

## **Analisis Motivasi Belajar Informatika Elemen Praktik Lintas Bidang Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Scratch**

**Devi Lutfiana Azariyah<sup>1</sup>, Basori<sup>2</sup>, Emi Budi Susilowati<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

<sup>3</sup> SMA Negeri 1 Surakarta, Surakarta, Indonesia

E-mail: [1devilutfiana.20@student.uns.ac.id](mailto:1devilutfiana.20@student.uns.ac.id) \*, [2basori@staff.uns.ac.id](mailto:2basori@staff.uns.ac.id) ,

[3emisusilowati67@guru.sma.belajar.id](mailto:3emisusilowati67@guru.sma.belajar.id)

\*Corresponding Author

*Article History: Received: June 03, 2024; Accepted: June 28, 2024; Published: June 30, 2024*

### **ABSTRAK**

Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam memberikan dorongan, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki energi lebih untuk melakukan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah informatika elemen praktik lintas bidang model pembelajaran project based learning berbantuan aplikasi Scratch untuk merumuskan sebuah kebijakan terkait proses pembelajaran informatika elemen praktik lintas bidang pada pembelajaran selanjutnya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa pembelajaran Informatika Elemen Praktik Lintas Bidang dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan Aplikasi Scratch dapat mendorong motivasi belajar mahasiswa dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata tingkat motivasi belajar siswa yang berada pada kategori motivasi belajar tinggi yaitu sebesar 61,9%. sehingga guru mata pelajaran informatika elemen Praktik Lintas Bidang dapat kembali menggunakan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan aplikasi Scratch.

**Kata kunci:** Motivasi Belajar, Project Based Learning, Aplikasi Scratch



**Copyright © 2024 The Author(s)**

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

### **PENDAHULUAN**

Pada era digital saat ini, kemampuan dalam bidang informatika menjadi semakin penting. Hal ini dikarenakan informatika telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, pekerjaan hingga komunikasi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan pada Ayat 20 dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Atau dengan kata lain, pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk memfasilitasi suatu pembelajaran.

Terdapat 2 (dua) faktor yang dapat menjadi pengaruh dalam pendidikan dan pembelajaran, yaitu faktor privat (intern) dan ekstern. Adapun faktor internal diantaranya adalah jasmani dan psikologis. Contoh faktor jasmani diantaranya kebugaran beserta kekurangan tubuh. Sedangkan contoh faktor psikologis adalah kecerdasan, minat, talenta, motivasi, kedewasaan dan kesiapan dan lain-lain. Sementara itu faktor lingkungan, faktor instrumental seperti gedung sarana dan prasarana sekolah dan guru menjadi contoh dari faktor eksternal yang memengaruhi pendidikan dan pembelajaran (Slameto, 1988). Motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan yang menggerakkan individu untuk berperilaku ke arah tujuan yang spesifik (Morgan, 1896). Sebagai faktor internal, motivasi memiliki fungsi penting dalam memunculkan, mendasari, dan mengarahkan tindakan belajar. Motivasi sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan, dimana semakin besar kesuksesan yang diraih dalam proses pembelajaran merupakan dampak dari besarnya motivasi yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Motivasi belajar pada siswa dapat pasang dan surut. Tanpa adanya penguatan motivasi, pembelajaran akan menjadi tidak efektif. Motivasi belajar atau *learning motivation* merupakan kekuatan yang diterapkan dalam kegiatan pendidikan, hal ini melibatkan keseluruhan aspek psikologis peserta didik untuk mendorong aktivitas belajar dan memastikan keberlanjutan proses belajar demi mencapai tujuan tertentu (Winkels, 1987). *Learning motivation* memiliki peran krusial dalam memberikan dorongan, gairah, juga kegembiraan dalam belajar, akibatnya siswa yang bermotivasi tinggi akan memiliki energi yang lebih berlimpah dalam proses pembelajaran (Iskandar, 2008). Salah satu akibat dari permasalahan motivasi belajar siswa adalah mengembangkan niat siswa untuk putus sekolah (Vallerand, Fortier, & Guay, 1997). Karenanya, motivasi belajar peserta didik perlu terus dipupuk. Untuk menciptakan motivasi belajar yang kokoh, penting untuk menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan. Motivasi yang diberikan sejak awal akan menghasilkan perbedaan dalam kemampuan individu dalam menguasai suatu hal. Dukungan yang membangun daya pikir dan kreativitas seseorang akan memotivasi mereka untuk meraih prestasi yang lebih tinggi (Rita Eka Izzaty, 2008).

