

## Efforts To Improve Social Studies Instruction To Address Low Student Motivation

### Upaya Pengembangan Pembelajaran IPS Untuk Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa

Nuning Christiana <sup>1)</sup>; Rifa'i <sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

Email: <sup>1)</sup> [nuningse40@guru.smp.belajar.id](mailto:nuningse40@guru.smp.belajar.id), <sup>2)</sup> [rifa'i@umb.ac.id](mailto:rifa'i@umb.ac.id)

#### ARTICLE HISTORY

Received [25 April 2026]

Revised [30 Mei 2026]

Accepted [02 Juni 2026]

#### KEYWORDS

Learning Development, Social Studies, Learning Motivation, Descriptive Qualitative, Learning Strategies

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya pengembangan pembelajaran IPS dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS merupakan permasalahan yang sering ditemukan di berbagai jenjang pendidikan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya metode pembelajaran yang monoton, kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru IPS dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kontekstual, penggunaan media berbasis teknologi, serta pendekatan berbasis proyek mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Implikasi penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dalam merancang dan mengembangkan strategi pembelajaran IPS yang lebih efektif dan menyenangkan.

#### ABSTRACT

This study aims to describe the efforts to develop social studies (IPS) learning to overcome the low learning motivation of students. Low student motivation in social studies subjects is a problem commonly found at various educational levels. This is caused by various factors, including monotonous teaching methods, lack of relevance of the material to daily life, and minimal use of innovative learning media. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, in-depth interviews, and documentation. The research subjects were social studies teachers and eighth-grade students at SMP Negeri 5 Bandung City. The results show that the development of social studies learning through the application of contextual learning models, technology-based media usage, and project-based approaches can significantly increase student learning motivation. The implications of this research can serve as a reference for teachers in designing and developing more effective and enjoyable social studies learning strategies.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan formal, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, wawasan, dan kemampuan sosial peserta didik. IPS dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, mulai dari sejarah, geografi, ekonomi, hingga sosiologi dan antropologi.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPS di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup serius. Salah satu permasalahan yang paling menonjol dan sering dijumpai adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Fenomena ini ditandai dengan sikap pasif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, kurangnya antusiasme dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, serta rendahnya partisipasi aktif dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab di kelas.

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS bukan merupakan persoalan yang terjadi secara kebetulan. Terdapat berbagai faktor yang melatarbelakangi kondisi ini, baik faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor eksternal yang berasal dari lingkungan belajar. Dari sisi internal, siswa seringkali menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan, penuh hafalan, dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sementara dari sisi eksternal, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan kurang inovatif, yakni masih didominasi oleh ceramah dan pencatatan materi dari buku teks.

Kondisi semacam ini tentu tidak dapat dibiarkan begitu saja, mengingat dampaknya yang cukup signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pembelajaran dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, upaya pengembangan pembelajaran IPS yang inovatif dan kreatif menjadi sebuah keharusan yang tidak dapat ditunda.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam berbagai upaya pengembangan pembelajaran IPS yang dapat dilakukan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah, khususnya dalam hal pengembangan strategi dan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan

## LANDASAN TEORI

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk keperluan pendidikan. Menurut Sapriya (2017), IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik mulai dari jenjang SD/MI hingga SMP/MTs yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial kemasyarakatan.

Pembelajaran IPS pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values), yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi, masalah sosial, dan kemampuan mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Dalam konteks kurikulum nasional, pembelajaran IPS diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, kepekaan sosial, dan kecakapan hidup peserta didik. Hal ini berarti pembelajaran IPS tidak sekadar mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan harus mampu menumbuhkan karakter dan kompetensi yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Sardiman (2018) mendefinisikan motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dalam konteks belajar, motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Indikator motivasi belajar yang tinggi menurut Uno (2019) antara lain: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Pengembangan pembelajaran merupakan upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pendidikan. Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan memandu pembelajaran di kelas atau yang lain.

