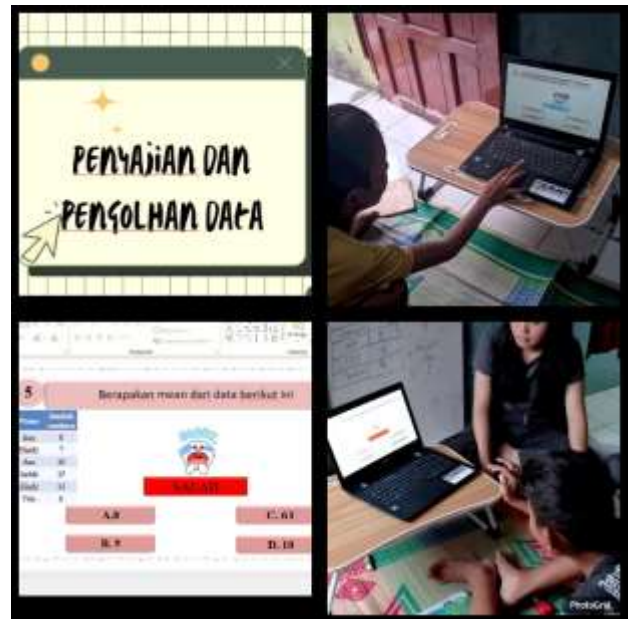
Tabel 3. Jadwal kegiatan PKM di Kampung Sabi

No	Nama Kegiatan	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei
1	Rapat Koordinasi dengan Mitra											
2	Analisis kebutuhan Bimbel											
3	Penyusunan proposal PKM											
4	Pengembangan materi Bimbingan Belajar											
5	Pelaksanaan Bimbingan Belajar											
6	Evaluasi Kegiatan											
7	Tindak lanjut untuk Tahun ajaran 2025/2026											
8	Laporan Kegiatan											

Hasil kuesioner yang diisi oleh 40 siswa menunjukkan bahwa 55% siswa lebih menyukai jika materi pembelajaran dalam *PPT* berbasis *game* materi dan soal, sementara 25% lebih memilih adanya video pembelajaran, 12% menyukai animasi, dan hanya 8% yang senang dengan materi tanpa tambahan fitur. Hal ini menunjukkan bahwa 92% siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik saat pembelajaran melibatkan interaksi melalui *game*. Berdasarkan hasil kuesioner, diperoleh data bahwa menggunakan *PPT* berbasis *games*, telah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan cara yang menarik, serta membangun rasa percaya diri apalagi jika berhasil menjawab soal atau permasalahan yang diberikan.

Meskipun berada di tingkatan kelas yang sama, terdapat perbedaan materi yang dipelajari di sekolah, dan penguasaan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Berdasarkan Tabel 2 diperoleh informasi bahwa setiap siswa Bimbel berasal dari sekolah yang beragam. Sebagai contoh, pada topik Bimbel di Kampung Sabi untuk kelas 5 SD, materi yang dibahas adalah 'Penyajian dan Pengolahan Data'. Sebagian anak kelas 5 sudah mempelajari materi tersebut di sekolah, sementara sebagian lainnya belum mempelajarinya. Ketika ditanya kepada anak-anak yang telah mempelajari cara menyajikan data, ternyata lebih dari 50% siswa belum memahami atau tidak tahu cara menyajikan data dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun topik telah diajarkan di sekolah, pemahaman setiap siswa berbeda-beda. Oleh karena itu, tutor perlu mengajarkan kembali materi tersebut. Tentunya hal ini dapat membutuhkan waktu yang cukup banyak, padahal jam belajar bimbel di Kampung Sabi sangat terbatas. Oleh karena itu, tutor memberikan soal yang dirancang untuk membantu siswa mengingat dan memahami topik pembelajaran sebelumnya dengan

menggunakan *PPT* berbasis *game*. Pada saat penyusunan bahan ajar dengan membuat *PPT* berbasis *game*, tutor mendapatkan arahan dari dosen untuk memperhatikan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.



