

## Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui perencanaan pembelajaran yang menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia

Indri Marsita Dewi Nainggolan\*, Salma Ar Raufa Diniyati, Abi Sopyan Febriyanto

Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Email: [marsitadewii@upi.edu](mailto:marsitadewii@upi.edu)

### Abstrak

Tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran yang menyenangkan dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa di SMA Labschool UPI. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif, dilakukan dengan wawancara, mengkaji buku, jurnal, dan hasil penelitian terkait metode pembelajaran yang menyenangkan. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan beberapa siswa SMA Labschool UPI untuk mengetahui pengalaman dan pendapat mereka tentang metode pembelajaran yang menyenangkan. Analisis data secara kualitatif untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan metode pembelajaran yang menyenangkan di SMA Labschool UPI. Berdasarkan hasil penelitian ini, metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa SMA Labschool UPI yaitu pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran diluar kelas. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Kata kunci : dorongan belajar; kualitatif; pembelajaran menarik; rencana pembelajaran

### Abstract

*The purpose of this article is to determine the implementation of fun learning methods and their impact on student learning motivation at UPI Labschool High School. The research method used is qualitative research, carried out by interviews, reviewing books, journals and research results related to fun learning methods. Primary data was obtained through interviews with several UPI Labschool High School students to find out their experiences and opinions about fun learning methods. Qualitative data analysis to identify and categorize fun learning methods at UPI Labschool High School. Based on the results of this research, learning methods that are fun for UPI Labschool High School students are project-based learning, game-based learning, collaborative learning, and learning outside the classroom. The results of this research can be useful for teachers and educational practitioners in developing learning methods that are more effective and interesting for students.*

---

\* Corresponding author

**Citation in APA style:** Nainggolan, I.M.D., Diniyati, S.A.R., Febriyanto, A.S. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui perencanaan pembelajaran yang menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 8(6), 599-606. <https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v8i6.87935>

*Keywords* : *learning motivation; qualitative; fun learning; learning planning*

Received June 10, 2024; Revised July 24, 2024; Accepted September 14, 2024; Published Online November 02, 2024

<https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v8i6.87935>

## Pendahuluan

Pendidikan, yang melibatkan pembelajaran di dalamnya, dipandang sebagai langkah penting dalam mengimbangi perkembangan serta menjawab tantangan teknologi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Febrianto (2017) yaitu pendidikan yang di dalamnya terdapat pembelajaran, dipandang sebagai langkah dalam mengimbangi perkembangan dan menjawab tantangan teknologi. Pembelajaran, menurut Syarifuddin (2011) merupakan perubahan perilaku yang menyangkut aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari tidak mengetahui menjadi memahami. Hal ini menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya sekedar proses transfer informasi, tetapi juga mencakup perubahan yang lebih mendalam pada diri individu. Proses pembelajaran dapat menentukan cara pandang siswa, karena sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan pembelajaran sehingga menjadi proses penyesuaian diri dengan perubahan yang dihadapi siswa. Dalam konteks ini, Rusman (2017) menjelaskan bahwa proses pembelajaran direncanakan untuk memberikan pengalaman belajar terhadap siswa yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai capaian pembelajaran. Seluruh interaksi tersebut bertujuan untuk memenuhi capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Pasca Pandemi Covid-19, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran semakin masif. Menurut Febrianto et al. (2023), penggunaan teknologi kian masif pasca Pandemi Covid-19 dalam menunjang proses pembelajaran secara daring. Meski demikian, peningkatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini membuahakan tantangan tersendiri. Fadilla et al. (2021) mencatat bahwa meskipun teknologi memudahkan akses dan proses pembelajaran, terdapat kecenderungan bahwa siswa menjadi kurang termotivasi. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya interaksi langsung antara siswa dan guru serta suasana belajar yang kurang kondusif di lingkungan rumah.

Menurut Zakaria dan Awaisu (2011, hlm. 1) “Proses pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang besar bagi siswa antara lain mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, analitik dan tepat dalam mengidentifikasi dan mengaplikasikan materi pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru”. Hal tersebut dapat menjadi upaya dalam meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran, selain itu dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami masalah klinis dan meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama tim. Menurut Khairunnisa et al. (2023) “Pada dasarnya pembelajaran dan instruksi merupakan hal yang melibatkan transmisi informasi secara sadar, berupa sesuatu yang dapat dimengerti oleh penerimanya”.