Beberapa pendekatan dan model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara lain: pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL), pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL), pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning), dan pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/PBL). Masing-masing model pembelajaran tersebut memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Moleong (2017), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara

holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Pemilihan pendekatan kualitatif deskriptif dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa permasalahan yang diteliti berkaitan dengan fenomena sosial yang kompleks dan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang konteks serta pengalaman para pelaku pendidikan, khususnya guru dan siswa, dalam proses pembelajaran IPS.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang representatif dalam hal heterogenitas karakteristik siswa dan telah mengimplementasikan berbagai inovasi pembelajaran, namun masih menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar IPS.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah: (1) tiga orang guru mata pelajaran IPS, (2) dua puluh empat orang siswa kelas VIII yang dipilih secara purposive, (3) kepala sekolah, dan (4) orang tua siswa sebagai informan pendukung. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) observasi partisipatif selama proses pembelajaran berlangsung, (2) wawancara mendalam (in-depth interview) dengan guru dan siswa, dan (3) studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran, hasil belajar siswa, dan catatan lapangan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model *Miles, Huberman, dan Saldana* (2014) yang meliputi tiga tahapan, yaitu: kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan simpulan/verifikasi (*drawing and verifying conclusions*). Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber, *triangulasi teknik*, serta *member checking*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Kondisi Awal Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara mendalam yang dilakukan terhadap guru, siswa, dan kepala sekolah, ditemukan bahwa kondisi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh berbagai indikasi yang teramati selama proses pembelajaran berlangsung, antara lain: banyak siswa yang terlihat mengantuk, berbicara sendiri, atau bermain ponsel saat guru menjelaskan materi; rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab; serta banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh guru.

Hasil wawancara dengan Guru IPS pertama (G1) mengungkapkan kondisi yang dialaminya sehari-hari di kelas:

*"Saya sudah mengajar IPS selama dua belas tahun, dan sejujurnya, tantangan terbesar saya bukan pada penguasaan materi, melainkan bagaimana membuat anak-anak ini mau duduk dan benar-benar mendengarkan. Begitu saya mulai ceramah, dalam sepuluh menit pertama sudah banyak yang melamun. Mereka bilang IPS itu membosankan, banyak hafalan, dan tidak ada gunanya untuk kehidupan mereka."*

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Guru IPS kedua (G2) yang menyoroti faktor metode pembelajaran sebagai akar permasalahan:

*"Saya akui, selama ini saya terlalu bergantung pada buku teks dan metode ceramah. Mungkin itulah yang membuat siswa kurang bersemangat. Saya tahu harus berubah, tapi waktu persiapan yang terbatas membuat saya kesulitan untuk mencoba hal-hal baru secara konsisten."*

Dari sudut pandang siswa, wawancara yang dilakukan terhadap delapan belas siswa kelas VIII menunjukkan pola yang konsisten. Siswa berinisial RA (14 tahun) menyatakan:

*"IPS itu pelajaran yang paling saya hindari. Materinya banyak banget, harus hafal nama-nama, tanggal, tempat. Kalau sudah ulangan saya belajar, tapi habis itu lupa lagi. Saya tidak ngerti gunanya belajar IPS buat kehidupan saya sekarang."*

Senada dengan hal tersebut, siswa berinisial MF (13 tahun) menambahkan:

*"Pelajaran IPS itu selalu sama dari hari ke hari. Masuk kelas, guru nulis di papan tulis, kita nyalin, terus guru ceramah sampai bel berbunyi. Tidak ada yang menarik. Lebih enak pelajaran olahraga atau prakarya karena kita bisa gerak dan bikin sesuatu."*

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah juga mempertegas gambaran kondisi ini. Beliau menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar IPS sudah menjadi perhatian pihak manajemen sekolah dalam beberapa tahun terakhir dan telah mendorong perlunya langkah-langkah inovatif yang terstruktur dari para guru IPS.