Gambar 9. Contoh tampilan slide *game* soal Penyajian dan Pengolahan Data

Kondisi kelas saat berlangsungnya kegiatan bimbel menunjukkan suasana yang kondusif dan penuh semangat. Siswa duduk dengan rapi, memperhatikan penjelasan tutor dengan saksama, serta menunjukkan sikap antusias terhadap materi yang disampaikan. Selama proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas relatif tenang namun tetap hidup karena adanya interaksi aktif antara tutor dan siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan secara pasif, tetapi juga terlibat dalam sesi tanya jawab dan diskusi singkat mengenai materi yang sedang dibahas. Ketika media *PPT* berbasis *game* mulai digunakan, perhatian siswa semakin meningkat. Mereka tampak fokus dan menunjukkan ekspresi antusiasme, terutama saat diberikan

kesempatan untuk menjawab soal yang disajikan dengan *PPT* dengan berbasis *game*. Beberapa siswa bahkan berebut untuk maju ke depan dan berpartisipasi secara langsung. Suasana kelas menjadi lebih dinamis, namun tetap terkendali, dengan sorak sorai kecil dan tepuk tangan dari siswa-siswa yang saling memberikan semangat. Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis *game* pada *PPT*, tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan mendukung peningkatan partisipasi aktif siswa.



Gambar 10. Suasana kelas saat siswa mengerjakan soal secara individu



Gambar 9. Kondisi siswa kelas 5 SD saat Bimbel berlangsung

Setelah siswa mempelajari materi, maka tutor melakukan pengujian pemahaman dengan diberikan soal yang dikerjakan siswa secara individu. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Salah satu topik yang diujikan adalah materi Penyajian dan Pengolahan Data, di mana tutor melakukan pengujian pemahaman melalui pemberian soal yang dikerjakan siswa kelas 5 secara individu. Berdasarkan hasil pengerjaan siswa kelas 5 SD, diketahui bahwa rata-rata nilai yang diperoleh adalah 81,428, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah 60. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis *game* pada media *PPT* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Pendekatan pembelajaran berbasis *game* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan pemahaman materi (Kurniawan, 2017). Adapun hasil belajar siswa dengan topik mengenai penyajian dan pengolahan data dapat dibaca pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil pengerjaan soal Penyajian dan Pengolahan Data

Nam a	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Has il
S	V	X	V	V	V	V	V	V	V	V	90
F	V	V	V	X	V	V	V	X	V	V	80
M	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	100
A	V	X	V	V	V	V	V	X	V	V	80
C	V	V	X	V	V	V	V	X	V	X	70
I	V	X	V	V	X	V	X	X	V	V	60
G	V	V	V	V	V	V	V	V	V	X	90
Rata-rata											81, 428

Berdasarkan Tabel 4. nampak bahwa hasil belajar siswa yang baik setelah mereka mengikuti bimbingan belajar dengan metode pembelajaran PPT berbasis *game*.

1.2 Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh 41 siswa pada tanggal 22 Mei 2025 tentang perasaan mereka, diperoleh data 85% siswa menyatakan sangat senang, 15% siswa senang mengikuti Bimbel. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 11. Terkait motivasi belajar, didapatkan data 88% siswa sangat termotivasi, 7% termotivasi dan 5% siswa menyatakan biasa saja menggunakan metode yang digunakan. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 12. Di dalam kuesioner juga ada 63% siswa sangat terbantu di dalam mengerjakan tugas sekolah dan ujian. Diperoleh data di mana sebanyak 27% siswa setuju bahwa metode ini membantu. Walaupun demikian, sebanyak 10% menyatakan biasa saja.

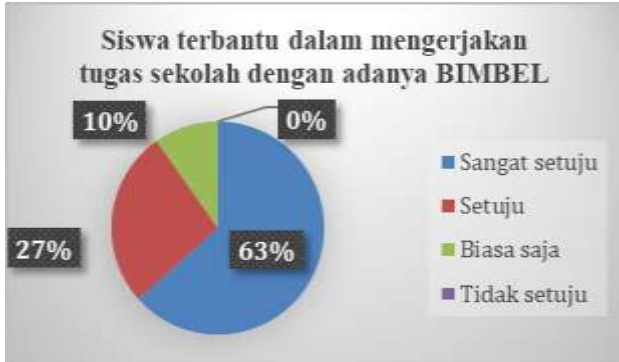
Hal ini dapat dilihat pada Gambar 13. Setelah diigali lebih lanjut, diperoleh informasi di mana siswa merasa jumlah *game* soal dalam PPT yang dibuat tutor kurang banyak jumlahnya. Salah satu pertimbangan tutor dalam menentukan jumlah soal sebagai *game* adalah ketersediaan waktu bimbel. Jadi saat waktu sudah habis, siswa ternyata tetap masih ingin belajar dengan metode *game* yang disajikan dalam PPT. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 11. Perasaan siswa mengikuti Bimbel Alpha



