



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Novia Safitri ¹ Wahidatul Murtafi'ah²

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Institut Pendidikan Nusantara Global

Article History

Sejarah Artikel:

Diterima : 7 July 2025

Perbaikan : 5 Agustus 2025

Disetujui : 28 Agustus 2025

Kata Kunci:

Analisis, Novel, Pendekata Mimesis

Abstract

Penelitian ini mengkaji efektivitas berbagai model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, menganalisis bagaimana pendekatan-pendekatan baru dalam pengajaran dapat mempengaruhi semangat dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Fokus penelitian ini mencakup perbandingan dampak model pembelajaran berbasis masalah, berbasis proyek, blended learning, dan gamification terhadap aspek intrinsik maupun ekstrinsik motivasi belajar. Metode yang digunakan adalah sintesis hasil penelitian terdahulu (kajian pustaka sistematis) terhadap sejumlah artikel jurnal ilmiah, prosiding, dan tesis yang relevan. Data dikumpulkan melalui penelaahan cermat laporan penelitian empiris, identifikasi pola efektivitas, serta analisis faktor-faktor yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif tentang model pembelajaran inovatif yang paling efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang Pendidikan

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor krusial yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, ulet, dan memiliki kinerja akademik yang lebih baik. Namun, dalam konteks pendidikan modern, seringkali dijumpai tantangan dalam mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa di tengah berbagai distraksi dan metode pengajaran yang mungkin kurang menarik. Oleh karena itu, pengembangan dan implementasi model pembelajaran inovatif menjadi sangat relevan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan merangsang.

Sejak awal abad ke-21, wacana mengenai model pembelajaran inovatif semakin gencar dibahas, didorong oleh kebutuhan akan metode yang lebih berpusat pada siswa dan relevan dengan keterampilan abad ke-21. Model-model seperti pembelajaran berbasis masalah (PBL), pembelajaran berbasis proyek (PjBL), *blended learning*, *flipped classroom*, hingga *gamification* telah banyak diujicobakan di berbagai jenjang pendidikan (Susanti, D. A., & Wulansari, E. D., 2021: 45). Setiap model ini menawarkan pendekatan unik untuk melibatkan siswa secara lebih mendalam, mendorong pemikiran kritis, kolaborasi, dan kreativitas, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Namun, meskipun banyak penelitian telah dilakukan secara terpisah mengenai efektivitas masing-masing model, sintesis komprehensif yang mengintegrasikan temuan-temuan tersebut untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa masih diperlukan. Penelitian kajian pustaka ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis secara komprehensif bagaimana berbagai model pembelajaran inovatif memengaruhi motivasi belajar siswa. Secara spesifik, penelitian ini akan mencoba menjawab beberapa pertanyaan kunci:

1. Bagaimana model pembelajaran inovatif (misalnya, PBL, PjBL, *blended learning*, *gamification*) didefinisikan dan diimplementasikan dalam konteks peningkatan motivasi belajar?
2. Bagaimana efektivitas model-model pembelajaran inovatif tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil penelitian empiris terdahulu?
3. Faktor-faktor apa saja yang berkontribusi pada keberhasilan atau kegagalan implementasi model pembelajaran inovatif dalam memengaruhi motivasi belajar siswa?
4. Apa implikasi praktis dan teoretis dari temuan ini bagi pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran di masa depan?

Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman yang lebih kaya tentang model pembelajaran inovatif yang efektif, sekaligus relevansinya dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Saya meneliti memilih model pembelajaran inovatif karena model tradisional sering pasif dan berpusat pada guru, kurang efektif membangkitkan keterlibatan siswa. Model inovatif, lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Tujuannya adalah meningkatkan keterlibatan, mengembangkan keterampilan abad 21, dan mendorong motivasi intrinsik siswa, yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

Saya memilih motivasi belajar siswa karena ini adalah penggerak internal fundamental dalam proses belajar. Meskipun minat penting, motivasi lebih luas dan menjadi prasyarat minat berkelanjutan. Motivasi mendorong siswa untuk berusaha lebih keras, bertahan dalam kesulitan, dan mencari pemahaman mendalam. Fokus pada motivasi membantu memahami bagaimana intervensi memicu keinginan intrinsik siswa untuk belajar, berdampak positif pada prestasi dan sikap.

