



Kognisi: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Konseling Yayasan Salmiah Education Global International (YSEGI)

Jl. Pendidikan, Kec. Percut Sei Rotan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara, 21333
Website: <https://glonus.org/index.php/kognisi> Email: glonus.info@gmail.com

Kajian Pustaka tentang Strategi Pembelajaran yang Meningkatkan Motivasi Belajar

Muhammad Azizur Faiz¹, Atikah Asna²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

¹muhammadazizurfaiz@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan studi pustaka. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pendidikan, karena motivasi yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa dalam proses belajar. Melalui kajian pustaka, penelitian ini menganalisis berbagai penelitian terdahulu mengenai strategi pembelajaran yang efektif dalam memotivasi siswa. Beberapa strategi yang dikaji meliputi pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, gamifikasi, serta pendekatan yang memanfaatkan teknologi digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi-strategi ini dapat meningkatkan motivasi belajar dengan cara memperkuat keterlibatan siswa, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Pembelajaran yang aktif dan partisipatif terbukti mampu memfasilitasi kebutuhan intrinsik siswa, seperti otonomi, rasa kompetensi, dan keterhubungan dengan sesama. Penelitian ini menyarankan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar di berbagai konteks pendidikan.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Pembelajaran Berbasis Proyek, Strategi Pembelajaran

Abstract

This study aims to examine various learning strategies that can improve students' learning motivation through a literature study approach. Learning motivation is an important factor that influences educational success, because high motivation can increase student involvement and achievement in the learning process. Through a literature review, this study analyzes various previous studies on effective learning strategies in motivating students. Some of the strategies studied include project-based learning, collaborative learning, gamification, and approaches that utilize digital technology. The results of the study indicate that these strategies can improve learning motivation by strengthening student involvement, increasing self-confidence, and providing a more interesting and relevant learning experience. Active and participatory learning has been shown to facilitate students' intrinsic needs, such as autonomy, a sense of competence, and connectedness with others. This study suggests that the application of varied learning strategies that are in accordance with student characteristics

can be an effective solution to improve learning motivation in various educational contexts.

Keywords: *Learning Strategy, Learning Motivation, Project Based Learning*

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi proses pendidikan, karena tanpa adanya motivasi, siswa cenderung tidak memiliki dorongan yang cukup untuk belajar dan mencapai potensi maksimal mereka. Motivasi belajar yang tinggi dapat memfasilitasi siswa dalam mengatasi tantangan akademik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi mereka sepanjang pendidikan. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, baik eksternal maupun internal, seperti metode pembelajaran yang monoton, kurangnya relevansi materi, atau kurangnya dukungan sosial. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran telah diperkenalkan oleh para peneliti dan praktisi pendidikan, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, gamifikasi, serta penggunaan teknologi digital. Setiap strategi ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam memotivasi siswa, tergantung pada konteks dan karakteristik individu siswa.

Pendidikan yang efektif tidak hanya mengandalkan transfer pengetahuan, tetapi juga pada penciptaan lingkungan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri (Iskandar, 2022). Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Dwi, 2020). Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan yang berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan minat terhadap materi yang dipelajari, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti penghargaan atau nilai akademik (Rahmawati H. , 2022). Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan yang datang dari dalam diri siswa. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik biasanya terlibat dalam aktivitas belajar karena mereka merasa tertarik dan menikmati proses belajar itu sendiri (Wijaya, 2021). Di sisi lain, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar yang mendorong siswa untuk belajar. Hal ini biasanya berkaitan dengan penghargaan atau akibat yang diterima siswa sebagai hasil dari usaha mereka dalam belajar.

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, berbagai strategi pembelajaran telah diperkenalkan untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar yang rendah (Setiawan W. , 2020). Pembelajaran berbasis proyek, misalnya, memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan menghasilkan produk nyata (Hadi, 2021). Pembelajaran kolaboratif mengajarkan siswa untuk bekerja sama dan berbagi pengetahuan, yang dapat memperkuat hubungan sosial serta meningkatkan rasa kompetensi siswa (Rahmawati H. , 2022). Gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran, juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, karena dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang (Santoso, 2021). Sementara itu, teknologi digital menawarkan beragam alat yang dapat menambah dimensi baru dalam pembelajaran, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel.