Gambar 12. Motivasi belajar siswa menggunakan metode pembelajaran berbasis *game* pada PPT



Gambar 13. Manfaat metode pembelajaran berbasis *game* pada PPT di sekolah

Pada Tabel 5 diperoleh informasi mengenai alasan siswa Bimbel Kampung Sabi senang menggunakan metode pembelajaran berbasis *game* pada media *PPT*.

Tabel 5. Alasan siswa menyukai media *PPT* berbasis *game*

Nama Siswa	Alasan
A	Ada suara yang bilang “hebat!” kalau benar.
B	Lebih mudah diingat pelajarannya.
C	Ada kejutan di setiap soal.
D	Bisa belajar sambil tertawa
E	Kalau jawabannya benar, rasanya bangga banget.
F	Ada tantangan jadi makin semangat.
G	Nggak takut salah karena menyenangkan

Nama Siswa	Alasan
H	Nggak ngantuk waktu belajar.
I	Kalau salah, bisa coba lagi
J	Ada tepuk tangan atau bintang kalau benar.
K	Ada suara yang bilang “hebat!” kalau benar.
L	Aku senang soalnya bisa pencet-pencet jawabannya sendiri di laptop Kakak tutor.
M	Warnanya lucu dan menarik.
N	Saya suka banget! Belajarnya jadi happy!

Berdasarkan alasan-alasan yang disampaikan oleh siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PPT* berbasis *game* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Media ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, serta membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

2. Manfaat Bimbel

2.1 Manfaat Bagi Siswa

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada peserta Bimbel pada tanggal 22 Mei 2025, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa yang baik setelah mengikuti kegiatan bimbingan belajar dengan menggunakan media *ppt* berbasis *games*. Sebanyak 95% responden menyatakan bahwa adanya manfaat dari Bimbel ini di mana hal ini nampak di nilai rapor yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti *PPT* berbasis *game*, dapat memberikan dampak positif terhadap

hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit. Walaupun demikian ada 5% siswa yang tidak merasakan penggunaan PPT berbasis game berpengaruh pada hasil belajar (rapor) karena nilai di rapor sudah baik.



Gambar 14. Persentase manfaat PPT berbasis game

Berikut beberapa contoh rapor siswa Kampung Sabi yang mengikuti program bimbingan belajar (Bimbel). Rapor-rapor ini merupakan hasil evaluasi pembelajaran di sekolah yang dibagikan pada akhir semester ganjil, tepatnya pada bulan Desember 2024. Contoh rapor ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai perkembangan akademik siswa setelah mengikuti kegiatan bimbingan belajar secara rutin.

LAPORAN PERKEMBANGAN PEMBELAJARAN TENGAH SEMESTER GANJIL

Nama Siswa : PA [REDACTED] ABARAT Nama Sekolah : SD Gresi
 NIK / NIS : [REDACTED] Alamat Sekolah : Jl. Prati
 Kelas : IX Tahun Ajaran : 2024/2025

No	Mata Pelajaran	Nilai Semesta Terjun Pembelajaran	
		TP 1	TP 2
1	Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti	90	80
2	Pendidikan Pancasila	84	80
3	Bahasa Indonesia	90	73
4	Matematika	81	78
5	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	80	77
6	Seni dan Budaya		
	a. Seni Rupa	79	81
	b. Seni Musik		
7	Pendidikan Jernang, Olahraga, dan Kesehatan	86	79
8	Budi Pekerti	100	77
9	Bahasa Inggris	76	76

No.	Ekstrakurikuler	Prekognit
1	Siswa Iman	Baik
2	Pramuka	Baik
3	Pasral	Baik
4	Bahasa Inggris	Baik

Gambar 15. Hasil nilai rapor Siswa A

Pada gambar 15, terlihat bahwa siswa A mendapatkan nilai mata pelajaran Matematika yaitu 81 dan nilai mata pelajaran IPA yaitu 83.

