



Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran Informatika

Mawaddah¹, Darman², Hendra Nelva Saputra³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

E-mail: mawaddah215@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-04	This research focuses on teacher strategies for increasing students' learning motivation in informatics learning, which is an important aspect of educational success. This research aims to find out teachers' strategies for increasing students' learning motivation and what factors teachers often find when providing motivation to students. The research used qualitative methods with observation and interview methods with informatics teachers at a junior high school in Kendari, namely SMPN 4 Kendari. The results of the research show that the strategies used to increase students' learning motivation in informatics learning are using interactive media learning, project based learning (PBL), providing constructive feedback, creating a supportive learning environment, exploiting students' interests and needs, providing appropriate challenges, and providing appreciation or praise. The inhibiting factors that teachers often find in increasing students' learning motivation are students' personalities, who lack discipline, are difficult to manage; students' intelligence is still low; as well as the effects of an unfavorable student environment and unhealthy student relationships.
Keywords: <i>Informatics;</i> <i>Learning motivation;</i> <i>Learning;</i> <i>Teacher strategies.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-04	Penelitian ini berfokus pada strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran informatika yang merupakan aspek penting dalam keberhasilan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan faktor apa saja yang sering ditemukan guru saat memberikan motivasi kepada siswa. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan metode observasi dan wawancara dengan guru informatika di sebuah sekolah menengah pertama di kendari yaitu SMPN 4 Kendari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran informatika yaitu menggunakan pembelajaran media interaktif, project based learning (PBL), memberikan umpan balik yang konstruktif, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memanfaatkan minat dan kebutuhan siswa, memberikan tantangan yang sesuai dan penghargaan atau pujian. Adapun faktor penghambat yang sering di dapatkan guru saat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu kepribadian siswa yang tidak disiplin, sulit untuk diatur, kecerdasan siswa juga masih rendah, serta efek dari lingkungan siswa yang kurang baik dan pergaulan siswa yang tidak sehat.
Kata kunci: <i>Informatika;</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Pembelajaran;</i> <i>Strategi Guru.</i>	

I. PENDAHULUAN

Strategi guru sangat penting untuk membantu siswa belajar dengan lebih mudah (Aditya, Setyadi, and Leonardho 2020). Satu di antaranya strategi yang tepat adalah cara terbaik bagi seorang guru untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Siswa tidak akan bosan dengan materi pelajaran jika strategi ini digunakan (Ratih and Lindawati 2022). Proses pembelajaran tidak akan terarah tanpa strategi yang jelas. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai sesuai rencana (Azis 2019). Strategi pembelajaran guru adalah pedoman dan acuan bertindak secara sistematis saat menerapkan prosedur di sekolah (Winda, Sunardin, and Hardianto 2023).

Menurut penelitian (Gondo and Mbaiwa 2022), guru adalah orang yang benar-benar membimbing proses belajar di sekolah, guru harus memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan siswa di mana pun mereka berada karena tidak ada siswa yang dapat memperoleh pendidikan (Berlian and Masrufa 2022). Ada banyak faktor yang memengaruhi bagaimana guru mengajar siswanya, ini termasuk motivasi mereka, usia mereka, hubungan mereka dengan guru, kemampuan verbal mereka, rasa aman mereka, dan keterampilan mereka dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa (Ratih and Lindawati 2022).

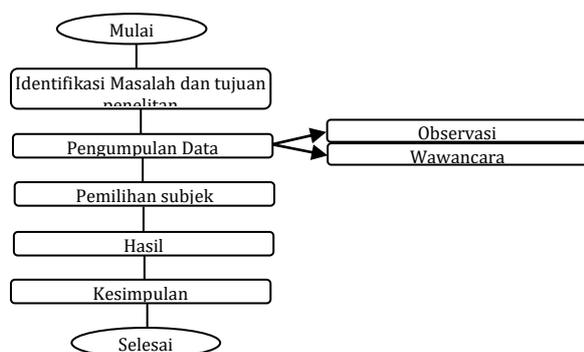
Pembelajaran informatika merupakan pelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan

pemahaman, keterampilan, dan kemampuan dalam bidang ilmu komputer dan teknologi informasi (Walukow, Tambingon, and Rotty 2022). Dalam pembelajaran informatika siswa diajak untuk memahami konsep-konsep dasar informatika dan menerapkannya dalam berbagai konsep. Menurut penelitian (Triningsih 2022), pembelajaran informatika yang efektif harus mencakup aspek praktis dan teoritis, serta memanfaatkan teknologi terbaru untuk menarik minat siswa. Pembelajaran informatika memiliki peran krusial dalam membekali siswa dengan keterampilan yang relevan (Mahmudin and Saprudin 2023). SMPN Negeri 4 Kendari adalah salah satu sekolah menengah pertama di kota Kendari yang terletak di kecamatan wua-wua. SMPN 4 Kendari berdiri pada tahun 1976 dan diresmikan pada tahun 1977(SMP Negeri 4 Kendari n.d.).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan strategi pengajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh (Solikah 2020) menunjukkan pada penggunaan media interaktif pada pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, (Dewi 2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PBL) juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan belajar siswa. (Putri et al. 2024) menekankan pentingnya penggunaan umpan balik dalam pembelajaran informatika.