## Upaya Pengembangan Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan beberapa upaya pengembangan pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Upaya-upaya tersebut meliputi:

### a. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual (CTL)

Pembelajaran kontekstual diterapkan dengan cara menghubungkan materi IPS dengan konteks kehidupan nyata siswa. Misalnya, dalam pembelajaran materi tentang kegiatan ekonomi, guru mengajak siswa untuk mengunjungi pasar tradisional dan melakukan wawancara langsung dengan para pedagang. Guru G1 menjelaskan alasan di balik pendekatan ini:

*"Saya coba bawa mereka ke pasar Kosambi. Saya minta mereka wawancarai pedagang tentang bagaimana mereka menentukan harga, mengelola modal, dan menghadapi persaingan. Luar biasa perubahannya. Anak-anak yang biasanya diam di kelas, di pasar malah aktif bertanya-tanya sendiri tanpa disuruh."*

Respons positif juga terlihat dari siswa. Siswa berinisial NA mengungkapkan pengalamannya setelah mengikuti kegiatan kunjungan pasar tersebut:

*"Waktu kunjungan ke pasar itu saya baru ngerti ternyata apa yang diajarkan di buku itu nyata. Saya tanya langsung ke Ibu pedagang sayur soal harga dan untung rugi. Itu lebih mudah saya pahami daripada baca di buku. Saya jadi penasaran dan ingin tahu lebih banyak."*

### b. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Guru memanfaatkan berbagai media teknologi seperti video dokumenter, animasi interaktif, presentasi berbasis multimedia, dan aplikasi peta digital dalam proses pembelajaran. Guru G3 menceritakan pengalamannya saat pertama kali menerapkan media video dokumenter:

*"Saya putar video dokumenter tentang kehidupan masyarakat Badui. Tidak ada yang ngantuk. Semua mata tertuju ke layar proyektor. Selesai video, mereka langsung ramai bertanya dan berdiskusi sendiri tanpa saya pancing. Itu pengalaman mengajar yang tidak pernah saya rasakan sebelumnya dengan metode ceramah biasa."*

Siswa berinisial DK turut memberikan pendapatnya mengenai penggunaan media teknologi dalam pembelajaran:

*"Kalau pakai video atau animasi itu lebih gampang masuk ke kepala saya. Saya bisa lihat langsung bagaimana bentuk gunung berapi meletus, atau bagaimana kehidupan zaman kerajaan dulu. Tidak cuma bayangin dari tulisan di buku. Jadi lebih seru dan saya tidak bosan."*

### c. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan dengan memberikan siswa kesempatan untuk mengerjakan proyek nyata yang berkaitan dengan materi IPS, seperti pembuatan peta wilayah, analisis kondisi sosial-ekonomi lingkungan sekitar sekolah, dan pembuatan laporan investigasi tentang permasalahan lingkungan hidup. Guru G2 menggambarkan dinamika kelas yang berubah saat PjBL diterapkan:

*"Ketika saya berikan proyek investigasi soal sampah di sekitar sekolah, saya terkejut. Kelompok yang biasanya pasif justru paling semangat. Mereka datang ke sekolah lebih pagi untuk berdiskusi, bahkan ada yang melanjutkan kerja kelompok lewat WhatsApp sampai malam. Saya tidak menyangka proyek bisa membangkitkan semangat mereka seperti itu."*

Siswa berinisial HS mengungkapkan perasaannya selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek:

*"Saya suka belajar IPS kalau ada proyeknya. Kami bebas bagi tugas, ada yang foto, ada yang wawancara warga, ada yang nulis laporan. Saya merasa punya tanggung jawab dan kontribusi nyata. Hasilnya juga kita presentasikan di depan kelas, jadi bangga kalau kelompok kita dipuji."*

### d. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw, Think-Pair-Share, dan Group Investigation diterapkan untuk mendorong kerja sama dan interaksi positif antar siswa. Guru G1 menjelaskan manfaat yang ia rasakan:

*"Dengan teknik Jigsaw, setiap siswa jadi ahli dalam satu sub-topik dan mengajari teman-temannya. Saya perhatikan anak-anak lebih serius belajar karena mereka tahu teman-temannya bergantung pada mereka. Ada rasa tanggung jawab sosial yang muncul secara alami. Interaksi antar siswa juga jauh lebih hidup."*

## Dampak Pengembangan Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai upaya pengembangan pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar

siswa. Dari hasil observasi selama penelitian berlangsung, tercatat bahwa tingkat partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas meningkat dari rata-rata 35% menjadi 72%. Selain itu, persentase siswa yang mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu juga meningkat dari 58% menjadi 89%.