4	Matematika	81	A	[REDACTED]	80	81	Menyebutkan definisi, konsep, dan sifat-sifat bangun datar. Menjelaskan konsep bangun datar. Menjelaskan konsep bangun datar. Menjelaskan konsep bangun datar.
5	Ilmu Pengetahuan Alam	83	A	[REDACTED]	80	81	Menyebutkan definisi, konsep, dan sifat-sifat bangun datar. Menjelaskan konsep bangun datar. Menjelaskan konsep bangun datar.

Gambar 16. Hasil rapor siswa B

Pada gambar 16, terlihat bahwa siswa B mendapatkan nilai mata pelajaran Matematika yaitu 85 dan nilai mata pelajaran IPA yaitu 85.

NO	MATA PELAJARAN	NILAI	REMARKS
1	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) BAHASA INDONESIA	80	
2	PAI BAHASA INDONESIA	80	
3	PAI BAHASA INGGRIS	80	
4	PAI SENI BUDAYA	80	
5	PAI PJOK	80	
6	PAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) BAHASA KATOLIK	80	
7	PAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) BAHASA HINDU	80	
8	PAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) BAHASA BUDDHA	80	
9	PAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) BAHASA KRISTIAN	80	
10	PAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) BAHASA KHISTIAN	80	
11	Jumlah	800	
12	Rata-rata	80	

Gambar 17. Hasil rapor siswa C

Pada gambar 17, terlihat bahwa siswa C mendapatkan nilai mata pelajaran Matematika yaitu 94 dan nilai mata pelajaran IPA yaitu 91.

Berdasarkan hasil rapor siswa maka dapat dilihat adanya pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran seperti *PPT* berbasis *game* dalam mendukung proses belajar siswa di Kampung Sabi.

2.2 Manfaat Bagi Mahasiswa Sebagai Tutor

Manfaat dari program bimbingan belajar tidak hanya dirasakan oleh para siswa, tetapi juga oleh mahasiswa *Teacher College* yang terlibat sebagai tutor. Melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya berkesempatan untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan pedagogis. Pengalaman ini menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter dan

profesionalisme calon guru yang berlandaskan nilai-nilai pelayanan dan kasih.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan tanggal 28 November 2024, diperoleh informasi mengenai kemampuan mahasiswa dalam merancang dan menggunakan media *PPT* berbasis *game*. Hasilnya dapat dilihat dalam gambar 18, di mana 89% mahasiswa mampu merancang *PPT* berbasis *game* secara interaktif. Walaupun demikian ada 11% mahasiswa tutor yang merasa belum mampu merancang dan menggunakan metode *PPT* berbasis *game*. Salah satu penyebabnya karena mahasiswa baru mendapatkan laptop sehingga kemampuan untuk mengedit *PPT* masih terbatas. Pada saat evaluasi, dosen memberikan arahan untuk mempelajari *PPT* lebih lanjut dan memberikan contoh *PPT* berbasis *game* yang dapat digunakan dalam Bimbel di Kampung Sabi. Penjelasan mengenai hal ini dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Kemampuan Mahasiswa Membuat PPT

Adapun media yang digunakan untuk merancang *PPT* berbasis *game* dapat dilihat pada Gambar 19 di mana tutor menggunakan *Canva* dan *slidego* untuk mendukung pembuatan *ppt* berbasis *game* yang menarik dan interaktif.



Gambar 19. Media yang Digunakan

Pada Tabel 6 dapat dilihat beberapa alasan Tutor Bimbel Kampung Sabi mengapa mereka senang menggunakan metode pembelajaran berbasis *game* pada media *PPT*.

