



STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DI KELAS VI SD NEGERI KADUPAYUNG

Suci Dwi Handayani¹, Yohana Lusi², Edi Junaedi³, Andriyani⁴
¹²³⁴STKIP Babunnajah Pandeglang
¹suciiidwh@gmail.com

Abstract

This research was conducted at the Kadupayung State Elementary School which is located in one of the elementary schools in Menes sub-district, researchers focused their research on sixth grade students, because many students in this class have been influenced by electronic devices and the external environment, which reduces the students' desire to learn. The aim of this research is to find out how the implementation of project-based learning increases students' desire to learn in class VI at SDN Kadupayung, and also to find things that hinder students' desire to learn. Using a qualitative descriptive approach, this research investigates the application of the project-based learning model and the factors that influence student learning motivation. The results show that implementing models such as making "Human Skeleton Puppets" can not only make learning fun, but can also increase students' desire and encouragement to learn. One thing that can be done is improving infrastructure, increasing the role of parents, and making learning methods more interesting and interactive. However, to increase students' desire to learn, there are several obstacles. This includes internal factors (student desires) and external factors (facilities, environment, and teacher learning styles).

Keywords: *project based learning, student learning motivation, inhibiting factors*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri kadupayung yang terletak di salah satu sekolah dasar di kecamatan Menes, peneliti memfokuskan penelitian mereka pada siswa kelas enam, karena banyak siswa di kelas ini sudah terpengaruh oleh perangkat elektronik dan lingkungan luar, yang mengurangi keinginan siswa untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran berbasis proyek meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di kelas VI SDN Kadupayung, dan juga untuk menemukan hal-hal yang menghambat keinginan siswa untuk belajar. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menyelidiki penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model seperti pembuatan "Boneka Kerangka Manusia" tidak hanya dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keinginan dan dorongan siswa untuk belajar. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah meningkatkan infrastruktur, meningkatkan peran orang tua, dan membuat metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, ada beberapa kendala. Ini termasuk faktor internal (keinginan siswa) dan faktor eksternal (sarana, lingkungan, dan gaya pembelajaran guru).

Kata Kunci: *pembelajaran berbasis proyek, motivasi belajar siswa, faktor penghambat*

Pendahuluan

Pendidikan, menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (2003:1), adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran sehingga

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, moral, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Semua orang harus mendapatkan pendidikan, baik di lembaga formal maupun nonformal. Untuk proses yang dianggap sebagai proses pembelajaran, guru dan siswa harus melakukan aktivitas untuk memberi dan menerima pengetahuan sesuai dengan kurikulum yang ada.

Menurut Arianti (2019) dalam Yunita & Ain (2022:1466), pendidikan didefinisikan sebagai kesadaran yang berusaha untuk memastikan bahwa sumber daya manusia dapat berkembang dan berkembang secara optimal melalui kegiatan belajar. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar.

Seperti yang dinyatakan oleh Kunandar (2009:54) dan Rukhayati (2019:11), Guru adalah guru profesional yang mengajar, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan menyebarkan siswa di jalur pendidikan formal, sekolah dasar, dan menengah.

Menurut Nurdiansyah dkk. (2016) dalam Khaira, (2022:2885), peran guru sangat penting dalam menentukan kualitas pendidikan dan pembelajaran karena melalui mereka, tujuan pendidikan dapat dicapai dan ilmu pengetahuan disampaikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang direncanakan, guru harus memahami berbagai model pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan siswa yang memenuhi standar yang ditetapkan oleh undang-undang yang mengatur sistem pendidikan nasional.

Majid (2013:3) dalam Rukhayati (2019:10) mengatakan bahwa istilah "strategi" berasal dari kata kerja dan kata benda Yunani. Strategos berasal dari kata-kata stratos (militer) dan ago (memimpin). Kata kerja "strategi" berasal dari kata "merencanakan". Menurut Mintberg dan Waters, strategi adalah pola keputusan atau tindakan yang umum. Menurut Hardy Langlay dan Rose dalam Sudjana dalam Rukhayati, strategi didefinisikan sebagai aset atau rencana dari proses penemuan yang jelas yang mendahului dan mengendalikan kegiatan.

Berdasarkan Harefa dkk. (2024:223), Motivasi dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang mendorong atau mendorong tingkah laku seseorang untuk memenuhi kebutuhannya, dari kata "motif", yang berasal dari kata "motivasi", yang juga dapat didefinisikan sebagai daya penggerak yang telah aktif.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Harefa dkk., (2024:223), motivasi adalah dorongan yang muncul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Di sisi lain, dalam psikologi, motivasi adalah usaha yang dapat mendorong seseorang atau kelompok orang untuk melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang diinginkannya atau mendapat kepuasan dari perbuatannya.