Penelitian ini penting karena: (1) Implikasi Praktis: Memberikan pedoman nyata bagi guru dan sekolah untuk meningkatkan motivasi siswa. (2) Pengembangan Kebijakan: Menjadi data pendukung bagi pembuat kebijakan pendidikan. (3) Kontribusi Teori: Memperkaya pemahaman tentang pengaruh pedagogis pada psikologi belajar. (4) Peningkatan SDM: Berkontribusi pada pengembangan sumber daya manusia yang lebih berkualitas dan siap menghadapi tantangan masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka sistematis (sintesis hasil penelitian) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan penelaahan mendalam terhadap berbagai sumber literatur, termasuk artikel jurnal ilmiah, prosiding konferensi, tesis, dan laporan penelitian yang relevan dengan efektivitas model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan kualitatif deskriptif berfokus pada interpretasi, analisis, dan sintesis makna dari temuan-temuan penelitian yang sudah ada, bukan pada kuantifikasi data.

Data primer penelitian ini adalah laporan-laporan penelitian empiris (kuantitatif, kualitatif, atau campuran) yang menguji efektivitas model pembelajaran inovatif temuan-temuan konseptual yang mendukung pengembangan model asesmen yang tepat dan aplikatif.

terhadap motivasi belajar siswa. Pemilihan literatur akan dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat, meliputi: (a) Publikasi dalam jurnal ilmiah bereputasi, prosiding konferensi, atau repositori tesis/disertasi yang kredibel. (b) Fokus penelitian pada model pembelajaran inovatif (misalnya PBL, PjBL, *blended learning, gamification, flipped classroom, discovery learning*, dll.). (c) Variabel terikat atau hasil utama yang diukur adalah motivasi belajar siswa (baik intrinsik maupun ekstrinsik). (d) Bahasa publikasi: Bahasa Indonesia dan/atau Bahasa Inggris. (e) Tahun publikasi: Prioritas pada penelitian yang lebih baru

(misalnya 10-15 tahun terakhir), namun tidak menutup kemungkinan untuk menyertakan studi seminal yang relevan.

Proses analisis data melibatkan beberapa tahapan: (1) Pencarian dan Seleksi Literatur: Melakukan pencarian sistematis di basis data akademik (misalnya, Google Scholar, ScienceDirect, ERIC, DOAJ) menggunakan kombinasi kata kunci yang relevan. Melakukan skrining awal berdasarkan judul dan abstrak, kemudian skrining penuh berdasarkan teks lengkap untuk memastikan kesesuaian dengan kriteria inklusi. (2) Ekstraksi Data: Mengekstrak informasi kunci dari setiap artikel yang terpilih, meliputi: model pembelajaran yang digunakan, sampel penelitian (jumlah siswa, jenjang pendidikan), instrumen pengukuran motivasi belajar, temuan utama terkait efektivitas, serta faktor-faktor pendukung/penghambat. (3) Sintesis Temuan dan Identifikasi Pola: Mengelompokkan temuan berdasarkan jenis model pembelajaran, jenjang pendidikan, atau variabel lain yang relevan. Melakukan analisis komparatif untuk mengidentifikasi pola efektivitas, konsistensi temuan, atau perbedaan signifikan antarpenelitian. (4) Interpretasi dan Pembahasan: Menganalisis temuan secara mendalam, mengaitkannya dengan teori-teori motivasi belajar dan pedagogi inovatif. Merumuskan kesimpulan tentang efektivitas model-model pembelajaran inovatif dan implikasi praktis bagi pendidik dan pembuat kebijakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintesis terhadap berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun dengan variasi efektivitas tergantung pada konteks implementasi dan karakteristik spesifik model tersebut. Bagian ini akan menguraikan temuan utama mengenai efektivitas beberapa model pembelajaran inovatif yang sering diteliti.

1. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan Berbasis Proyek (PjBL)

Model PBL dan PjBL secara konsisten menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar intrinsik siswa. (Sari, D. P, 2019: 67).