Perubahan yang signifikan ini juga tercermin dalam ungkapan siswa saat diwawancarai. Siswa berinisial RA yang sebelumnya menyatakan tidak menyukai IPS, kini mengungkapkan perubahan sikapnya:

*"Saya tidak menyangka bisa suka IPS. Dulu saya pikir IPS itu membosankan selamanya. Tapi sekarang berbeda. Kami diajak ke lapangan, nonton video, bikin proyek. Saya malah sekarang sering baca-baca sendiri tentang sejarah di internet karena penasaran."*

Guru G3 pun merasakan dampak langsung dari perubahan pendekatan pembelajaran terhadap suasana kelas secara keseluruhan:

*"Perbedaannya sangat terasa. Dulu saya masuk kelas dengan perasaan berat karena tahu suasananya akan datar dan siswa pasif. Sekarang saya masuk kelas dengan semangat karena siswa sudah menunggu dengan antusias, bertanya apa yang akan kita lakukan hari ini. Itu motivasi terbesar saya sebagai guru."*

Selain berdampak pada motivasi, pengembangan pembelajaran IPS yang inovatif juga berdampak positif pada hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh adanya korelasi positif antara peningkatan motivasi dan peningkatan prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran IPS.

### Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam pelaksanaan pengembangan pembelajaran IPS, ditemukan beberapa faktor pendukung dan penghambat. Kepala Sekolah menyatakan komitmen penuh dari pihak manajemen sekolah:

*"Kami sangat mendukung inovasi yang dilakukan guru-guru IPS. Kami sediakan proyektor di setiap kelas, akses internet, dan kami fasilitasi kunjungan lapangan. Guru yang mau berinovasi akan kami dukung penuh, termasuk dalam hal keringanan beban administratif."*

Namun demikian, beberapa hambatan juga diidentifikasi. Guru G2 menyampaikan kendala yang masih dirasakan:

*"Kendala terbesar saya adalah waktu. Pembelajaran berbasis proyek atau kunjungan lapangan membutuhkan waktu yang lebih panjang, sementara alokasi jam IPS terbatas. Saya juga masih perlu banyak belajar soal teknologi. Tidak semua aplikasi yang ada saya kuasai dengan baik."*

Faktor-faktor pendukung yang teridentifikasi antara lain: dukungan kepala sekolah, ketersediaan sarana teknologi, dan antusiasme siswa terhadap pendekatan baru. Sementara faktor penghambat meliputi keterbatasan alokasi waktu, kemampuan teknologi guru yang beragam, kondisi sosial-ekonomi siswa yang tidak merata, serta padatnya tuntutan ketuntasan kurikulum.

### Pembahasan

#### Pembelajaran IPS yang Inovatif sebagai Solusi Rendahnya Motivasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar IPS bersifat multidimensional dan tidak dapat diatasi hanya dengan satu pendekatan tunggal. Temuan ini sejalan dengan pandangan Uno (2019) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik internal maupun eksternal. Penerapan model pembelajaran kontekstual terbukti efektif karena mampu menjembatani kesenjangan antara materi akademis dengan pengalaman nyata siswa. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky, bahwa pengetahuan dibangun siswa secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya.

Ketika siswa dapat melihat relevansi materi IPS dengan kehidupan mereka sehari-hari, motivasi intrinsik mereka untuk belajar meningkat secara alami. Kunjungan ke pasar tradisional, misalnya, bukan sekadar kegiatan di luar kelas, melainkan upaya konkret untuk menghadirkan konteks nyata ke dalam pembelajaran sehingga siswa memahami makna di balik konsep-konsep ekonomi yang selama ini hanya mereka pelajari secara teoritis.

#### Peran Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan Wena (2016) yang menyimpulkan bahwa media teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, variatif, dan memotivasi. Generasi siswa saat ini yang tumbuh dalam lingkungan digital cenderung lebih responsif dan terlibat aktif ketika pembelajaran mengintegrasikan teknologi secara tepat dan bermakna.