Dengan ini, penting untuk mengeksplorasi bagaimana strategi yang diterapkan oleh guru di SMPN 4 Kendari dalam meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran informatika dan faktor apa yang saja yang menjadi kendala saat memberikan motivasi kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi metode yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan faktor apa saja yang guru sering gunakan untuk memotivasi siswa.

II. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Tahap Penelitian

Pada gambar 1 menampilkan tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian, mulai dari identifikasi masalah dan tujuan penelitian, pengumpulan data penelitian dengan 2 metode, yaitu observasi dan wawancara, serta penentuan subjek penelitian. Menurut (Wekke and Dkk 2020), observasi adalah pengamatan dan dokumentasi fenomena atau gejala tertentu. Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dari dua pihak atau lebih dengan tujuan tertentu (V. Wiratna Sujarweni 2014). Penelitian ini bertujuan untuk menemukan metode guru yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar informatika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara dengan tujuan untuk melihat strategi apa saja yang digunakan guru saat proses belajar mengajar dikelas khususnya pelajaran informatika.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Kendari. Adapun subjek pada penelitian ini adalah guru informatika di SMPN 4 Kendari berjumlah 3 guru yang mengajar pembelajaran informatika tersebut. Pemilihan responden dilakukan secara purposive sampling untuk memastikan bahwa mereka memiliki pengalaman dan reverensi dengan topik penelitian. Untuk mengecek keabsahan data, penelitian ini juga menggunakan metode triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah menguji data dari berbagai sumber informan yang akan di ambil datanya (Alfansyur and Mariyani 2020).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi, strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran informatika di SMPN 4 Kendari masih belum optimal. Guru yang mengajar pada pelajaran informatika pun masih sangat sedikit yaitu 3 guru dan hanya 1 diantaranya yang berlatar belakang pendidikan informatika. Sehingga pembelajaran informatika dikelas belum mencapai tujuan seperti yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan 3 guru informatika. Wawancara dilakukan menggunakan panduan yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan berikut;(1). Kenapa siswa kebanyakan malas untuk belajar informatika?; (2) Strategi motivasi seperti apa yang dilakukan kepada siswa khususnya pelajaran informatika? ; (3) Faktor apa yang sering ditemukan ketika memberikan motivasi di kelas?.

Hasil wawancara dengan 3 informan di SMPN 4 Kendari, menunjukkan bagaimana guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut adalah hasil wawancara dari 3 informan. Pada pertanyaan pertama, informan 1 berpendapat bahwa “mungkin karena siswa tidak memiliki motivasi diri atau lingkungan mereka tidak mendorong mereka untuk belajar”. Informan 2 menambahkan “kurangnya anggapan penting terhadap kegiatan belajar di sekolah, sehingga siswa merasa bosan, metode belajar yang tidak sesuai dengan keinginan siswa, juga lingkungan yang tidak mendukung pembelajaran siswa”. dan informan 3 menjelaskan “terdapat beberapa faktor seperti daya saing yang rendah, faktor berfikir yang penting lulus, dan faktor ekonomi”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa 3 informan sepakat siswa kebanyakan malas untuk belajar dikarenakan kurangnya minat, rasa cepat bosan, dan pemikiran siswa yang pendek terhadap pendidikan adalah faktor utama yang berkontribusi pada kemalasan belajar siswa.

Kemudian pertanyaan kedua, informan 1 “mengingatkan betapa pentingnya pendidikan bagi masa depan siswa, memberikan apresiasi kepada siswa yang terlibat giat, serta menarik siswa yang kurang aktif untuk berprestasi dalam aktivitas kelas”. Informan 2 “menggunakan media belajar yang menarik ketika proses pengajaran berlangsung, menampilkan video-video pembelajaran, dan memberikan reward kepada siswa yang mencapai nilai tertinggi”. Sementara itu, informan 3 “mendukung kegiatan positif yang dilakukan siswa dan memberikan arahan serta gambaran yang sesuai dengan zaman sekarang, sehingga siswa memikirkan gambaran untuk masa depannya”. Masing-masing guru menggunakan strategi yang berbeda”, namun ketiga guru sepakat bahwa penggunaan teknologi dan pendekatan praktis sangat penting untuk memotivasi siswa dalam mata pelajaran informatika.