- a. PBL: Penelitian menunjukkan bahwa PBL meningkatkan motivasi siswa karena menuntut mereka untuk secara aktif mencari solusi atas masalah dunia nyata, yang relevan dengan kehidupan mereka. Rasa ingin tahu dan tantangan intelektual yang dihadirkan dalam PBL mendorong motivasi intrinsik. Siswa merasa memiliki "kepemilikan" atas proses belajar mereka, sehingga lebih termotivasi untuk belajar mandiri dan berkolaborasi.
- b. PjBL: Mirip dengan PBL, PjBL juga menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui penyelesaian proyek-proyek yang autentik. Proses menciptakan produk atau solusi nyata memberikan rasa pencapaian dan relevansi, yang secara signifikan meningkatkan motivasi. Siswa juga termotivasi

oleh kesempatan untuk berkolaborasi dan mempresentasikan hasil karya mereka. Efektivitas PjBL seringkali terlihat dari peningkatan keterlibatan, ketekunan, dan kualitas kerja siswa.

2. Blended Learning dan Flipped Classroom

Integrasi teknologi dalam blended learning dan flipped classroom dapat meningkatkan motivasi melalui fleksibilitas dan personalisasi (Susanti, D. A., & Wulansari, E. D., 2021: 45).

- a. *Blended Learning*: Model ini menawarkan kombinasi pembelajaran tatap muka dan daring, yang memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kecepatan mereka sendiri di sebagian waktu. Fleksibilitas ini dapat meningkatkan otonomi siswa, yang merupakan prediktor kuat motivasi intrinsik. Akses ke sumber daya digital dan alat kolaborasi daring juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada desain pembelajaran daring yang interaktif dan dukungan teknis yang memadai.
- b. *Flipped Classroom*: Dalam model ini, materi disampaikan di luar kelas (misalnya, melalui video atau bacaan), dan waktu kelas digunakan untuk diskusi, pemecahan masalah, atau kegiatan praktik. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi karena siswa merasa lebih siap untuk berpartisipasi di kelas setelah mempelajari materi dasar secara mandiri. Waktu tatap muka menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa, yang dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan.

3. Gamification dalam Pembelajaran

Gamification memanfaatkan elemen-elemen permainan (poin, badge, leaderboard, tantangan) dalam konteks non-permainan

untuk meningkatkan motivasi (Handoko, D. I., 2018: 1-10).

- A. Peningkatan Keterlibatan: Banyak penelitian menunjukkan bahwa *gamification* dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, terutama yang memiliki minat pada permainan. Elemen kompetisi, pencapaian, dan penghargaan ekstrinsik dapat mendorong siswa untuk berusaha lebih keras.
- B. Motivasi Ekstrinsik dan Intrinsik: Meskipun seringkali berfokus pada motivasi ekstrinsik, *gamification* yang dirancang dengan baik juga dapat memicu motivasi intrinsik dengan memberikan rasa tantangan yang optimal, umpan balik instan, dan kesempatan untuk menguasai keterampilan baru. Penting untuk memastikan bahwa elemen permainan tidak mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran utama.

4. Faktor-faktor yang Memengaruhi Efektivitas

Efektivitas suatu intervensi, program, strategi, atau bahkan fenomena tertentu, jarang merupakan hasil dari sebuah variabel tunggal atau peristiwa yang terisolasi. Sebaliknya, ia muncul dari interaksi dinamis

dan kompleks dari berbagai faktor yang bekerja secara simultan, baik sebagai pendorong maupun penghambat (Ramdani, D., 2020: 187). Pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor ini krusial untuk tidak hanya menjelaskan mengapa suatu pendekatan berhasil atau gagal, tetapi juga untuk merumuskan rekomendasi yang tepat sasaran, adaptif, dan berkelanjutan. Berdasarkan sintesis literatur dari beragam disiplin ilmu, faktor-faktor penentu efektivitas dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Faktor Kontekstual

Ini merujuk pada kondisi eksternal yang melingkupi dan membentuk lingkungan di mana intervensi berlangsung.