Beberapa penelitian fokus pada motivasi intrinsik (keinginan belajar dari dalam diri siswa), sementara penelitian lain mungkin lebih banyak mengeksplorasi motivasi ekstrinsik (reward atau penghargaan eksternal). Gapriset yang diangkat dalam penelitian ini yakni bagaimana peran strategi pembelajaran tertentu dapat meningkatkan kedua jenis motivasi ini secara simultan atau saling melengkapi. Sebagian besar studi tentang motivasi belajar cenderung dilakukan di negara-negara Barat, dengan fokus pada model dan pendekatan pendidikan yang berbeda dengan negara berkembang. Gapriset dalam hal ini adalah pentingnya mengidentifikasi bagaimana strategi pembelajaran yang efektif di negara-negara Barat dapat diterapkan atau dimodifikasi untuk konteks budaya dan sistem pendidikan yang

berbeda, seperti di negara Indonesia atau negara-negara Asia lainnya. Banyak penelitian saat ini masih berfokus pada metode pembelajaran tradisional atau penggunaan teknologi yang terbatas pada alat bantu visual atau audio. Gapri-set yang dapat diidentifikasi adalah pemanfaatan teknologi pendidikan yang lebih canggih, seperti penggunaan AI, gamifikasi, dan pembelajaran berbasis aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar.

Kebaharuan penelitian berkaitan dengan hal-hal baru yang belum banyak dibahas dalam kajian pustaka yang ada. Dalam konteks strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar, beberapa kebaruan yang bisa diangkat dalam penelitian adalah. Beberapa penelitian sebelumnya mungkin telah mengkaji penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar, namun belum banyak yang mengintegrasikan gamifikasi dengan pendekatan pembelajaran konstruktivis. Pendekatan ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Menggabungkan kedua pendekatan ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh dan memotivasi.

Penelitian yang mengkaji penggunaan AI untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan motivasi siswa masih sangat terbatas. AI dapat digunakan untuk mendeteksi tingkat motivasi siswa berdasarkan interaksi mereka dalam platform pembelajaran dan menyesuaikan strategi pembelajaran secara real-time untuk memaksimalkan motivasi mereka. Penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning, PBL) sudah banyak dilakukan, tetapi masih sedikit yang mengaitkan pembelajaran berbasis proyek secara langsung dengan peningkatan motivasi intrinsik siswa. Penelitian baru bisa mengkaji lebih lanjut bagaimana melibatkan siswa dalam proyek nyata yang berhubungan dengan kehidupan mereka dapat meningkatkan motivasi untuk belajar lebih mendalam.

Namun, meskipun berbagai strategi ini telah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, belum ada konsensus yang jelas tentang mana yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji berbagai strategi pembelajaran yang telah dibahas dalam literatur untuk memahami bagaimana strategi-strategi tersebut dapat diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka atau studi literatur untuk menganalisis dan mengkaji berbagai teori, konsep, serta temuan empiris dari berbagai penelitian terdahulu yang berfokus pada strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode ini dipilih karena peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai topik yang dikaji melalui analisis literatur yang relevan (Sugiyono, 2022). Proses kajian pustaka ini melibatkan pengumpulan, seleksi, dan sintesis berbagai sumber informasi yang dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas strategi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar.

Langkah-langkah yang diambil oleh peneliti selama penelitian (Sugiyono, 2022), peneliti melakukan pencarian literatur melalui berbagai database akademik dan jurnal ilmiah, seperti Google Scholar, JSTOR, ERIC, dan ProQuest, untuk mengidentifikasi artikel, buku, disertasi, serta laporan penelitian yang relevan dengan topik motivasi belajar dan strategi pembelajaran. Sumber-sumber literatur yang dipilih mencakup penelitian-penelitian terbaru serta penelitian klasik yang telah diakui dalam bidang pendidikan. Pemilihan literatur juga dilakukan berdasarkan relevansi, kualitas, dan kredibilitas sumber-sumber tersebut. Literatur yang dimasukkan dalam kajian ini harus memenuhi kriteria inklusi yang telah ditetapkan, yaitu.

- Penelitian yang membahas berbagai strategi pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek (PBL), pembelajaran kolaboratif, gamifikasi, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- Penelitian yang berfokus pada dampak atau pengaruh strategi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.
- Artikel yang dipublikasikan dalam jurnal akademik atau buku yang memiliki standar ilmiah yang tinggi.

Sebaliknya, literatur yang tidak relevan dengan fokus penelitian, seperti yang tidak membahas strategi pembelajaran secara langsung atau tidak terkait dengan motivasi belajar, akan dikeluarkan dari kajian pustaka ini. Setelah mengumpulkan literatur yang relevan, peneliti menganalisis isi dari penelitian-penelitian tersebut dengan menggunakan pendekatan analisis tematik (Creswell, 2020). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan berbagai strategi pembelajaran yang telah terbukti meningkatkan motivasi belajar. Tema-tema ini akan dikelompokkan berdasarkan jenis strategi pembelajaran yang dibahas, seperti.