Dan pada pertanyaan terakhir atau ketiga tentang faktor yang sering ditemukan ketika memberi motivasi di kelas, informan 1 menyatakan “ketika dimotivasi, siswa kurang responsif, sehingga motivasi tidak diterima dengan baik”. Dilanjutkan dengan pernyataan informan 2 bahwa “: siswa terkadang mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dan fokus, karena itu penting bagi mereka untuk berkonsentrasi saat penyampaian

materi”. Begitupun dengan informan 3 yang berpendapat bahwa “ketika diberi motivasi siswa memang terlihat termotivasi namun seiring berjalannya waktu, siswa akan kembali seperti dulu. Sehingga guru harus terus menerus memberikan dukungan kepada siswa yang malas tersebut”. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang sering ditemukan dan ketiga guru sepakat bahwa keterlibatan aktif, minat awal dan lingkungan belajar yang mendukung adalah faktor-faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam kelas informatika.

Penelitian ini dapat dipastikan bahwa strategi yang ditemukan valid dan relevan dari perspektif beberapa guru yang mengajar mata pelajaran yang sama. Hal ini membantu meningkatkan keandalan dan kreabilitas temuan penelitian.

B. Pembahasan

1. Strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 4 Kendari

Penelitian di SMPN 4 Kendari dalam pelaksanaan strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran informatika yang dilakukan oleh guru terlebih dulu adalah menyesuaikan modul ajar. Hal ini dilakukan guru agar pelaksanaan mengajar tidak dapat keluar dari tujuan pembelajaran awal. Dalam proses pembelajaran, guru biasanya melaksanakan pembelajaran di kelas dan Lab komputer dengan tujuan untuk siswa tidak merasa jenuh dengan kegiatan belajar. Pelaksanaan modul ajar yang dilakukan guru informatika biasanya diawali dengan pembukaan untuk memulai pelajaran, pembukaan ini mencakup pengondisian kelas, pemeriksaan kehadiran siswa, berdoa bersama, dan refleksi materi sebelumnya. Ini memungkinkan siswa berinteraksi secara kecil-kecilan untuk mengetahui kondisi dan keadaan saat ini.

Setelah kegiatan pembukaan dilakukan, guru mulai masuk pada kegiatan inti di mana guru menyelesaikan pelajaran dan siswa mulai memahami, memperhatikan, dan menghafal materi. Metode yang sering digunakan guru adalah metode ceramah, diskusi, penampilan media pembelajaran, dan praktek. Selain itu, untuk meningkat-

kan motivasi belajar siswa pada pelajaran informatika guru juga menggunakan strategi khusus yaitu menggunakan pembelajaran media interaktif, project based learning (PBL), memberikan umpan balik yang konstruktif, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memanfaatkan minat dan juga kebutuhan siswa, memberikan tantangan yang sesuai dan penghargaan atau pujian.

Pembelajaran media interaktif yang dimaksud adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif, media interaktif mencakup berbagai alat teknologi, seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi mobile, platform e-learning, dan alat multimedia yang memungkinkan interaksi langsung antar siswa dan konten pembelajaran (Putri, Dian Nur Septiyawati Islamiah, Andini, and Marini 2022). Tujuannya adalah untuk membuat proses belajar lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

Project based learning (PBL) yang dimaksud adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar dengan aktif terlibat dalam proyek jangka panjang yang dirancang untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah nyata (Setiawan et al. 2022). Proyek ini mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkerja sama, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi praktis. Dengan pendekatan pembelajaran yang melibatkan banyak praktik dibandingkan teori, guru informatika dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah disusun sebelumnya.

2. Faktor pendukung dan penghambat guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran informatika

Faktor pendukung guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dibagi menjadi dua faktor, faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimaksud yaitu motivasi dan keinginan siswa untuk maju dan belajar. Pada prinsipnya, semua siswa ingin berprestasi dalam pendidikan menjadi siswa yang pintar, menjadi kebanggan sekolah dan keluarganya. Adapun faktor eksternal

seperti kemampuan guru yang dapat diandalkan. Guru informatika di SMPN 4 Kendari menjalankan pekerjaannya dengan sikap profesional. Salah satu faktor yang mendukung motivasi siswa untuk belajar adalah ketersediaan sarana dan infrastruktur seperti ruang belajar, lab komputer, media pembelajaran. Selain itu, dukungan keluarga siswa dan semua warga sekoah menjadi komponen penting. Sekolah dan orang tua siswa berkolaborasi untuk mengamati pertumbuhan anak-anak mereka. Orang tua siswa akan diundang ke sekolah untuk membicarakan masalah mereka.

