

**Sosialisasi Motivasi Pendidikan Pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kepulauan Dalam Salah Satu Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Di Pulau Lemukutan**

*Socialization Of Educational Motivation To Students State Junior High School 4 Sungai Raya Archipelago In One Of The Community Service Activities In Lemukutan Island*

**Julianto Julianto <sup>1</sup>, Suci Athika <sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Pontianak

Korespondensi penulis : [julianto@iainptk.ac.id](mailto:julianto@iainptk.ac.id)

---

**Article History:**

Received: 22 Maret 2023

Revised: 30 April 2023

Accepted: 11 Mei 2023

**Keywords:** PKM in

Lemukutan Island,  
Educational Motivation,  
Dangers of Online Games,  
The Importance of Education.

**Abstract:** Education is something that can be used as a weapon in adapting to today's sophisticated era, improving education is something that should be fought for in improving the economy of a region in the future. Lemukutan Island has a lot of Natural Resources that can be processed, especially marine products and education is a facility that can accommodate the processing and management of Natural Resources on Lemukutan Island. Through Community Service this lecturer can provide educational motivation for the children of SMP Negeri 4 Sungai Raya Lemukutan Islands to continue their education in pursuing and achieving dreams. The focus on education is the main thing that children need to hold fast to develop a region, but to be able to always be in the corridor of education is not easy. Every generation has its own kind of challenges. In today's era, online games are a challenge that has mushroomed everywhere, games are not just a hobby, but more towards professions and needs. It will be very dangerous when there is a lack of parental supervision and students' lack of control over themselves in playing games. Reminding them of the dangers of playing online games is one way to keep directing them on the right educational path.

---

**Abstrak**

Pendidikan merupakan hal yang dapat menjadikan senjata dalam beradaptasi di jaman yang serba canggih saat ini, meningkatkan pendidikan adalah hal yang patut untuk diperjuangkan dalam meningkatkan perekonomian suatu daerah kedepannya. Pulau Lemukutan memiliki banyak sekali Sumber Daya Alam yang dapat diolah terutama hasil lautnya. Pendidikan

---

Received Maret 30, 2022; Revised April 27, 2022; Accepted Mei 30, 2022

\* Julianto, [julianto@iainptk.ac.id](mailto:julianto@iainptk.ac.id)

merupakan sarana yang dapat mawadahi dalam hal pengolahan dan pengelolaan Sumber Daya Alam di Pulau Lemukutan. Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen ini dapat memberikan motivasi pendidikan kepada anak-anak SMP Negeri 4 Sungai Raya Kepulauan Lemukutan untuk tetap melanjutkan pendidikan dalam mengejar dan meraih mimpi mereka. Fokus terhadap pendidikan adalah hal utama yang perlu anak-anak pegang teguh untuk membangun suatu daerah, namun untuk bisa selalu berada di koridor pendidikan tidaklah mudah. Setiap generasi memiliki jenis tantangannya tersendiri. Di era sekarang ini *game online* merupakan salah satu tantangan yang sudah menjamur dimana-mana, *game* tidak sebatas hobi semata namun lebih kearah profesi dan kebutuhan. Hal ini akan sangat berbahaya ketika kurangnya pengawasan orang tua dan kontrol dari siswa itu sendiri dalam bermain game. Mengingat mereka akan bahaya bermain game online merupakan salah satu cara untuk tetap mengarahkan mereka supaya tetap berada di jalur pendidikan yang benar.

**Kata Kunci :** PKM di Pulau Lemukutan, Motivasi Pendidikan, Bahaya Game Online, Pentingnya Pendidikan

## **PENDAHULUAN**

Pulau Lemukutan adalah sebuah pulau yang secara administratif terletak di Kecamatan Sungai Raya Kepulauan, Kabupaten Bengkayang, Provinsi Kalimantan Barat. Memiliki luas 1.200 Ha dan secara administratif terdiri atas tiga buah dusun ini secara umum dihuni oleh masyarakat dengan mata pencaharian nelayan, perkebunan Pala, Cengkeh dan Kelapa, hasil olahan rumput laut, dan olahan laut lainnya. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan destinasi pariwisata, secara perlahan Pulau Lemukutan mulai dikenal wisatawan dan secara perlahan beralih menjadi destinasi wisata baru di Kabupaten Bengkayang secara khusus dan Provinsi Kalimantan Barat pada umumnya. Perjalanan dari dermaga menuju ke Pulau Lemukutan memakan waktu sekitar satu jam.