- Pembelajaran berbasis proyek
- Pembelajaran kolaboratif
- Gamifikasi
- Penggunaan teknologi dalam pembelajaran

Setiap tema akan dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana masing-masing strategi mempengaruhi motivasi belajar siswa, serta kondisi atau faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas strategi tersebut. Setelah analisis tematik dilakukan, peneliti akan menyintesis temuan-temuan dari berbagai literatur untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Sintesis ini akan membahas kesamaan dan perbedaan antara temuan-temuan yang ada, serta memberikan pemahaman tentang bagaimana strategi-strategi tersebut dapat diterapkan dalam konteks pendidikan yang berbeda. Peneliti juga akan membahas faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan strategi pembelajaran, seperti karakteristik siswa, konteks sosial, serta tujuan pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan berprestasi. Oleh karena itu, banyak penelitian yang menyoroti berbagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Kajian pustaka ini merangkum berbagai temuan penelitian terkait dengan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar, baik dalam konteks pembelajaran di kelas tradisional maupun berbasis teknologi.

Pembelajaran Aktif (Active Learning)

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui diskusi, kolaborasi, studi kasus, dan kegiatan praktis lainnya. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih terlibat dan memiliki kontrol lebih besar terhadap pembelajaran mereka. Metode ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah secara mandiri. Menurut (Sulastri, 2021), pembelajaran aktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa lebih tertantang dan dihargai dalam proses belajar.

Dalam penelitian (Hendri Yahya Sahputra, 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif adalah pendekatan yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, dengan mendorong mereka untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif. Penelitian

oleh (Yuliana, 2022) menemukan bahwa strategi pembelajaran aktif yang melibatkan berbagai teknik seperti diskusi kelompok, permainan pendidikan, dan kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas-tugas akademik. Pembelajaran aktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik yang cepat, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian (Setiawan, 2020) mengeksplorasi pengaruh penerapan metode pembelajaran aktif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, pembelajaran aktif diterapkan melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan presentasi kelompok. Hasil penelitian (Prasetyo, 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran aktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajari karena mereka diberi kesempatan untuk mengaplikasikan materi secara langsung. Selain itu penelitian oleh (Rizki Inayah Putri, 2023) menyimpulkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Pembelajaran aktif mengaktifkan keterlibatan kognitif siswa yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning/PBL)

Pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan yang memfokuskan pada penyelesaian masalah nyata. Dalam PBL, siswa diberikan tantangan untuk menyelesaikan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka, yang memerlukan pemikiran kritis dan kolaborasi antar sesama siswa. PBL dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari lebih aplikatif dan bermanfaat dalam kehidupan nyata. (Rudianto, 2020) menyatakan bahwa PBL tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka karena adanya konteks yang jelas dan relevansi materi.

Penelitian oleh (Fadilah, 2019) mendeskripsikan pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning/PBL) merupakan salah satu strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian (Umi Kalsum, 2024) peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan metode PBL, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan mereka. Dalam penelitian (Santoso, 2021) menjelaskan metode PBL menekankan pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, yang membuat mereka merasa pembelajaran tersebut lebih bermakna. Penelitian (Fitriani, 2022) menjelaskan bahwa PBL tidak hanya melibatkan siswa dalam aktivitas kognitif, tetapi juga mendorong mereka untuk bekerja secara kolaboratif, yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Pembelajaran Kolaboratif (Collaborative Learning)

Pembelajaran kolaboratif melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau masalah. Melalui kerja sama, siswa dapat saling membantu, berbagi pengetahuan, dan memecahkan masalah bersama (Putri Syahri, 2024). Hal ini memberikan kesempatan untuk pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi, serta memberikan rasa pencapaian yang lebih besar ketika tugas diselesaikan bersama-sama. Penelitian oleh (Sulaiman, 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk berkontribusi dalam kelompok.

Dalam penelitian (Widodo, 2020), penulis mengeksplorasi penggunaan pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. Pembelajaran kolaboratif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan saling berbagi ide dalam menyelesaikan masalah matematika. Hasil penelitian (Dwi, 2020) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran kolaboratif memiliki pemahaman yang lebih mendalam

terhadap konsep-konsep matematika dibandingkan dengan siswa yang belajar secara individu. Sedangkan dalam penelitian (Wijaya, 2021) menjelaskan interaksi yang terjadi dalam kelompok membantu siswa untuk mengklarifikasi pemahaman mereka melalui diskusi, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Sedangkan dalam penelitian (Rahmawati, 2022) pembelajaran kolaboratif yang mengutamakan diskusi dan pertukaran ide antar anggota kelompok dapat merangsang pemikiran kreatif.