Motivasi memegang kedudukan yang begitu krusial dalam mekanisme belajar. Guru dapat melakukan beberapa langkah untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Pertama dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti *Project Based Learning* (PjBL), *discovery learning*, atau *Problem Based Learning* (PBL). Kedua, memilih media pembelajaran agar dapat menarik minat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Ketiga, memberikan sasaran antara seperti Penilaian Tengah Semester atau kuis. Keempat, memberikan peluang sukses dengan menyediakan bahan atau soal yang berimbang dengan kapabilitas siswa. Kelima, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kemudian yang terakhir mengadakan persaingan yang sehat di antara siswa (Ibrahim, 2010).

*Project Based Learning* (PjBL) adalah contoh model pembelajaran terbukti efektif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. PjBL menghasilkan produk karya siswa yang mengaitkannya langsung dalam mekanisme pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa (Ratnasar, 2018). Selain itu, guru juga perlu memilih media pembelajaran yang dapat memikat atensi juga relevan bagi siswa. Dalam konteks Elemen Praktik Lintas Bidang, aplikasi Scratch dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Scratch merupakan bahasa pemrograman yang memfasilitasi kreatifitas siswa untuk menciptakan game, kuis, animasi, atau lain sebagainya. Scratch sangat *user-friendly* dan tidak memerlukan pengetahuan bahasa pemrograman yang rumit, sehingga cocok digunakan oleh pemula.

Dengan mengimplementasikan *Project Based Learning* (PjBL) serta memilih media pembelajaran Scratch yang mudah diakses, harapannya adalah bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya elemen Praktik Lintas Bidang. Sehingga misi dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika elemen Praktik Lintas Bidang model pembelajaran

*Project Based Learning* berbantuan aplikasi Scratch. Sehingga *output* atau hasil dari penelitian ini akan dijadikan landasan untuk menyusun kebijakan yang berkaitan dengan proses pembelajaran Informatika elemen Praktik Lintas Bidang untuk pembelajaran berikutnya.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan kuantitatif yang diaplikasikan dalam penelitian ini berakar juga bersumber pada filsafat positivisme, sehingga memungkinkan peneliti dalam menelaah baik populasi maupun sampelnya. Biasanya, sampel didapat secara acak dan data dikumpulkan melalui instrumen yang dirancang khusus. Data yang didapat selanjutnya dilakukan pengkajian dengan memanfaatkan teknik statistik untuk menguji hipotesis yang sebelumnya sudah ditentukan (Sugiyono, 2017). Emzir (2009:28) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif adalah pendekatan utama didasarkan atas pola postpositivis untuk pengembangan disiplin pengetahuan. Pendekatan ini menerapkan skema semacam percobaan dan peninjauan dimana mengharuskan penggunaan informasi statistik untuk analisis dan pengujian teori.

Penelitian yang dipilih adalah penelitian deskriptif. Dimana metode deskriptif merupakan contoh pendekatan dalam penelitian kuantitatif yang dirancang untuk mengeksplorasi dan mengamati situasi sosial secara lebih luas dan lebih mendalam. Tujuan dari metode ini untuk mencontohkan secara sistematis dan kredibel mengenai karakteristik atau fakta dari populasi atau bidang tertentu. Dalam penelitian ini, penulis melakukan studi untuk mendapatkan data konkret tentang “Analisis Motivasi Belajar Informatika Elemen Praktik Lintas Bidang dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Scratch” pada kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Surakarta. Populasi dalam riset ini melibatkan siswa kelas XI IPS dari SMAN 1 Surakarta yaitu kelas XI IPS 8, XI IPS 9, XI IPS 10, dan XI IPS 11. Teknik *random sampling* dipilih dalam menetapkan sampel, mengingat jumlah populasi yang lebih dari 100 responden. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono (2012) bahwa jika populasi dalam suaturiset tidak sampai dengan 100, maka keseluruhan yang masuk dalam populasi ditetapkan sebagai sampel. Namun, jika populasi melebihi jumlah yang telah ditetapkan yaitu seratus, menggunakan sampel berkisar antara 10-15% dari keseluruhan populasi. Oleh karena itu, dalam penelitian yang telah dilakukan, menentukan sampel yang diambil dari keempat kelas tersebut sebanyak 21 siswa. Analisis motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika elemen Praktik Lintas Bidang model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Scratch menjasi obyek didalam riset ini.