Proses pembelajaran harus diatur, direncanakan sedemikian rupa agar dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. “Tidak hanya memberikan kemudahan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, strategi pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi peserta didik sendiri” (Sanjani, 2021, hlm. 32). Wachyudi et al. (2015) menjelaskan bahwa penciptaan suasana pembelajaran yang kondusif akan membuat respon siswa terhadap interaksi yang dilakukan guru cukup positif, siswa juga menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk aktif di kelas karena dorongan dan pujian dari guru. Oleh karena itu, menurut Rusman (2017), guru perlu membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan baik yang tentunya di dalam rencana tersebut sudah diisi dengan berbagai cara atau metode untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar.

Suryapermana (2017, hlm. 183) menyatakan bahwa “Perencanaan pembelajaran merupakan pengambilan keputusan atas berbagai pilihan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dimana perencanaan mengandung rangkaian putusan dan penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode dan prosedur tertentu dan penentuan kegiatan yang akan dilaksanakan”. Perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dilakukan oleh guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan langkah-langkah penyusunan materi

pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu (Sabirin, 2012). Sedangkan menurut Novalita (2014, hlm. 59) “Perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan materi ajar, penggunaan media, penggunaan pendekatan dan metoda pengajaran, serta penilaian dalam suatu alokasi waktu untuk mencapai kompetensi tertentu yang telah dirumuskan”.

Selain perencanaan pembelajaran yang tepat, motivasi belajar siswa juga merupakan salah satu faktor kunci yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di sekolah (Emda, 2018, hlm. 172). “Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu” (Winarni et al., 2016, hlm. 2). Menurut Rahman (2022), motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan 'semangat', dan hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa.

Sedangkan menurut Monika dan Adman (2017) “Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar”. Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal jika terdapat motivasi belajar. Semakin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar. Dengan demikian, menurut Ramli (2014), motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

Saptono (2016) menjelaskan bahwa dalam proses interaksi belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan untuk mendorong anak didik tekun belajar, oleh karena itu guru perlu menyadari pentingnya motivasi dalam bimbingan belajar murid. Guru diharapkan tidak memaksakan siswa menerima materi yang disampaikan karena keadaan ini tidak menguntungkan siswa dimana siswa akan tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak akan optimal. “Motivasi akan membuat anak didik semakin giat dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang tinggi, sedangkan bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar akan memberikan hasil belajar yang rendah” (Saptono, 2016, hlm. 190).

Sering kali ditemukan tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama di tengah dinamika pembelajaran yang semakin kompleks dan beragam, salah satunya pada SMA Labschool UPI. Hal tersebut terbukti dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di mana rendahnya tingkat kehadiran siswa, kurangnya kemampuan bertanya siswa, serta sikap pasif siswa dan sikap siswa di kelas yang cenderung lebih banyak diam. Maka dari itu guru berperan penting dalam mempengaruhi motivasi dan membentuk perilaku siswa. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan merancang pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghibur dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Djamarah dalam Mulyawati (2021) “Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang ceria, agar siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak merasa bosan dan dapat membuat siswa menjadi aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran”. Pembelajaran yang menyenangkan memberikan motivasi kepada siswa untuk bertanya, mencoba, berfikir kritis, penuh percaya diri dan mandiri.

Menurut Saptawulan dalam Wahyudi dan Azizah (2016) “Pembelajaran yang menyenangkan digambarkan sebagai sebuah situasi belajar yang di dalamnya terjalin hubungan yang harmonis antara pendidik dan peserta didik serta terciptanya komunikasi yang saling mendukung satu sama lain”. “Menciptakan aktivitas belajar menyenangkan dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik memilih proses pembelajaran seperti apa yang mereka inginkan, hal tersebut juga dapat melatih para peserta didik untuk mengambil keputusan tanpa ada unsur paksaan” (Waluyo, 2014, hlm. 210). Sugiyono (2015) dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Pendidikan” mengemukakan beberapa strategi pembelajaran yang menyenangkan, di antaranya pembelajaran kontekstual, pembelajaran tematik, pembelajaran berbasis kearifan lokal, dan pembelajaran dengan humor. Pembelajaran kontekstual dilakukan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Sedangkan pembelajaran tematik menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembelajaran. Adapun pembelajaran berbasis kearifan lokal dilaksanakan dengan memanfaatkan budaya dan tradisi lokal dalam

pembelajaran. Sedangkan pembelajaran dengan humor dilakukan dengan menambahkan unsur humor dalam pembelajaran untuk membuat suasana lebih menyenangkan.