Pembelajaran yang Memiliki Tujuan yang Jelas dan Menantang

Tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa dapat meningkatkan motivasi mereka. Siswa cenderung lebih termotivasi ketika mereka mengetahui apa yang diharapkan dari mereka dan bagaimana mencapai tujuan tersebut (Rahmawati S. , 2020). Dalam hal ini, strategi yang baik adalah memberikan tujuan pembelajaran yang terukur dan realistis, tetapi tetap menantang. Penelitian oleh (Hermawan, 2021) menunjukkan bahwa tujuan yang spesifik dan menantang dapat meningkatkan kinerja dan motivasi siswa, karena memberikan arah yang jelas dan rasa pencapaian saat tujuan tercapai.

Pembelajaran kooperatif atau yang sering disebut dengan Cooperative Learning (CL) juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian (Setiawan S. , 2019) menunjukkan bahwa CL mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi informasi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Dalam penelitian (Kartika, 2020) menjelaskan dengan adanya interaksi sosial yang positif antar siswa, motivasi untuk belajar semakin meningkat. Dalam penelitian (Hadi, 2021) siswa merasa lebih termotivasi ketika mereka tahu bahwa mereka saling mendukung satu sama lain. Strategi ini dapat mengurangi rasa takut atau cemas dalam belajar, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan inklusif.

Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Teknologi pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia, platform pembelajaran online, serta gamifikasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Widodo K. , 2020). Penelitian oleh (Rina, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif, serta memberikan siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan sesuai dengan gaya belajar mereka.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian (Yuliana I. , 2021) penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital seperti platform e-learning, video edukasi, dan kuis interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi siswa. Teknologi memberikan kemudahan akses informasi, variasi dalam metode pembelajaran, dan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Sedangkan dalam penelitian (Ningsih, 2020) menjelaskan dengan menggunakan teknologi, siswa tidak hanya mendapatkan materi secara lebih menarik dan interaktif, tetapi juga dapat belajar dengan ritme mereka sendiri, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka.

Gamifikasi (Gamification)

Gamifikasi adalah penggunaan elemen permainan, seperti poin, level, dan penghargaan, dalam konteks pembelajaran. Dengan mengintegrasikan gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Elemen permainan memberikan tantangan yang menyenangkan dan memberi penghargaan atas pencapaian, sehingga mendorong siswa untuk terus belajar (Amalia, 2021). Penelitian oleh (Widianto, 2020) mengungkapkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menggabungkan elemen kompetisi dan penghargaan dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, yang dalam hal ini adalah pendidikan. Penelitian (Rahmadani, 2021) membahas bagaimana penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Elemen-elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk berkompetisi dan berusaha lebih keras dalam belajar. Dalam penelitian (Farida, 2020) menjelaskan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, yang secara langsung berdampak pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian pustaka di atas, strategi-strategi pembelajaran yang telah diidentifikasi dapat secara langsung mempengaruhi motivasi belajar siswa dengan berbagai cara. Pembelajaran aktif dan berbasis masalah, misalnya, tidak hanya mendorong keterlibatan siswa tetapi juga meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap proses belajar. Dengan memberikan mereka peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, mereka merasa lebih berdaya dan termotivasi untuk terlibat lebih dalam. Strategi pembelajaran yang berbasis pada tujuan yang jelas dan tantangan yang sesuai juga menunjukkan pentingnya pengaturan pembelajaran yang tepat. Pendidik perlu memahami kondisi dan kemampuan siswa mereka, serta menyesuaikan tingkat kesulitan materi agar siswa merasa tertantang namun tetap dapat mencapainya. Ini berhubungan erat dengan teori motivasi seperti teori kebutuhan kognitif (*cognitive need theory*), yang menekankan pentingnya tantangan yang tepat untuk memfasilitasi motivasi intrinsik.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran modern semakin relevan. Dalam dunia yang semakin terhubung dengan teknologi, penggunaan aplikasi dan platform pembelajaran berbasis teknologi memberikan akses yang lebih besar bagi siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran dan belajar secara mandiri. Ini sangat berguna dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa yang mencari kebebasan dalam memilih cara dan waktu belajar mereka. Namun, meskipun berbagai strategi ini telah terbukti efektif, tantangan tetap ada dalam implementasinya. Tidak semua siswa merespons dengan cara yang sama terhadap metode pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan keunikan masing-masing siswa dan menyesuaikan strategi yang digunakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kesimpulan