Di pulau lemukutan terdapat pemandangan pulau-pulau eksotik yang menggugah rasa penasaran karena sebagian besar pulau tersebut tidak berpenduduk. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan literasi pengetahuan, perekonomian, dan mendorong majunya suatu wilayah. Tanpa adanya pendidikan sulit bagi suatu wilayah untuk bisa maju. Anak-anak merupakan anugerah yang mesti kita jaga, mereka layak untuk mendapatkan dan mengenyam pendidikan.

Kesadaran tentang pentingnya pendidikan yang dapat memberikan harapan dan kemungkinan yang lebih baik di masa mendatang, hal ini telah mendorong berbagai upaya dan perhatian seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan salah satu upaya dalam rangka

meningkatkan kualitas hidup manusia menjadi lebih baik. Pendidikan memberikan sumbangsih besar dalam pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) dan mempunyai peranan sangat penting bagi kesuksesan dan kesinambungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan merupakan alat yang digunakan untuk beradaptasi di era yang selalu berubah. Oleh karena itu pembangunan dan peningkatan sumber daya manusia mutlak diperlukan. Dalam konteks pembangunan Sumber Daya Manusia, pendidikan memiliki posisi strategis, karena pendidikan pada dasarnya merupakan proses mencerdaskan kehidupan bangsa dan pengembangan manusia Indonesia seutuhnya. Sekolah sebagai institusi (lembaga) pendidikan, merupakan wadah tempat proses pendidikan dilakukan dalam menimba ilmu, memiliki sistem yang kompleks dan dinamis. Dalam kegiatannya, sekolah adalah tempat yang bukan hanya sekedar tempat berkumpulnya guru dan murid, melainkan satu tatanan sistem yang rumit dan saling berkaitan satu sama lain, oleh karena itu sekolah dipandang sebagai suatu organisasi yang membutuhkan pengelolaan. Lebih dari itu, kegiatan inti organisasi sekolah adalah mengelola Sumber Daya Manusia (SDM) yang diharapkan menghasilkan lulusan berkualitas, sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat, serta pada gilirannya lulusan sekolah diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pembangunan bangsa.

Namun dalam mengikuti, melanjutkan, dan berada didalam dunia pendidikan hingga selesai tak semudah membalikan telapak tangan, untuk tetap berada di jalur pendidikan hingga akhir banyak hambatan yang harus dihadapi oleh siswa, yang mana jika hambatan tersebut dapat teratasi maka keberhasilan seorang siswa terletak pada berhasilnya siswa dalam menyelesaikan dan menempuh pendidikan. Akan tetapi jika sebaliknya hambatan tersebut tidak bisa diatasi, maka pendidikan hanya akan menjadi sebuah angan-angan yang tak mungkin untuk dicapai.

Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan teknologi yang kian hari kian tumbuh pesat, membuat kita harus tetap tumbuh dan dapat beradaptasi dengan pertumbuhan teknologi itu sendiri. Teknologi mempengaruhi di setiap sektor manapun. Teknologi memberikan dampak positif disetiap sektor kehidupan, namun disisi lain teknologi dapat memberikan dampak yang negatif terhadap seseorang jika salah dalam penggunaannya. Ada banyak perangkat teknologi *hardware* maupun *software* yang berkembang, salah satunya game. Satu sisi game memiliki dampak positif yakni dapat mengasah dan mensinergikan

jalannya otak kiri dan kanan dalam bermain, sebagai media untuk *refreshing* maupun *healing* oleh kebanyakan orang, game saat ini sudah bukan hanya sebatas hobi semata tetapi bagi sebagian orang, game merupakan sebuah profesi yang dapat mendatangkan profit. Banyak dari para pembuat game online itu menysasar kalangan mahasiswa, pekerja, kalangan umum, dan terlebih pelajar yang sedang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama.