Namun demikian, teknologi hanyalah alat bantu, bukan tujuan akhir. Penggunaan teknologi yang efektif harus selalu diorientasikan pada pencapaian tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Guru tetap memegang peran sentral sebagai fasilitator dan motivator. Tanpa desain

pembelajaran yang baik, teknologi secanggih apapun tidak akan mampu secara otomatis meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kooperatif: Kolaborasi sebagai Penggerak Motivasi**

Implementasi PjBL dan pembelajaran kooperatif berhasil menciptakan iklim belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dalam perspektif Self-Determination Theory (Deci & Ryan), kedua pendekatan ini memenuhi tiga kebutuhan dasar psikologis siswa, yaitu kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Ketika ketiga kebutuhan tersebut terpenuhi dalam proses pembelajaran, motivasi intrinsik siswa akan tumbuh dan berkembang secara berkelanjutan.

Temuan ini juga mengkonfirmasi bahwa PjBL tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C). Dengan demikian, pengembangan pembelajaran IPS yang inovatif memberikan manfaat yang jauh lebih luas, yaitu mempersiapkan siswa sebagai individu yang kompeten dan adaptif menghadapi tantangan kehidupan nyata.

### **Implikasi Temuan terhadap Praktik dan Kebijakan Pendidikan IPS**

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan praktik dan kebijakan pendidikan IPS. Pertama, guru IPS perlu mengembangkan kompetensi profesionalnya secara berkelanjutan dalam hal penguasaan model dan strategi pembelajaran inovatif. Kedua, lembaga pendidikan perlu menciptakan ekosistem yang kondusif bagi inovasi, termasuk penyediaan sarana prasarana memadai dan kebijakan yang mendukung kreativitas guru. Ketiga, pengembangan kurikulum IPS perlu mempertimbangkan keseimbangan antara tuntutan akademis dan relevansi materi dengan kehidupan nyata siswa, sehingga motivasi belajar dapat terjaga secara berkelanjutan dan bermakna.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut. Pertama, kondisi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu masih tergolong rendah, yang ditandai oleh kurangnya antusiasme, partisipasi pasif dalam pembelajaran, dan rendahnya kemandirian belajar siswa.

Kedua, berbagai upaya pengembangan pembelajaran IPS yang telah dilakukan oleh guru meliputi: penerapan model pembelajaran kontekstual (CTL), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL), dan penerapan model pembelajaran kooperatif. Keempat upaya tersebut terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Ketiga, implementasi berbagai upaya pengembangan pembelajaran tersebut memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh meningkatnya partisipasi aktif, antusiasme, dan kemandirian belajar siswa dalam mata pelajaran IPS

### **Saran**

Berdasarkan simpulan penelitian, beberapa saran yang dapat dikemukakan antara lain: (1) Guru IPS hendaknya terus berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan strategi dan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*); (2) Pihak sekolah perlu menyediakan dukungan berupa pelatihan profesional bagi guru dalam hal penguasaan teknologi pembelajaran dan model-model pembelajaran inovatif; (3) Dinas Pendidikan perlu membuat kebijakan yang memberikan ruang dan fleksibilitas bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran tanpa harus terbebani oleh tuntutan administratif yang berlebihan; dan (4) Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih mendalam tentang efektivitas masing-masing model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS pada jenjang pendidikan yang berbeda

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anni, C. T., & Achmad, R. (2012). Psikologi Belajar. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arends, R. I. (2012). Learning to Teach (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

- Banks, J. A. (2014). *An Introduction to Multicultural Education* (5th ed.). Boston: Pearson.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans Green.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (5th ed.). Boston: Pearson.
- Bruner, J. S. (1960). *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). California: SAGE Publications.
- Dalyono, M. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gunter, M. A., Estes, T. H., & Schwab, J. (2003). *Instruction: A Models Approach* (4th ed.). Boston: Pearson.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, E. B. (2010). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of Teaching* (9th ed.). Boston: Pearson.
- Kemdikbud. (2018). *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang KI dan KD Pelajaran pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komalasari, K. (2015). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lie, A. (2014). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. California: SAGE Publications.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). California: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2016). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (2012). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalimun. (2017). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Piaget, J. (1976). *The Psychology of Intelligence*. Totowa: Littlefield Adams.
- Purwanto, M. N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajawali Press.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael: The Autodesk Foundation.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.