Instrumen untuk menghimpun data dari obyek penelitian ini adalah kuesioner mengenai persepsi siswa yang terdiri dari 6 indikator. Memanfaatkan skala likert untuk dijadikan instrumen penelitian. Yaitu skala untuk dipakai menguji impresi atau dugaan seseorang mengenai suatu kejadian tertentu di dalam masyarakat. Pada penelitian ini mengaplikasikan 5 skala likert, yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), ragu-ragu (R), setuju (S) dan sangat setuju (SS). Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner tertutup atau angket tertutup. Artinya, responden hanya tanda centang pada jawaban yang dirasa paling mewakili atas dirinya. Cara ini dipilih karena dianggap lebih praktis dan efisien, serta dapat meminimalkan kesalahan interpretasi jawaban responden.

Statistik deskriptif dilakukan untuk menganalisis data yang dibantu oleh program Ms. Excel 2016. Sugiyono (2014) memaparkan bahwa analisis deskriptif disebut sebagai metode untuk menggambarkan informasi yang telah dikumpulkan tanpa menciptakan konklusi yang terlalu luas. Dalam riset yang dilakukan, variabel dependen maupun independen juga diidentifikasi menggunakan analisis deskriptif, serta memberikan gambaran awal tentang setiap variabel. Teknik analisis deskriptif memberikan deskripsi dini pada masing-masing variabel riset. Skesa awal pada masing-masing variabel dapat diamati melalui skor rata-rata, nilai maksimum dan simpangan baku. Ada berbagai bentuk yang dapat dimanfaatkan dalam menyajikan analisis, diantaranya adalah : *pertama*, visual dapat berupa diagram batang, diagram lingkaran, polygon,

kurva ogive, kurva scater atau pie chart; *kedua*, dalam bentuk tabel, distribusi frekuensi dan tabulasi silang; *ketiga*, ukuran tendensi sentral seperti mean (nilai rata-rata), median dan modus; *keempat*, ukuran letak dapat berupa kuartil, desil dan persentil; dan *kelima*, ukuran penyebaran data seperti standar deviasi, mean deviasi, deviasi kuartil, varian, range dan lain sebagainya.

Perolehan skor kemudian diolah untuk memperoleh nilai rerata poin motivasi belajar siswa. Skor rerata digunakan untuk menjadikan patokan dalam pengkategorian tingkatan motivasi belajar siswa pada mapel Informatika elemen Praktik Lintas Bidang metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Scratch. Disamping itu, motivasi belajar siswa yang bersumber dari kuesioner dapat dikalkulasi rata-rata (*mean*) dan persentase setiap aspek untuk motivasi belajar Informatika. Rumus yang dapat digunakan dalam menghitung rata-rata (*mean*) dari masing-masing aspek dari angket motivasi belajar siswa seperti tertera di bawah ini.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : persentase total

n : skor yang diperoleh

N : skor maksimal

Melalui perhitungan di atas dapat didapatkan presentase total rerata dari motivasi belajar siswa dalam mapel Informatika elemen Praktik Lintas Bidang metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Scratch. Selanjutnya perolehan skor di atas dianalisa ke dalam skala motivasi belajar siswa. Tabel 1 berikut ini menjelaskan skala motivasi belajar berdasarkan pendapat Hendrayana (2014).