Disinilah perlunya membatasi anak dalam bermain game terlebih di masa-masa sekolah yang mana anak harus lebih banyak meluangkan waktunya belajar di bangku sekolah. Di jenjang SMP sangat penting untuk membuat anak fokus dalam menjalani pendidikan mereka, jangan biarkan anak-anak lebih menyukai game ketimbang pendidikan karna hal ini berarti letak game dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak dalam dunia pendidikan. Game dapat membuat anak larut tanpa kenal waktu, hingga saat masuk sekolah bagi anak yang kecanduan dalam bermain game dapat membuat mereka malas belajar, mengantuk disekolah dikarenakan bermain game hingga larut.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Tempat dan waktu**

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di pulau Lemukutan, selama 5 hari dari tanggal 19 – 21 Desember 2022. Sasaran dalam PKM ini adalah masyarakat umum dan anak-anak yang masih memiliki pengetahuan yang kurang dalam pengolahan sumber daya alam yang ada di pulau Lemukutan yang dapat dijadikan sebagai wadah dalam meningkatkan perekonomian masyarakat, motivasi belajar dan pentingnya pendidikan serta bahayanya game online dalam menghambat proses belajar siswa di sekolah.

### **Metode pengabdian**

Tahapan awal dalam PKM ini adalah membuat proposal program kerja yang didiskusikan dengan beberapa tim dosen dan mahasiswa, kemudian melakukan ijin terhadap pejabat pemerintah setempat di Desa Pulau Lemukutan Kecamatan Sungai Raya Kepulauan Provinsi Kalimantan Barat. Tahapan selanjutnya adalah mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan untuk kegiatan PKM salah satunya yaitu mempersiapkan materi untuk pelaksanaan seminar Motivasi untuk SMP Negeri 4 Kepulauan. Peserta terdiri dari siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui seminar, diskusi, tanya

jawab, dan games secara sederhana oleh peserta seminar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam PKM di Desa Lemukutan ini ada banyak kegiatan yang diadakan, namun yang akan difokuskan disini adalah terkait seminar motivasi yang dilakukan oleh ibu Suci Atikha, S.El., M.A.K dan bapak Julianto, S.T., M.Kom yang ditujukan kepada siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kepulauan dan anak lainnya dengan tema Motivasi “Melanjutkan minat belajar siswa dalam melanjutkan jenjang pendidikan”. Kegiatan seminar ini dibuka dengan memberikan pencerahan kepada siswa akan pentingnya mimpi dalam meraih masa depan, dan mimpi tersebut dapat diraih dengan pendidikan.

Materi berikutnya yakni dengan memaparkan beberapa tokoh yang sukses dalam mencapai mimpinya kepada peserta. Di Indonesia sendiri ada banyak putra-putra bangsa yang membuktikan itu, bahwa dengan pendidikan semua impian kita akan dapat diraih. Almarhum bapak B.J. Habibie merupakan salah satu tokoh yang sangat berpengaruh di Indonesia, beliau telah membuktikan bahkan telah menorehkan namanya dalam tinta emas, bukan hanya di Indonesia bahkan hingga di kancah internasional khususnya di Jerman. Beliau banyak memiliki jasa besar terhadap teori dan perkembangan pesawat terbang di Indonesia, beliau mendapatkan itu karena berkat kesabaran, keuletan, semangat juang yang tinggi dan jiwa pantang menyerah dalam belajar, hingga sekarang nama beliau tetap dikenang.

Setelah menceritakan tentang kisah hidup alm bapak B.J. Habibie, sesi selanjutnya yakni pemutaran video singkat yang berisi pesan-pesan dari bapak B.J. Habibie kepada generasi muda. Setelah melihat dan mendengarkan pesan beliau, siswa sangat antusias sekali terhadap semangat juang dalam melanjutkan pendidikan. Para peserta juga diingatkan pentingnya pola pikir dalam menjalani alur hidup dari yang awalnya mustahil menjadi saya bisa melakukannya, dari yang tak mungkin menjadi mungkin.

Sesi berikutnya yakni terkait pemaparan akan teknologi yang kian hari kian berkembang dan kita dituntut untuk dapat beradaptasi dan mengikuti perkembangan dan perubahan teknologi tersebut. Namun diingatkan juga bahwa teknologi juga memiliki dampak yang buruk jika kita tidak mampu dalam mengontrol diri dari penggunaan teknologi

saat ini. Game merupakan salah satu produk dari teknologi itu sendiri dimana kita dapat menggerakkan karakter game dalam bermain sebebaskan kita, karna didukung oleh grafis yang tinggi yang menyebabkan permainan terasa sangat asyik dan hal itu pula yang menyebabkan pemainnya larut dalam game hingga tanpa terasa waktu berlalu begitu cepat. Ketika anak-anak tidak dibatasi dari bermain game, maka akan terjadi pergeseran perilaku yakni mereka lebih senang bermain game online daripada mengutamakan pendidikan maupun kewajiban lainnya.