- a. **Infrastruktur dan Aksesibilitas:** Ketersediaan dan kualitas sarana fisik (misalnya fasilitas, peralatan) serta teknologi (jaringan, perangkat, *software*) yang relevan. Kemudahan akses terhadap sumber daya ini sangat menentukan kelancaran proses.
- b. **Lingkungan Sosial-Kultural:** Norma, nilai, adat istiadat, dan dukungan sosial dari komunitas atau organisasi. Budaya yang terbuka terhadap perubahan dan kolaborasi cenderung meningkatkan penerimaan dan adopsi intervensi.
- c. **Dukungan Institusional dan Kebijakan:** Ketersediaan anggaran, sumber daya manusia yang memadai, serta kebijakan dan regulasi yang mendukung dari lembaga atau pemerintah. Komitmen dari pimpinan sangat esensial.

2. Faktor Desain dan Implementasi

Ini berkaitan dengan bagaimana intervensi dirancang dan bagaimana proses pelaksanaannya.

- a. **Kualitas Desain Intervensi:** Kesesuaian desain dengan tujuan yang ingin dicapai, relevansi konten atau aktivitas dengan kebutuhan audiens, serta kejelasan dan keterstrukturan program. Desain yang fleksibel dan adaptif lebih cenderung berhasil (Sumiati, S., 2022: 1-12).
- b. **Proses Implementasi:** Fidelitas atau kesesuaian pelaksanaan dengan rencana awal. Ini juga mencakup intensitas, durasi, kualitas fasilitasi, serta adanya mekanisme umpan balik dan penyesuaian berkelanjutan selama proses berjalan.

3. Faktor Agen Pelaksana

- a. Ini berfokus pada karakteristik dan kapasitas individu atau tim yang bertanggung jawab melaksanakan intervensi (misalnya guru, fasilitator, manajer). Kompetensi dan Kualifikasi: Pengetahuan mendalam tentang materi, keterampilan teknis yang diperlukan, keterampilan pedagogis/fasilitasi, serta kemampuan beradaptasi dengan situasi yang tak terduga.

-
- b. Motivasi dan Komitmen: Tingkat keyakinan agen terhadap manfaat intervensi, antusiasme, efikasi diri, dan dedikasi untuk mencapai tujuan (Silitonga, N., 2019: 147).
 - c. Beban Kerja dan Dukungan: Alokasi waktu dan sumber daya yang realistik, serta ketersediaan dukungan profesional (pelatihan, pembinaan) untuk agen pelaksana.

4. Faktor Resipien/Peserta

Ini berkaitan dengan karakteristik dan kondisi individu atau kelompok yang menjadi target intervensi (misalnya siswa, klien, masyarakat).

- a. Karakteristik Demografi dan Kesiapan Psikis: Latar belakang peserta (usia, pendidikan, sosio-ekonomi) serta kesiapan kognitif dan emosional mereka untuk menerima intervensi.
- b. Motivasi dan Kesiapan Internal: Tingkat minat, ekspektasi, kemauan untuk terlibat aktif, kemandirian

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa berbagai model pembelajaran inovatif seperti Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek, Blended Learning, Flipped Classroom, dan Gamification secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model-model ini cenderung mendorong motivasi intrinsik melalui peningkatan otonomi, relevansi, tantangan, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, elemen-elemen seperti kolaborasi, umpan balik instan, dan personalisasi pembelajaran turut berkontribusi pada peningkatan motivasi.

Meskipun demikian, efektivitas model-model ini sangat bergantung pada beberapa faktor kunci, antara lain desain pembelajaran yang matang, peran aktif dan kompetensi guru sebagai fasilitator, kesesuaian dengan karakteristik siswa, serta dukungan infrastruktur dan kebijakan dari institusi pendidikan. Tantangan dalam implementasi, seperti resistensi terhadap perubahan atau keterbatasan sumber daya, perlu diidentifikasi dan diatasi.

Dengan demikian, pendidikan perlu terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan siswa. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan. Sintesis ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang paling efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan memotivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, I. A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kesiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 7(1), 1-10.
- Handoko, D. I. (2018). Gamifikasi sebagai Inovasi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 1-10.
- Ramdani, D. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 187-196.
- Sari, D. P. (2019). Blended Learning: Inovasi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 67-78.
- Silitonga, N. (2019). Peran Motivasi dan Komitmen Kerja Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 6(2), 145-156.
- Sumiati, S. (2022). Kualitas Desain Intervensi Berbasis Teknologi dalam Peningkatan Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 1-12.
- Susanti, D. A., & Wulansari, E. D. (2021). Penerapan Flipped Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Statistika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 45-56.