Karena motivasi akan mempengaruhi hasil pembelajaran yang telah ditetapkan, Masruroh & Maruf (2020) dalam Yunita & Ain (2022:1467) mengatakan bahwa guru memiliki strategi penting untuk mendorong siswa. Guru harus memotivasi siswa untuk belajar, yang akan meningkatkan semangat mereka untuk belajar dan berdampak pada hasil atau prestasi belajar mereka, terutama tingkah laku mereka. Jika guru tidak memiliki strategi yang tepat untuk memotivasi siswa, maka siswa akan lebih memahami.

Harefa dkk., 2024:2. Perubahan yang hampir permanen dalam perilaku atau potensi perilaku yang disebabkan oleh pengalaman atau latihan yang diperkuat disebut belajar. Interaksi antara stimulus dan respon menyebabkan belajar. Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk mendapatkan informasi, meningkatkan kemampuan, mengubah perilaku, sikap, dan kepribadian. Menurut pemahaman sains, pengalaman konvensional digunakan untuk menggambarkan hubungan manusia dengan alam. Pengalaman yang digunakan dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan. Dalam aktivitas sehari-hari, orang hampir selalu terlepas dari kegiatan belajar, baik sendiri maupun dalam kelompok. Dipahami atau tidak, sebagian besar aktivitas sehari-hari kita adalah belajar. Pengetahuan, juga dikenal sebagai pengetahuan, dihasilkan dari pengalaman yang berulang-ulang.

Gagane menyatakan dalam Siregar & Widyaningrum, (2015) dalam Harefa dkk., (2024:19) bahwa belajar tidak hanya tumbuh, tetapi juga perubahan dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari proses belajar yang berkelanjutan. Belajar terjadi ketika situasi stimulus dan ingatannya mempengaruhi siswa, menyebabkan perilaku mereka berubah dari sebelumnya menjadi setelah mengalami situasi tersebut.

Yestiani & Zahwa (2020) dalam Khaira, (2022:1467) juga menyatakan bahwa peran guru sebagai sumber belajar, fasilitator, dan penasihat adalah fungsi yang menjadi guru strategi. Didasarkan pada penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran dan fungsi guru adalah memberikan informasi, mendorong, mengarahkan, fasilitator, dan menilai.

Tujuan kurikulum 2013 selaras dengan model pembelajaran, menurut Khaira (2022:2885). Model ini mendorong siswa untuk melihat, bertanya, menalar, menyimpulkan, dan menggabungkan apa yang mereka pelajari. Selain itu, model ini harus menggunakan pendekatan saintifik. Banyak model pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran berbasis proyek, dapat digunakan untuk mengajarkan siswa sepanjang proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek adalah fokus penelitian ini.

Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk membuat materi pelajaran dan melakukan aktivitas pembelajaran, menurut Sulaeman (2020:5) dan Khaira (2022). Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, dan percaya diri. Metode ini menuntut proyek atau kegiatan untuk mengumpulkan informasi untuk kepentingan siswa.