Tabel 1. Skala Motivasi Belajar Siswa

No.	Rentang Skor	Kategori
1	85% - 100%	Sangat Tinggi
2	69% - 84%	Tinggi
3	53% - 68%	Sedang
4	37% - 52%	Rendah
5	20% - 36%	Sangat Rendah

Selanjutnya kategori motivasi belajar siswa yang tercantum pada kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah diubah dalam bentuk persentase (%). Berikut ini cara menentukan persentase pada setiap kategori.

$$A = \frac{N}{T} \times 100\%$$

Keterangan

A : Kategori motivasi belajar siswa

N : Jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar sesuai kategori

T : Jumlah seluruh sampel penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data atau informasi penelitian dimuat secara langsung bersumber pada responden pada populasi 4 kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta yaitu kelas XI IPS 8, XI IPS 9, XI IPS 10 dan XI IPS 11 dengan besaran keseluruhan siswa pada 4 kelas tersebut adalah 140 siswa. Kemudian dari total populasi diambil 15% secara acak yang digunakan sebagai sampel dari penelitian ini dengan jumlah sampel sebanyak 21 siswa. Penyebaran kuesioner atau angket pada penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan *platform Whatsapp* setelah siswa telah selesai mengikuti pembelajaran Informatika elemen Praktik Lintas Bidang metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Scratch.

Data diperoleh peneliti dalam menganalisis persepsi siswa pada pembelajaran Informatika elemen Praktik Lintas Bidang metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Scratch memiliki 6 indikator dengan 25 pertanyaan. Indikator-indikator pada penelitian diadaptasi dari Keller (1987) untuk menganalisis persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika elemen Praktik Lintas Bidang metode pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Scratch. Indikator-indikator sebagaimana yang dimaksudkan adalah : Pertama, adanya hasrat dan keinginan berhasil; Kedua, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; Ketiga, adanya harapan dan cita-cita masa depan; Keempat, adanya penghargaan belajar; Kelima, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan keenam, adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Penelitian ini menemukan rerata poin motivasi belajar dari 21 siswa sama dengan 72,6%. Pengelompokan tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Informatika elemen Praktik Lintas Bidang metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi Scratch didasarkan pada poin rerata yang sudah didapatkan. Selanjutnya kalkulasi poin dari respon kuesioner motivasi belajar siswa dicocokkan dengan kriteria hierarki motivasi belajar siswa seperti dicantumkan dalam Tabel 1. Jumlah siswa dalam 5 kategori motivasi belajar dipaparkan dalam Tabel 2.

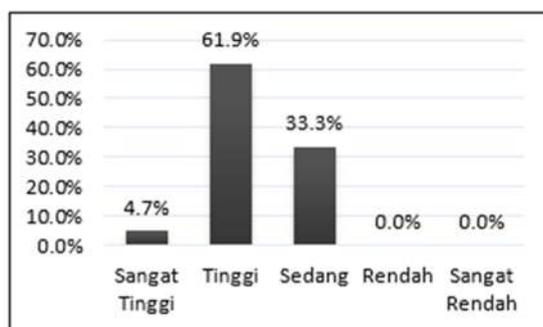
Tabel 2. Jumlah Siswa Berdasar pada Pengelompokan Motivasi Belajar

No.	Kategori	Banyak Siswa
1	Sangat Tinggi	1
2	Tinggi	13
3	Sedang	7
4	Rendah	0
5	Sangat Rendah	0
	Jumlah Siswa	21

Bersumber dari Tabel 2, mayoritas siswa kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta memiliki motivasi belajar tinggi dalam pembelajaran Informatika elemen Praktik Lintas Bidang metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi Scratch. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 13 siswa masuk pada kategori motivasi belajar tinggi, 1 siswa tercantum pada kategori motivasi belajar sangat tinggi. 7 siswa tercantum pada kategori sedang. Tidak ditemukan siswa yang masuk kedalam dua kategori berikutnya yaitu rendah dan sangat rendah.

Langkah selanjutnya megkonversikan kedalam format persen untuk membuat simpulan analisis data. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa siswa dengan motivasi belajar yng sangat tinggi sebesar 4.7%, motivasi belajar tinggi sebesar 61.9% dan motiasi belajar sedang sebesar 33.3%. Berdasarkan hasil persentase langkah sebelumnya, dapat disimpulkan motivasi belajar siswa dalam mata pembelajaran Informatika elemen Praktik Lintas Bidang metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Scratch tergolong tinggi. Hal ini menjadi bukti pembelajaran PjBL berbantu Scratch mampu menambah motivasi belajar siswa