Tabel 6. Alasan Mahasiswa menyukai media *PPT* berbasis *game*

Tutor	Alasan
A	Karna dengan menyiapkan PPT saya merasa materi yang disampaikan akan lebih efektif
B	Karna dengan adanya media PPT dapat membuat anak-anak menjadi lebih fokus.
C	Untuk mengefisienkan proses belajar mengajar dan membuat pembelajaran lebih asyik dan menarik.
D	Agar siswa semangat dalam pembelajaran
F	Agar membuat siswa untuk penasaran dengan pembelajaran
G	Karena PPT mampu menyelipkan grafik
H	Karena PPT mampu menyelipkan hyperlink
I	Karena PPT mampu menyelipkan video
J	Karena PPT mampu mampu menyelipkan animasi

Pada tanggal 6 Februari 2025, kembali dibagikan kuesioner kepada mahasiswa. Pada Gambar 20 ditampilkan bahwa 95% mahasiswa merasakan ada pengembangan dalam mengajar. Walaupun demikian ada 5% mahasiswa yang tidak merasakan pengembangan dalam mengajar. Hal ini disebabkan karena mahasiswa masih kesulitan mengatur waktu untuk mempersiapkan materi dengan maksimal.



Gambar 20. Manfaat Bimbel bagi Mahasiswa

Adapun pengembangan yang dirasakan mahasiswa adalah mereka tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga berusaha menciptakan suasana belajar yang membuat siswa lebih semangat, fokus, dan termotivasi untuk terus belajar. Hal ini menunjukkan bahwa para tutor memiliki kepedulian yang tinggi terhadap kondisi emosional dan psikologis siswa, serta berkomitmen untuk hadir sebagai pendamping yang tidak hanya mengajar, tetapi juga melayani dengan hati.

KESIMPULAN

Program Bimbingan Belajar Alpha telah memberikan kontribusi nyata bagi hasil belajar dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Matematika dan IPA. Sebelum program ini dilaksanakan, dibutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan materi agar siswa memahami

konsep dasar mata pelajaran Matematika dan IPA. Setelah pelaksanaan program, sebanyak 95% siswa mengalami peningkatan nilai rapor. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa 85% siswa merasa sangat senang dan 88% sangat termotivasi mengikuti pembelajaran. Secara umum, terlihat bahwa metode pembelajaran berbasis *game* terbukti dapat menjawab permasalahan siswa yang tinggal di Kampung Sabi, yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Ada sebagian siswa menyampaikan agar jumlah soal dalam media *PPT* yang digunakan dapat diperbanyak, karena mereka senang dengan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi masukan berharga untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik untuk kegiatan bimbingan di tahun berikutnya. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat dilanjutkan agar mutu pendidikan di Kampung Sabi menjadi lebih baik. Selain itu, berharap agar model bimbingan belajar di Kampung Sabi dapat menjadi hal yang inspiratif dan aplikatif di komunitas lain.

UCAPAN TERIMAKASIH (

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas Pelita Harapan atas dukungan dan izin yang telah diberikan, sehingga program bimbingan belajar di Kampung Sabi dapat terlaksana dengan baik. Kegiatan ini menggunakan metode pembelajaran berbasis *game* melalui media *PPT*, dan dilaksanakan berdasarkan dokumen proposal yang diajukan dengan nomor 318/LPPM-UPH/VII/2024.

REFERENSI

Krisbiantoro, D., & Haryono, D. (2017). *Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar*. *Telematika*, 10(2), 1–11. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/551424>

Kurnia Sandy Pratama, & Moch Iqbal. (2024). Analisis Penyebab Dan Dampak Ketidakhadiran Guru Dalam Proses

Pembelajaran Di Smpn 43 Satu Atap Seluma. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.70338/mikraf.v5i1.148>

Kurniawan, I. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Dakon Termodifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 148–155.

Leasa, R. E. (2023). Bimbingan Belajar Matematika Bagi Anak di Dusun Mahia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 56–63.

Mira, M., & Putri, A. S. (2022). Pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementary*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6469>

Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>

Mungfarida, A., Kinaryosih, A. W., Ragil, N., & Wardhana, P. (2025). Inovasi Pembelajaran dengan Media Power Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi Point Interaktif untuk. *The Journal of Advanced Research*, 2(1), 82–88.

Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode *Games Education* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>

Sari, A. P. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*, 4(2), 977–983.

Sari, L. P., Gunawan, I., & Imron, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(2)(2b), 767–769.