Dalam konteks ini, peran guru sebagai perencana dan fasilitator pembelajaran memiliki dampak yang sangat penting. Menurut Mulyawati (2021), guru sebagai tenaga pendidik perlu memiliki dan menguasai keterampilan untuk melaksanakan kewajibannya sebagai tenaga pendidik secara efektif, efisien, dan profesional yaitu keterampilan dasar mengajar atau *teaching skills* dimana keterampilan tersebut bersifat khusus. Dengan keterampilan tersebut, guru dapat memberikan pembelajaran yang menarik serta berkesan dan bermakna.

Artikel ini akan membahas mengenai pengalaman dan pendapat siswa SMA Labschool UPI tentang metode pembelajaran yang menyenangkan di sekolah. Peneliti akan menjelajahi berbagai strategi dan pendekatan yang dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan menyenangkan bagi siswa. Dari penggunaan teknologi modern hingga pemanfaatan metode pembelajaran aktif dan kreatif, artikel ini akan memberikan wawasan dan inspirasi bagi para pendidik dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

## Metode Penelitian

Adanya pendapat siswa yang berbeda-beda memutuskan peneliti untuk menggunakan metode penelitian kualitatif dalam melakukan penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar siswa melalui perencanaan pembelajaran yang menyenangkan di SMA Labschool UPI. “Metode penelitian kualitatif merupakan suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar *setting* yang alamiah” (Walidin et al. dalam Fadli, 2021, hlm. 35).

Penelitian kualitatif merupakan metode yang tepat untuk topik ini karena mampu beradaptasi dengan situasi dan kondisi di lapangan yang dinamis, dapat menyelami konteks dan nuansa yang melingkupi fenomena yang diteliti, memberikan ruang bagi suara-suara responden untuk dipahami, dan dapat mengungkap makna dan interpretasi yang tidak terungkap di penelitian kuantitatif.

Untuk mengetahui apa saja metode pembelajaran yang menyenangkan, peneliti harus melakukan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan agar dapat mengetahui jawaban-jawaban yang pastinya berbeda dari setiap siswa di SMA Labschool UPI. selain itu, peneliti menggunakan sumber dari artikel dan jurnal dengan pembahasan terkait.

## Hasil dan Pembahasan

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti suatu upaya yang dapat mendorong seseorang untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Motif merupakan daya penggerak dari dalam untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Menurut Astuti (2017, hlm. 150) “Motivasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas manusia karena motivasi merupakan hal yang dapat menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya giat belajar dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal”. Motivasi dalam kegiatan belajar adalah sebuah kekuatan pendorong yang berasal dari dalam diri dan luar individu. Kekuatan ini mendorong individu untuk melakukan aktivitas belajar tertentu. Menurut Oktiani (2017) “Motivasi juga menjamin kelangsungan, memberikan arah, dan menumbuhkan semangat dalam belajar”.

Menurut Manizar (2015, hlm. 204) “Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong siswa dalam berbuat, menentukan arah perbuatan, menyeleksi perbuatan, serta pendorong usaha dalam mencapai prestasi”. Motivasi juga berfungsi sebagai pengarah dan penggerak, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Uno dalam Lestari (2020), “Indikator motivasi belajar bisa beragam, yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif”. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dibagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Sardiman (2014, hlm. 89), “Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dari dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar”. Motivasi ini

dipengaruhi oleh insentif eksternal, seperti imbalan dan hukuman. Menurut Sutikno dalam Febrianto (2019), motivasi intrinsik sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri manusia tanpa adanya paksaan dari orang lain, melainkan atas dasar keinginan sendiri. Fidan dalam Noermijati et al. (2019) menggambarkan motivasi intrinsik sebagai kecenderungan untuk menemukan dan mempelajari hal-hal baru untuk meningkatkan kapasitas diri.

Menurut Hamid (2020) “Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menentukan perencanaan pembelajaran yang jelas, menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dan variatif, melakukan interaksi yang baik dengan siswa, dan menggunakan media pembelajaran yang menarik”. Menurut Suyanto dan Djihad (2013, hlm. 130) “Metode pembelajaran merupakan sebuah cara guru dalam mengajar atau menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang sedang belajar”. “Guru diharuskan untuk memiliki kemampuan dalam memilih model, metode pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal” (Suyanto & Djihad, 2013, hlm. 129).