Metode pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan oleh George Lucas Educational Foundation (2005) dalam (Yani, 2021:12-16) terdiri dari: 1). Start with the Essential Question Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas dengan materi yang relevan dan memulai penyelidikan mendalam. pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik The George Lucas Educational Foundation: (2005) dalam Yani, (2021:12-16). 2). Design a Plan for the project Perencanaan proyek dilakukan secara kolaboratif oleh guru dan siswa. Tujuannya adalah agar siswa merasa “memiliki” proyek karena perencanaan mencakup aturan utama, aktivitas yang dapat membantu menjawab pertanyaan penting, cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, dan informasi tentang bahan dan alat yang dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan proyek. The George Lucas Educational Foundation: (2005) dalam (Yani, 2021:12-16). 3). Create a Schedule untuk menyelesaikan proyek, guru dan siswa bekerja sama untuk membuat jadwal aktivitas. Pada tahap ini, tugas-tugas termasuk membuat jadwal proyek, batas waktu, dan pedoman untuk menyelesaikannya; mendorong siswa untuk merencanakan cara baru; memberikan bimbingan ketika mereka membuat cara yang tidak terkait dengan proyek; dan meminta siswa untuk memberikan penjelasan (alasan) mengapa mereka memilih cara tertentu. The George Lucas Educational Foundation: (2005) dalam Yani, (2021:12-16). 4). Monitor the Student and the Progress of the project Pendidik bertanggung jawab untuk mengawal aktivitas siswa saat mereka menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik di setiap proses. Dengan kata lain, pengajar bertindak sebagai mentor bagi aktivitas siswa. Sebuah rubrik yang dapat merekam semua aktivitas penting dibuat untuk mempermudah proses monitoring. The George Lucas Educational Foundation: (2005) dalam Yani, (2021:12-16). 5). Assess the Outcome Penilaian membantu guru mencatat kemajuan setiap siswa, memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman siswa, dan membantu mereka membuat rencana pengajaran baru. The George Lucas Educational Foundation: (2005) dalam Yani, (2021:12-16). 6). Evaluste the Experience Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi tentang aktivitas dan hasil proyek yang telah mereka selesaikan. Proses refleksi ini dilakukan baik secara individu maupun kelompok, dan guru dan siswa diminta untuk menceritakan apa yang mereka rasakan saat menyelesaikan proyek. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk memperbaiki kinerja siswa dan menghasilkan temuan baru.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kadupayung, sebuah sekolah dasar di kecamatan Menes. Peneliti fokus pada siswa di kelas enam karena banyak siswa sudah terpengaruh oleh perangkat elektronik dan lingkungan luar, yang mengurangi keinginan siswa untuk belajar di kelas.

Dengan model pembelajaran berbasis proyek, guru memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan kegiatan proyek yang dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar, menurut Elisabet (2019:2887). Tugas guru adalah membantu dan membimbing siswa dalam melakukan proyek. Menurut Khaira (2022:2887), tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Menurut observasi yang dilakukan di SD Negeri Kadupayung, model pembelajaran yang digunakan selama ini mirip dengan model pembelajaran konvensional, di mana siswa hanya diminta untuk menghafal dan mencatat dan tidak diminta untuk mempelajari materi. Meskipun demikian, model pembelajaran ini menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki keinginan untuk belajar; beberapa siswa bermain selama proses pembelajaran, tidak mendengarkan instruksi guru, dan bahkan tidak hadir di kelas. Strategi sangat penting untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Strategi guru menentukan tujuan pendidikan. Penelitian tersebut kemudian diberi nama “Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di Kelas VI SD Negeri Kadupayung.”

Metode Penelitian

Menurut Yunita dan Ain (2022), penelitian ini dirancang sebagai penelitian lapangan atau penelitian lapangan, dan analisis metode deskriptif kualitatif digunakan. Penelitian deskriptif adalah cara penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memahami sesuatu yang sudah ada, menurut Creswell (2004) dan Dr. Sudaryono (2018:88). Menurut Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong Dalam Samsu (2017:86), “penelitian kualitatif adalah sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.” Informasi penelitian terdiri dari enam siswa dan dua guru, Ibu IRM dan Ibu S.

Sugiyono (2020) mengatakan bahwa observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Tempat penelitian ini adalah SD Negeri Kadupayung yang terletak di Kp. Kadu Janggala, Desa Kaduayung, Kecamatan Menes, Kota Pandeglang, Provinsi Banten. Sugiyono (2018:246) mengatakan bahwa ada beberapa teknik analisis data dalam penelitian kualitatif, termasuk reduksi data, penyampaian data, dan verifikasi kesimpulan data.

Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan judul penelitian ini, Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Kelas VI Di SD Negeri Kadupayung, informasi yang disajikan dalam penelitian ini diperoleh dari lapangan melalui penggunaan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Ada dua indikator yang akan digunakan peneliti yaitu bagaimana penerapan pembelajaran berbasis proyek membantu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dan yang kedua adalah apa saja tantangan yang dihadapi siswa di kelas VI SD Negeri Kadupayung untuk meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Peneliti kemudian melakukan wawancara dengan individu yang telah ditentukan, termasuk kepala sekolah, guru kelas, dan beberapa siswa kelas VI. Tujuan dari tahap dokumentasi ini adalah untuk mengumpulkan lebih banyak data dari hasil observasi dan wawancara. Menurut hasil penelitian, baik pengamatan langsung oleh peneliti maupun fakta di lapangan, SD Negeri Kadupayung telah menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek ini dapat dilihat dari hasil karya atau produk di etalase sekolah dan di pajang di dinding sekolah. Di bawah ini adalah data yang dikumpulkan peneliti dari informan lapangan selama proses penelitian.

1. Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBl) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri Kadupayung.

Dalam wawancara yang diadakan pada tanggal 9 Juli dengan Ibu Suhaeni, guru kelas IV, tentang strategi pembelajaran apa yang telah digunakan ibu untuk meningkatkan motivasi belajar siswanya, beliau menyatakan bahwa: "Untuk SD Negeri Kadupayung ini, saya melihat bahwa pembelajaran berbasis proyek sangat cocok digunakan, dan saya pikir Pjbl adalah metode yang membuat siswa dapat bekerja sama satu sama lain."

Pada tanggal 9 juli 2024 dari Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan ketiga siswa dan siswi kelas VI mengenai penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Motivasi Belajar mereka menunjukkan bahwa penggunaan model tersebut rata-rata menyenangkan, dan tidak membosankan.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan temuan lapangan di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Bebasis Proyek adalah model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di SD Negeri Kadupayung. Namun, dengan penelitian ini, perlu dikembangkan lagi karena siswa-siswi kelas VI membutuhkan lingkungan belajar yang baru agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa jenuh. Selain itu, penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki potensi untuk meningkatkan kekompakan, kreativitas, dan ide siswa-siswi di kelas VI. Hasil dari implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek, yaitu "Wayang Rangka Manusia", menunjukkan bahwa siswa-siswi meningkatkan semangat dan antusiasme mereka untuk belajar. Data lapangan menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Proyek di SD Negeri Kadupayung dapat meningkatkan motivasi belajar. Terbukti dengan siswa kelas VI yang dapat menjelaskan permainan "Wayang Rangka Manusia".

2. Faktor - faktor dan kendala Yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil observasi mengenai faktor dan kendala yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di kelas VI, Penelitian dimulai dengan melihat gaya belajar siswa di kelas VI ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Beberapa siswa tidak memperhatikan instruksi guru, bahkan ada yang berbicara dengan teman sebangkunya dan berlari di kelas.

Menurut hasil wawancara yang diadakan pada 8 Juli 2024 dengan Ibu Ike Rusda Masfia, Kepala Sekolah SD Negeri Kadupayung, tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, beliau menjawab: "Faktor yang mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar adalah pengaruh teknologi seperti smartphone, media sosial, internet, kurang nya perhatian orang tua, saran prasarana pembelajaran, kemudian lingkungan sekolah dan cara mengajar atau strategi guru itu menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran bagaimana guru agar dapat menciptakan kelas yang aktif dan menyenangkan tidak monoton dan tidak membosankan ini lah yang harus kita tingkatkan"

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru kelas VI Ibu Suhaeni pada tanggal 9 juli 2024 mengenai kendala apa yang memengaruhi motivasi belajar siswa kelas VI beliau menjawab:

"Ya tentunya ada kendala yang mempengaruhi motivasi belajar mereka dari sarana prasarana pembelajaran seperti media pembelajaran, kemudian kemauan belajar siswa itu sendiri dan kondisi keluarga".

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa banyak faktor, baik internal (seperti keinginan siswa untuk belajar) maupun eksternal (seperti sarana prasarana, lingkungan, dan metode pembelajaran guru), mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas VI. Oleh karena itu, perbaikan infrastruktur, penguatan peran orang tua, dan pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif diperlukan untuk mendorong siswa untuk belajar.

1. Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBl) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI

Dalam model pembelajaran berbasis proyek, siswa menjadi pusat utama dalam menentukan gaya belajar yang mereka inginkan. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model tersebut selama proses pembuatan karya atau produk memungkinkan siswa kelas VI untuk memilih gaya belajar mereka sendiri sambil tetap

diterapkan oleh guru. Menurut Dr.Hj. Leli Halimah & Iis Marwati (2022:75), model pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa secara berkelompok atau mandiri dalam memecahkan masalah dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah dalam membuat karya atau produk yang dipresentasikan kepada orang lain dalam jangka waktu tertentu. Oleh karena itu, temuan di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek digunakan secara kelompok pada siswa kelas VI dan dilakukan dari awal hingga akhir. Di bawah ini, peneliti akan menjelaskan hasil dari penggunaan model ini untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan "Wayang Rangka Manusia":

Ketika siswa-siswi kelas VI memainkan permainan "Wayang Rangka Manusia", yang merupakan hasil dari Model Pembelajaran Berbasis Proyek, semangat dan antusiasme mereka untuk belajar meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek di SD Negeri Kadupayung dapat meningkatkan motivasi belajar.