Kesimpulan dari kajian pustaka mengenai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar menunjukkan bahwa berbagai pendekatan pembelajaran yang efektif memiliki peran penting dalam merangsang motivasi siswa untuk belajar. Beberapa faktor yang ditemukan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar antara lain. Strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan pembelajaran kooperatif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka merasa lebih bertanggung jawab atas proses pembelajarannya. Integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran digital atau media sosial untuk mendukung materi ajar, juga dapat meningkatkan motivasi siswa, terutama di era digital ini. Teknologi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan ritme mereka sendiri. Umpan balik yang konstruktif dan positif dari guru dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terus belajar dan memperbaiki diri. Penghargaan terhadap usaha, bukan hanya hasil, juga menjadi faktor penting dalam membangun motivasi intrinsik. Mengidentifikasi kebutuhan dan minat siswa serta mengadaptasi materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mereka dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Siswa yang merasa relevansi materi dengan kehidupan mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Penerapan teori motivasi seperti teori kebutuhan Maslow, teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta teori *self-determination* dapat digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan

psikologis siswa, seperti rasa aman, kebebasan, dan penghargaan diri. Dengan menerapkan strategi-strategi ini, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa, sehingga motivasi belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

Daftar Pustaka

- Amalia, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran Mandiri Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 25(1), 12-22.
- Creswell, J. W. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dwi, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 18(2), 124-135.
- Fadilah, W. (2019). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(3), 102-113.
- Farida, N. (2020). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 98-108.
- Fitriani, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 8(1), 75-88.
- Hadi, L. (2021). Pembelajaran dengan Tujuan yang Jelas dan Menantang untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kreativitas*, 20(1), 112-123.
- Hendri Yahya Sahputra, S. W. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pendukung Keberhasilan Pendidikan Di SMP Bumi Qur'an Siantar. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 14(4), 476-487.
- Hermawan, S. (2021). Penerapan Pembelajaran yang Memiliki Tujuan Jelas untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Aktif. *Jurnal Pendidikan Aktif*, 19(1), 54-63.
- Iskandar, T. (2022). PENDIDIKAN TAUHID TERHADAP MOTIVASI HIDUP DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN. *Reflektika*, 397-412.
- Kartika, W. (2020). Penerapan Tujuan Pembelajaran yang Menantang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Motivasi*, 17(3), 134-145.
- Ningsih, N. (2020). Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(2), 76-89.

- Prasetyo, S. (2023). Implementing technology-enhanced active learning to improve students' learning outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(4), 67-80.
- Putri Syahri, S. S. (2024). Implementasi modernisasi agama di Kampus UIN Raden Fatah Palembang dengan tujuan bisa saling menghargai antar budaya dan agama. *Academy of Education Journal*, 15(1), 278-287. doi:<https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2171>
- Rahmadani, F. (2021). Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Daring*, 18(4), 130-141.
- Rahmawati, H. (2022). The effectiveness of collaborative learning in enhancing students' creativity. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 45-59.
- Rahmawati, S. (2020). Penerapan Pembelajaran dengan Tujuan yang Jelas dan Menantang untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(3), 110-121.
- Rina, S. (2021). Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(1), 34-45.
- Rizki Inayah Putri, T. I. (2023). PENGEMBANGAN MODUL FIKIH BERBASIS INQUIRY LEARNING DI KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI II MANDAILING NATAL. *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 54-62.
- Rudianto, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 15(1), 35-45.
- Santoso, H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 56-67.
- Setiawan, S. (2019). Pengaruh Pembelajaran yang Memiliki Tujuan yang Jelas terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Hasil Belajar*, 13(2), 87-98.
- Setiawan, W. (2020). The effect of active learning on students' conceptual understanding and learning outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(3), 57-68.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulaiman, P. (2021). The impact of collaborative learning on students' social and academic skills. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(4), 33-47.
- Sulastri, K. (2021). Active learning and its impact on students' motivation and engagement. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(2), 123-137.
- Umi Kalsum, Z. Z. (2024, 01 14). Strategi Ketua Jurusan PAI Kampus Universitas Ahmad Dahlan dalam Mengembangkan Kampus Merdeka untuk Mutu Lulusan. *Journal of Education Research*, 5(1), 76-83. doi:<https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.764>

- Widianto, W. (2020). Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran IPA terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 225-234.
- Widodo, K. (2020). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Daring*, 10(2), 45-56.
- Widodo, Y. (2020). Collaborative learning in enhancing students' understanding of mathematical concepts. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 102-115.
- Wijaya, K. (2021). Penerapan Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan*, 14(2), 88-99.
- Yuliana, H. (2022). Active learning to enhance critical thinking and problem-solving skills. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA*, 9(1), 45-59.
- Yuliana, I. (2021). Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 24(3), 112-123.