Terdapat beberapa jenis metode pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas seperti metode ceramah, yaitu guru memberikan penjelasan kepada siswa secara verbal. Kemudian metode diskusi, yaitu siswa berpartisipasi aktif berbagi pendapat dan memecahkan masalah. Lalu metode pembelajaran berbasis proyek yang mengharuskan siswa bekerja dalam proyek nyata dengan tujuan siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Terakhir, metode demonstrasi yang sering kali digunakan dalam praktikum karena pada metode ini guru secara langsung menunjukkan cara dalam melakukan sesuatu. Kemudian terdapat pula metode pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan aktivitas bermain peran untuk meningkatkan pembelajaran, kemudian ada metode pembelajaran berbasis masalah dimana siswa mempelajari konsep-konsep tertentu melalui pemecahan masalah nyata atau simulasi, selain itu terdapat metode pembelajaran aktif, pada metode ini siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui diskusi, latihan, dan refleksi. Setiap jenis metode pembelajaran tersebut tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Guru harus memiliki kemampuan dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi dalam kelas demi mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Menurut Wikara et al. (2020, hlm. 192) “Pembelajaran yang menyenangkan diyakini mampu meningkatkan kemampuan kognitif serta prestasi belajar”. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa, membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan partisipatif, memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan menyenangkan, dan dapat membuat siswa merasa nyaman dan aman dalam belajar.

Oleh karenanya, guru perlu merencanakan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Rusman (2017) dalam Wijanarko (2017, hlm. 56) “Pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan”. Sedangkan menurut Purba et al. (2021, hlm. 280) “Pembelajaran menyenangkan adalah proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal”. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan merupakan suasana pembelajaran yang mampu membuat siswa merasa aman dan nyaman berada di dalam kelas sehingga siswa dapat menjadi lebih aktif, bergairah dan termotivasi dalam pembelajaran dan pada akhirnya siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena mereka merasa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran, ketika siswa merasa senang dan terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih mampu menyimpan informasi dalam ingatan jangka panjang. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan mendukung, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan menurut siswa SMA Labschool UPI adalah ketika guru menghadirkan materi dengan cara yang kreatif dan menarik, seperti menggunakan permainan, teknologi, atau kegiatan kolaboratif, sehingga siswa tidak mudah bosan dan mengantuk. Metode pembelajaran yang paling membuat siswa SMA Labschool UPI antusias dalam kegiatan pembelajaran yaitu ketika mereka melakukan proyek kelompok, pembelajaran

berbasis proyek, melibatkan permainan berbasis pembelajaran, dan diskusi yang interaktif. Kunci dari pembelajaran yang menyenangkan adalah dari guru yang inovatif. Menurut siswa SMA Labschool UPI yang peneliti wawancara, pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila guru bisa menciptakan suasana kelas yang positif, mendorong partisipasi aktif, dan menggunakan metode pengajaran yang menarik seperti menampilkan video, musik, atau cerita. Pembelajaran diluar kelas juga disukai oleh siswa. Dengan belajar diluar kelas, siswa cenderung tidak mudah suntuk karena mendapatkan suasana belajar baru. Hal-hal seperti itu akan lebih berkesan bagi siswa, dan siswa pun cenderung akan lebih mengingat apa yang mereka pelajari. Para siswa merasa sangat senang saat guru mengorganisir sebuah proyek kolaboratif di kelas yang melibatkan mereka dalam menyelesaikan masalah dunia nyata (*project based learning*) karena hal itu membuat para siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar lebih banyak.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dipengaruhi oleh kreativitas dan inovasi guru dalam menyajikan materi. Metode pembelajaran yang paling diminati adalah proyek kelompok, permainan berbasis pembelajaran, dan diskusi interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa suasana kelas yang positif, partisipasi aktif, dan penggunaan metode pengajaran yang menarik seperti video, musik, atau cerita dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempertahankan minat siswa. Selain itu, proyek kolaboratif yang melibatkan siswa dalam menyelesaikan masalah dunia nyata juga efektif dalam memotivasi siswa. Saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan ini adalah yaitu guru diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menyajikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai metode seperti permainan, teknologi, dan kegiatan kolaboratif. Pembelajaran juga dapat lebih ditingkatkan dengan memperhatikan suasana kelas yang positif dan mendorong partisipasi aktif siswa. Penggunaan media seperti video, musik, dan cerita juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami materi. Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan pembelajaran di SMA Labschool UPI akan menjadi lebih menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperdalam efektivitas metode ini pada mata pelajaran tertentu, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya, dan pandangan berbagai pihak. Pengembangan metode pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas dalam pembelajaran. Kolaborasi dengan berbagai pihak juga penting untuk menyebarkan pengetahuan dan praktik terbaik serta membangun komitmen berkelanjutan terhadap implementasi metode ini.