2. Faktor-faktor dan hambatan yang mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar di kelas VI SD Negeri Kadupayung

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menghadapi sejumlah tantangan dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di SD Negeri Kadupayung. Kondisi keluarga siswa, lingkungan mereka, dan proses pendidikan adalah beberapa dari tantangan tersebut. Setiap kegiatan pembelajaran pasti memiliki masalah yang menghambat proses pembelajaran. Kendala-kendala ini juga menghambat upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda, sehingga kegiatan pembelajaran tidak selalu berjalan lancar.

Data sebelumnya menunjukkan bahwa ada alasan mengapa siswa di SD Negeri Kadupayung tidak memiliki motivasi untuk belajar, terutama di kelas VI. Berikut ini adalah alasannya: 1) Keluarga siswa. 2) Lingkungan sosial. 3) Fasilitas Sekolah. 4) Sifat dan kepribadian siswa adalah komponen yang ada. 5) Pengaruh dari teman sekolah 6) Efek teknologi seperti smartphone, internet, media sosial, dan lainnya 7) Kurangnya sarana. 8) Kemauan siswa untuk belajar sendiri. 9) Guru tidak memberikan motivasi yang cukup. 10) Kurangnya alat pembelajaran atau peraga. 11.) Kelas yang tidak menyenangkan bagi siswa yang tidak tertarik dengan pelajaran biasanya dapat menyebabkan kegaduhan, percakapan, dan masalah lainnya. 12) Metode untuk mengajar guru. Guru harus membuat suasana kelas yang menyenangkan dan pembelajaran yang menyenangkan untuk mendorong siswa untuk belajar. Hal ini karena cara mengajar guru atau strategi yang digunakan oleh guru yang tidak tepat dapat membuat siswa susah untuk memahami apa yang diajarkan atau membuat siswa tidak suka dengan strategi yang digunakan oleh guru.

Hasil penelitian tentang "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas VI SD Negeri Kadupayung Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek" menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: 1). Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah guru strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghibur. Model ini menghasilkan karya atau produk, dan peserta didik menjadi pusat dalam menentukan gaya belajar yang mereka inginkan. 2). Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, siswa kelas VI memiliki kebebasan secara langsung untuk memilih gaya belajar mereka sendiri, tetapi tetap di bawah pengawasan guru. 3). Model pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah, baik secara kelompok maupun individu, untuk menghasilkan karya atau produk yang akan dipresentasikan dalam waktu tertentu. 4). Siswa membuat "Wayang Rangka Manusia" sebagai hasil dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek di kelas VI, yang dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, model pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mendorong kreativitas mereka, dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Selain itu, siswa kelas VI SD Negeri Kadupayung dipengaruhi oleh sejumlah faktor dan hambatan, seperti: 1). Kondisi keluarga

siswa, yang dapat mempengaruhi keinginan mereka untuk belajar 2). Lingkungan masyarakat sekitar, yang dapat mempengaruhi keinginan mereka untuk belajar baik secara positif maupun negatif 3). Fasilitas sekolah yang tidak memadai, yang menghambat proses pembelajaran 4). Faktor internal pada diri siswa, seperti sikap, kepribadian, dan keinginan belajar 5) Pengaruh teman sebaya dan 6). penggunaan teknologi seperti smartphone, media sosial, dan internet; 7). Kurangnya sarana dan prasarana sekolah; 8). Penggunaan alat permainan atau media pembelajaran yang buruk; dan 9). Kondisi kelas yang tidak nyaman. Metode pembelajaran guru yang tidak tepat membuat siswa sulit memahaminya. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, diperlukan upaya dari berbagai pihak, baik guru, orang tua, maupun lingkungan sekitar, untuk menciptakan suasana dan kondisi belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Daftar Pustaka

- Harefa Edward, dkk, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).
- Khaira, U. (2022). Analisis Penggunaan Model Project Bed Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* , 8 (2), 2884-2898.
- Rukhayati, S. (2019, 27 September). Strategi Guru Pai Dalam Mebina Karakter Peserta Didik Smk Al Falah Salatiga . LP2M Tekan IAIN Salatiga.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, S. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Sudaryono.(2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method,Depok : PT RajaGrafindo Persada.
- Samsu, S. (2017, Desember). METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development) . Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yani. (2021, January). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani . Ahlimedia Press.
- Yunita, N., & Ain, S, Q. (2022). Strategi Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 170 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (5), 1465-1478. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.9191>.