Selanjutnya, yang menjadi faktor penghalang bagi guru untuk memotivasi siswa pembelajaran informatika di SMPN 4 Kendari terbagi menjadi dua yaitu faktor internal termasuk perilaku siswa yang tidak disiplin dan sulit untuk diatur. Siswa menunjukkan kurangnya disiplin, baik dalam hal kehadiran di sekolah dan menyelesaikan tugas. Selain itu, kecerdasan siswa juga masih rendah. Selanjutnya faktor eksternal berupa pengaruh lingkungan siswa yang kurang baik dan pergaulan siswa yang tidak sehat. Sehingga hal ini menjadi salah satu pengambat dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa strategi yang digunakan guru dalam memotivasi belajar siswa pembelajaran informatika di SMPN 4 Kendari yaitu menggunakan pembelajaran media interaktif, project based learning (PBL), memberikan umpan balik yang konstruktif, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memanfaatkan minat dan kebutuhan siswa, memberikan tantangan yang sesuai dan penghargaan atau pujian. Adapun faktor penghambat yang sering di dapatkan guru dalam meningkatkan semangat belajar siswa yaitu kepribadian siswa yang tidak disiplin, sulit untuk diatur, kemampuan siswa juga masih rendah, dan efek lingkungan belajar siswa yang buruk dan pergaulan yang tidak aman.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas terdapat beberapa saran diantaranya guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai dalam penggunaan teknologi dan media interaktif, penggunaan media interaktif harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa, serta dukungan dari orang tua kepada setiap siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih suportif.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, Amiratul Muzeeb, Arif Rahman Setyadi, and Rizki Leonardho. 2020. "Analisis Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Manazhim* 2(1): 97-104.
- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani. 2020. "Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial." *Historis* 5(2): 146-50.
- Azis, Taufiq Nur. 2019. "Strategi Pembelajaran Era Digital." *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1(2): 308-18.
- Berlian, Intan, and Binti Masrufa. 2022. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Al-Kautsar Grogol Jombang." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 2(1): 60-72.
- Dewi, Suryani. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3(2): 204-15.
- Gondo, Reniko, and Joseph E. Mbaiwa. 2022. "Agriculture." *The Palgrave Handbook of Urban Development Planning in Africa*: 75-103.
- Mahmudin, Nurman Sah, and Usep Saprudin. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Dengan Metode Research and Development (R&D)." *Jurnal informasi dan Komputer* 11(1): 31-38.
- Putri, Dian Nur Septiyawati Islamiah, Fitriah, Tyara Andini, and Arita Marini. 2022. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2): 365-67.
- Putri, Witta Perdana, Salma Fauziyah, Muhammad Usamah Ibnu Khair, and Gusmaneli Gusmaneli. 2024. "Efektivitas Penerapan Teknik Umpan Balik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2(4): 1-13.
- Ratihah, Ratihah, and Yustika Irfani Lindawati. 2022. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Bojongmanik." *Anwarul* 2(3): 256-69.
- Setiawan, Tiok, Juliana Margareta Sumilat, Noula Marla Paruntu, and Non Norma Monigir. 2022. "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Problem Based Learning Pada Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(6): 9736-44.
- "SMP Negeri 4 Kendari." <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/7717B0EF35AD74786342>.
- Solikhah, Halimatu. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020." *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7(3): 1-8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>.
- Triningsih, Nora. 2022. "Model Pembelajaran Di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Informatika." *Cakrawala: Jurnal Pendidikan* 9300: 323-30.
- V. Wiratna Sujarweni. 2014. "Metodologi Penelitian." *PT. Rineka Cipta, Cet.XII)an Praktek, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cet.XII)*: 32-35.
- Walukow, M R, H N Tambingon, and V N J Rotty. 2022. "Pergeseran Paradigma Pembelajaran Informatika Di Sekolah." *Pergeseran Paradigma Pembelajaran Informatika di Sekolah* 4(5): 5411-20. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7517/5650>.

Wekke, ismail suardi, and Dkk. 2020. Bandung
Metode Penelitian Sosial.

Winda, Winda, Sunardin Sunardin, and Hardianto
Hardianto. 2023. "Strategi Pembelajaran
Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan
Pemecahan Matematis Siswa Strategi
Pembelajaran Guru Dalam Meningkatkan
Kemampuan Pemecahan Matematis Siswa."
: 38-48