## Daftar Pustaka

- Astuti, A. D. (2017). Pengaruh motivasi dan disiplin kerja terhadap kinerja guru SD di Kabupaten Cilacap. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 5(2), 150-160. <https://doi.org/10.21831/amp.v5i2.13931>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.283>
- Fadilla, A. N., Relawati, A. S., & Ratnaningsih, N. (2021). Problematika pembelajaran daring pada pembelajaran matematika di masa pandemi Covid-19. *Jurnal jendela pendidikan*, 1(02), 48-60. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i02.6>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Febrianto, A. S., Faldesiani, R., Addinna, D., Hernawan, Y., Suryadi, E., & Suryadi, G. G. (2023). Using vosviewer for a bibliometric computational mapping analysis of publications on communication technology. *Journal of Engineering Science and Technology*, 18(6), 2748-2762.
- Febrianto, A. (2017). *Pengaruh dimensi pelatihan kerja terhadap kinerja karyawan (studi pada Hotel Ollino Garden Kota Malang)*. (Skripsi Sarjana, Universitas Brawijaya) Malang, Indonesia.
- Febrianto, A. S. (2019). *pengaruh pemberdayaan psikologis dan islamic spiritual leadership terhadap komitmen organisasional dimediasi oleh motivasi intrinsik (studi pada pengurus lembaga dakwah kampus universitas brawijaya)*. (Tesis Magister, Universitas Brawijaya) Malang, Indonesia.

- Hamid, A. (2020). *Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dalam pembelajaran*. BDK Banjarmasin Kementerian Agama.
- Khairunnisa, A. N., Amanda, D. M., Fakhira, F., & Radia, S. (2023). Analisis pola komunikasi interpersonal dalam proses belajar mengajar menggunakan hukum prinsip respect, empathy, audible, clarity, dan humble. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 249-258. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.53806>
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Manizar, E. (2015). Peran guru sebagai motivator dalam belajar. *Tadrib*, 1(2), 204-222.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Mulyawati, Y. M. (2021). Pentingnya keterampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.33654/pgsd.v3i2.1317>
- Noermijati, N., Juwita, H. A. J., & Alashkam, S. A. (2019). The influence of psychological empowerment and islamic spiritual leadership on organizational commitments and intrinsic motivation. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 17(3), 381-390. <http://dx.doi.org/10.21776/ub.jam.2019.017.03.01>
- Novalita, R. (2014). Pengaruh perencanaan pembelajaran terhadap pelaksanaan pembelajaran (suatu penelitian terhadap mahasiswa PPLK program studi pendidikan geografi FKIP Universitas Almuslim). *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 14(2), 56–61.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Purba, F. B., Tanjung, D. S., & Gaol, R. L. (2021). The effect of paikem approach on students' learning outcomes on the theme of lingkungan sahabat kita at grade V SD Harapan Baru Medan Academic year 2019/2020. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2), 278-286.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramli, R. (2014). The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sabirin. (2012). Perencanaan kepala sekolah tentang pembelajaran. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 9(1), 111–128.
- Sanjani, M. A. (2021). Pentingnya strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32-37. <https://doi.org/10.37755/jsap.v10i2.517>
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181-204.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suryapermana, N. (2017). Manajemen perencanaan pembelajaran. *Tarbawi*, 3(02), 183–193. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v3i02.1788>
- Suyanto, A. D., & Djihad, A. (2013). *Bagaimana menjadi calon guru dan guru profesional*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Syarifuddin, A. (2011). Penerapan model pembelajaran cooperative belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(01), 113-136. <https://doi.org/10.19109/td.v16i01.57>
- Wachyudi, K., Srisudarso, M., & Miftakh, F. (2015). Analisis pengelolaan dan interaksi kelas dalam pengajaran bahasa inggris. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(4), 40–49. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Wahyudi, D., & Azizah, H. (2016). Strategi pembelajaran menyenangkan dengan konsep learning revolution. *Attarbiyah*, 26, 1-28. <https://doi.org/10.18326/tarbiyah.v26i0.1-28>
- Waluyo, M. E. (2014). Revolusi gaya belajar untuk fungsi otak. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 209-228. <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.577>
- Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>

- Wikara, B., Sutarno, S., Suranto, S., & Sajidan, S. (2020). Efek pembelajaran yang menyenangkan (fun learning) terhadap kemampuan memori. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(2), 192-195. <http://dx.doi.org/10.32699/spektra.v6i2.164>
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi belajar ditinjau dari dukungan sosial orangtua pada siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Zakaria, S. F., & Awaisu, A. (2011). Shared-learning experience during a clinical pharmacy practice experience. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 75(4), 75. <https://doi.org/10.5688/ajpe75475>