dan mendorong mereka untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Persentase skor kategori motivasi belajar siswa disajikan seperti yang tertera dalam Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Kategori Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar (intrinsik ataupun ekstrinsik) adalah pelopor yang mendorong siswa dalam mencapai tujuan belajarnya dalam Fisika. Penelitian Velayutham et al. (2011) menjabarkan bahwa siswa yang lebih aktif dalam kelas ialah siswa dengan motivasi belajar lebih tinggi, sehingga akan lebih fokus pada materi pelajaran, dan lebih mudah memahami konsep Fisika. Motivasi ini juga mendorong siswa untuk mencari informasi tambahan di luar kelas, mengerjakan tugas dengan tekun, dan mengikuti ujian dengan penuh semangat. Peningkatan motivasi belajar siswa menjadi salah satu kapasitas atau peranan guru, dapat berupa mengimplementasikan bermacam strategi pembelajaran yang menarik dan menantang, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kooperatif, dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Guru juga dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan kondusif, di mana siswa merasa dihargai dan dihormati. Dengan begitu, siswa merasa termotivasi lebih untuk belajar Informatika sehingga akan mencapai potensinya secara maksimal.

Hasil pengolahan data mengenai motivasi belajar Informatika elemen Praktik Lintas Bidang metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Scratch selanjutnya dianalisis menurut aspek motivasi dan mendapatkan perolehan hasil. Hasil tersebut dapat dicermati pada Tabel 3.

Tabel 3 . Analisis Aspek Pengukuran Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	72,6%	Motivasi belajar tinggi
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	71,1%	Motivasi belajar tinggi
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	70%	Motivasi belajar tinggi
4	Adanya penghargaan belajar	73,3%	Motivasi belajar tinggi
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	73,3%	Motivasi belajar tinggi
6	Lingkungan belajar yang kondusif	75,9%	Motivasi belajar tinggi
	Rerata	72,7%	Motivasi belajar tinggi

Tabel 3 menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil. Diamati dari persentasenya diperoleh sebanyak 72.6%. Motivasi belajar tinggi dalam aspek dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebesar 71.1%. Harapan dan cita-cita menunjukkan motivasi belajar tinggi yaitu sebesar 70%. Kemudian untuk adanya penghargaan belajar dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar termasuk dalam kriteria motivasi belajar yang tinggi karena memperoleh skor 73.3%. Dan yang terakhir pada aspek lingkungan

belajar yang kondusif memperoleh skor 75.9% sehingga tergolong kedalam motivasi belajar tinggi.

Pada aspek pertama, indikator atau parameter adanya hasrat dan keinginan berhasil mendapatkan perolehan skor rerata 72.6%. Hal ini membuat aspek pertama tergolong dalam kriteria motivasi belajar tinggi. Nilai minimum jatuh pada pertanyaan nomor 2 yaitu apabila ada tugas Informatika elemen Praktik Lintas Bidang berbantuan Aplikasi Scratch, saya berusaha menyelesaikannya secara tepat waktu. Ini sejalan dengan pengamatan penulis pada Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 1 bahwa terdapat beberapa siswa yang mengumpulkan tugas tidak sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati bersama.

Pada aspek kedua, indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar mendapatkan perolehan skor rerata 71.1% sehingga tergolong dalam kriteria motivasi belajar yang tinggi. Nilai tertinggi pada indikator ini adalah siswa begitu mencermati dengan saksama pada saat guru menjelaskan materi informatika elemen praktik lintas bidang. Hal ini sesuai dengan observasi selama PPL 1, sebagian besar siswa sangat antusias memperhatikan pembelajaran Informatika Elemen Praktik Lintas Bidang berbantuan Aplikasi Scratch.

Pada aspek ketiga, parameter adanya harapan dan cita-cita masa depan mendapatkan perolehan skor rerata 70% menunjukkan kriteria motivasi belajar tinggi. Dibuktikan dengan kebijaksanaan siswa yang sudah cukup tinggi terhadap manfaat dan fundamentalnya pembelajaran Informatika Elemen Praktik Lintas Bidang berbantuan Aplikasi Scratch untuk masa depannya.

Pada aspek keempat, indikator adanya penghargaan belajar memperoleh skor sebesar 73.3% yang menunjukkan kriteria motivasi belajar yang tinggi. Nilai tertinggi pada aspek ini adalah guru memberikan pujian atas keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas Informatika Elemen Praktik Lintas Bidang berbantuan Aplikasi Scratch.