Game menjadi candu tersendiri bagi para generasi muda, game sulit untuk dihapus namun dapat diantisipasi dengan kontrol penuh terhadap diri sendiri, bahwa pendidikan lebih penting dari game. Disesi itu pula pemateri menyampaikan kepada peserta bahwa dampak game saat tak bisa dikontrol menyebabkan para pemainnya terjadi perubahan emosi yang tidak stabil karna momen tertentu pada game, merasa malas dan mengantuk untuk belajar di sekolah, alhasil ilmu yang disampaikan oleh guru sulit untuk kita serap, inilah yang perlu untuk anak-anak atasi dan perlu kewaspadaan dalam bermain game. Dan pada akhirnya masa depan itu kita sendiri yang berusaha untuk berjuang mengejar mimpi tersebut.

Dengan adanya seminar motivasi tersebut diharapkan siswa dapat paham dan mengerti akan tujuan serta mimpi mereka, dan hal mana yang patut untuk diprioritaskan antara pendidikan atau game. Di penghujung seminar, kami memainkan permainan konsentrasi bersama anak-anak dan membagikan *doorprize* yang telah kami siapkan. Setelah itu, kami juga memberikan bantuan buku bacaan secara simbolis kepada SMP Negeri 4 Sungai Raya Kepulauan melalui salah satu guru yang hadir, yaitu Ibu Fadhilah, S.Pd. Terakhir sebelum berpisah, kami bertanya kepada para siswa yang hadir apakah mereka ingin melanjutkan pendidikan, kemudian mereka menjawab iya dengan kompak dan suara yang lantang.



Gambar 1. Seminar motivasi pendidikan yang berlangsung



Gambar 2. Penyampaian materi oleh Suci Atikha, S.El., M. Ak dan Julianto, ST., M. Kom



Gambar 3. Foto bersama dan penyerahan bantuan buku bacaan

## **KESIMPULAN**

Kegiatan PKM dalam seminar ini bertujuan untuk memberikan motivasi dan semangat kepada siswa SMP Negeri 4 Pulau Lemukutan dan anak-anak sekitar akan pentingnya pendidikan untuk dapat beradaptasi ditengah perubahan dan perkembangan teknologi yang semakin meningkat. Pentingnya melanjutkan pendidikan untuk dapat meningkatkan, menimba, serta mengimplementasikan ilmu pengetahuan khususnya terkait dalam pengelolaan Sumber Daya Alam yang ada di pulau Lemukutan untuk dapat meningkatkan taraf perekonomian masyarakat sekitar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Donni Juni Priansa, Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Hamid Darmadi, Kemampuan Dasar Mengajar Landasan Konsep dan Implementasi, (Bandung : Alfabeta, 2010),
- Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).
- Kompri, Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- Muhibbinsyah, Psikologi Pendidikan, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2010), Cet. Ke15,
- Mulyono Abdurrahman, Anak Berkesulitan Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017”. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume. 3 No. 2,
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010),
- Oemar Hamalik, Kurikulum Dan Pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013) Sanjaya, Wina. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group
- Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2010), Cet. Ke-5, hDepartemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), Cet.ke-4, h. 895
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain., Strategi Belajar Mebgajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)

**Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin**

**Vol.2, No.2 Mei 2023**

e-ISSN: 2774-7107; p-ISSN: 2774-3349, Hal 46-54

Tohirin, Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: Rajawali Pers, 201

djkn.kemenkeu.go.id (2021, 03 Juni). Pulau Lemukutan, Surga Kecil di Pesisir, Kalimantan.

Diakses pada 09 Februari 2023, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/13928/Pulau-Lemukutan-Surga-Kecil-di-Pesisir-Kalimantan.html>

jadesta.kkemenparekraf.go.id. Desa Wisata Pulau Lemukutan. Diakses pada 09Februari 2023, dari <https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/27638>