Pada aspek kelima, parameter adanya kegiatan yang menarik dalam belajar mendapatkan perolehan skor rerata 73.3%. Dasar yang menjadi sebab karena selama proses pembelajaran, guru selalu melibatkan siswa pada proses pembelajaran. Ini dapat terjadi karena guru telah mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga dapat menjadi pencetus motivasi yang dapat meningkatkan kemahiran siswa.

Aspek yang keenam adalah lingkungan belajar yang kondusif memperoleh skor sebesar 75.9% sehingga termasuk kedalam kriteria motivasi belajar yang tinggi. Nilai terendah pada aspek ini adalah siswa lebih nyaman belajar secara mandiri dalam mengeksplorasi pembelajaran informatika Elemen Praktik Lintas Bidang berbantuan Aplikasi Scratch.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran Informatika Elemen Praktik Lintas Bidang model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Aplikasi Scratch teruji efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata tingkat motivasi belajar siswa tergolong dalam kategori motivasi belajar yang tinggi yaitu sebesar 61.9%. Berkaca dari keenam aspek yang dipakai menguji tingkatan motivasi belajar siswa diurutkan dari tertinggi adalah lingkungan belajar pada SMAN 1 Surakarta kondusif, adanya penghargaan belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan yang paling rendah adalah adanya harapan dan cita-cita masa depan. Penelitian ini memberikan rekomendasi kepada guru mata pelajaran informatika pada elemen Praktik Lintas Bidang dapat menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan aplikasi Scratch karena mampu mendorong motivasi siswa di dalam belajar. Hasil belajar dan prestasi dari peserta didik merupakan salah satu imbas yang bisa didapatkan dari adanya motivasi belajar tinggi. Tujuan dari pembelajaran akan mudah dicapai apabila peserta didik mengantongi motivasi belajar tinggi.

### KONFLIK KEPENTINGAN

Dalam penyusunan artikel ini, penulis menyatakan tidak terdapat kepentingan antara Analisis Motivasi Belajar Informatika Elemen Praktik Lintas Bidang Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Scratch. Seluruh aspek penelitian dilakukan tanpa dipengaruhi oleh pihak lain.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ungkapan terimakasih penulis dedikasikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan bapak Basori, S.Pd., M.Pd dan Guru Pamong ibu Emi Budi Susilowati, S.Kom., M.Cs yang selalu memberikan bimbingan dan arahan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, et.al. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini (YPMZ).
- Bloom, B.S., et. al (1965). *Taxonomi of Educational Objectives, The Classification of Educational Goals*. NY: Logman, Inc.
- Cahyani, A., et.al (2020). *Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. Ilmu Qur'an : JPI. Vol. 3, No.1.
- Emda, A. (2019). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. Jurnal Lantanida, Vol. 5, No. 2.
- Ena, Z. & Dami, S. (2021). *Peranan Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik tTerhadap Minat Personel Babinkamtibmas. Polres Kupang Kota Among Manokwari*. Vol 13, No. 2, 68-77.
- Hapsari, Dyana Indri, et.al (2019). *Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika*. JARTIKA, Vol. 2, No. 1, 102-112
- Ibrahim, Nini (2014). *Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Mitra Abadi.
- Nabilah, Amalia Putri, et.al (2024). *Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8, No. 1, 1975-1986.
- Nasrah & A. Muafiah (2020). *Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19*. JRPD : Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 03 (2), 207-213
- Uno, H. B (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis d Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Parni (2017). *Fakor Internal an Eksternal Pembelajaran*. Tarbiya Islamica, Vol. 5, No. 1, 17-30
- Syahrizal & Jailani (2023). *Jenis-Jenis Penelitian dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora, Vol 1, No. 1
- Vallerand, R., Fortier, M., & Guay, F. (1997). Self-determination and persistence in a real-life setting: toward a motivational model of high school dropout.. *Journal of personality and social psychology*, 72 5, 1161-76 . <https://doi.org/10.1037/0022-3514.72.5.1161>.
- Wang., et.al (2015) *Influence of Implementing Inquiry Based Instruction of Science Learning Motivation and Interest : A Perspective of Comparisons. Social and Behavioral Science*.