

PERANAN MOTIVASI DALAM BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Retno Indah R., S.Pd., M.Pd.



- Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar.

Peranan Motivasi dalam Menentukan Penguatan Belajar

- Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seseorang anak yang belajar dihadapkan pada sesuatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

Contoh 1

log



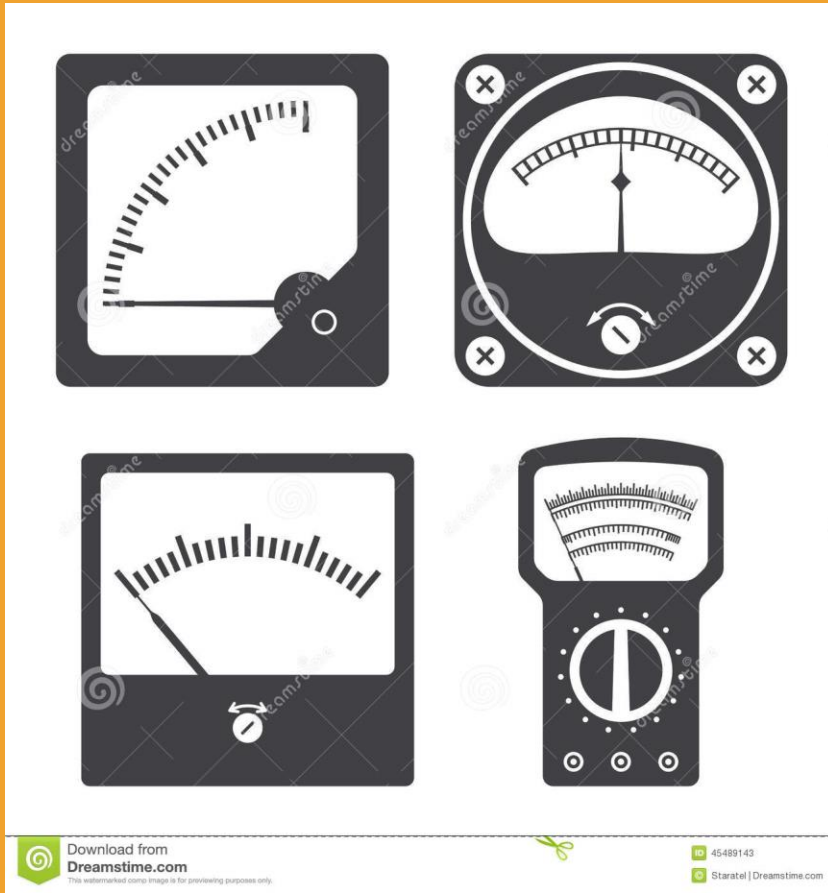
- Seorang anak akan memecahkan materi matematika dengan bantuan tabel logaritma.
- Tanpa bantuan tabel tersebut anak itu tidak dapat menyelesaikan tugas matematika.
- Anak berusaha mencari buku tabel matematika.
- Upaya untuk mencari tabel matematika merupakan peran motivasi yang dapat menimbulkan penguatan belajar dan menentukan hasil belajar.

Peranan Motivasi dalam Memperjelas Tujuan Belajar

- Peserta didik akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi peserta didik tersebut.

Contoh 2

- Peserta didik akan termotivasi belajar elektronik karena tujuan belajar elektronik itu dapat melahirkan kemampuan peserta didik dalam bidang elektronik.
- Peserta didik tersebut diminta membetulkan rangkaian elektronik yang rusak, dan berkat pengalamannya dari bidang elektronik, maka radio tersebut menjadi baik setelah diperbaikinya.



Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar

- Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik.



**I SKIPPED CLASS TO
WRITE A PAPER FOR
ANOTHER CLASS.**

VIA 9GAG.COM

THIS IS COLLEGE

sumiza.com
MEMEFUL.COM

Contoh 3

- Seseorang tidak menyukai kelas teori, cenderung pasif di kelas.
- Dia lebih aktif di kelas praktikum, dan sering mengerjakan tugas praktikum di kelas teori.

TEKNIK-TEKNIK MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN

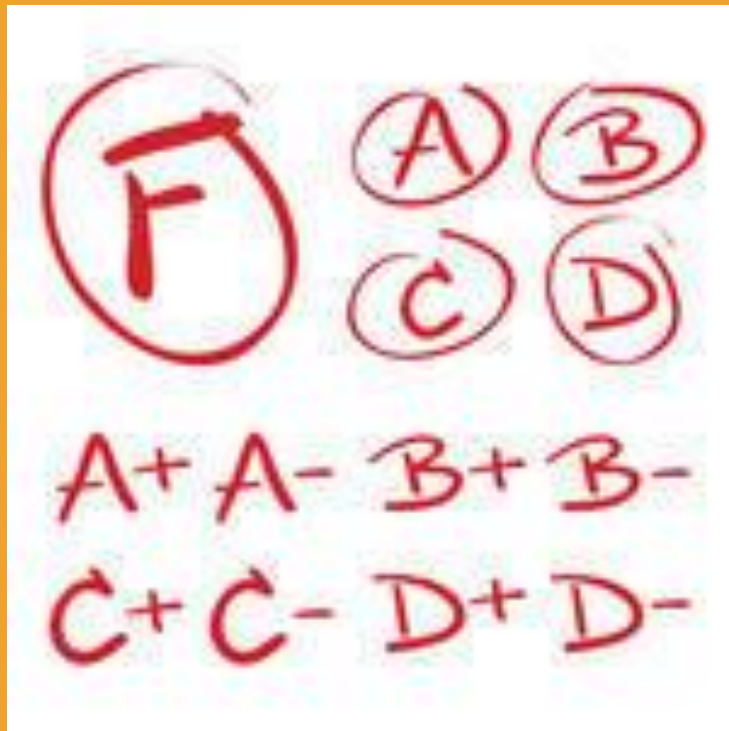


1. Pernyataan penghargaan secara verbal

- Pernyataan ini seperti “*Bagus sekali....*”, “*Hebat...*”, “*Menakjubkan*”, disamping menyenangkan siswa yang bersangkutan pernyataan verbal ini mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru.



2. Menggunakan hasil ulangan untuk memacu keberhasilan



- Apabila siswa tahu akan hasil belajarnya yang baik hal itu akan meningkatkan motif belajar siswa untuk belajar lebih baik.
- Terkadang pengetahuan hasil belajar yang tidak baikpun bisa menjadikan motif belajar siswa untuk meningkatkan motif belajar siswa.

3. Menimbulkan rasa ingin tahu



- Rasa ingin tahu ini dapat diakibatkan oleh suasana mengejutkan, keragu-raguan ketidakpastian, menghadapi masalah yang sulit dipecahkan, adanya kontradiksi menemui sesuatu hal yang baru, menghadapi teka-teki.

4. Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa

- Dalam hal ini pun guru sebenarnya bermaksud untuk menimbulkan rasa ingin tahu siswa.



5. Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa.



- Hal ini akan memberikan semacam hadiah bagi siswa pada tahap pertama belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar selanjutnya.

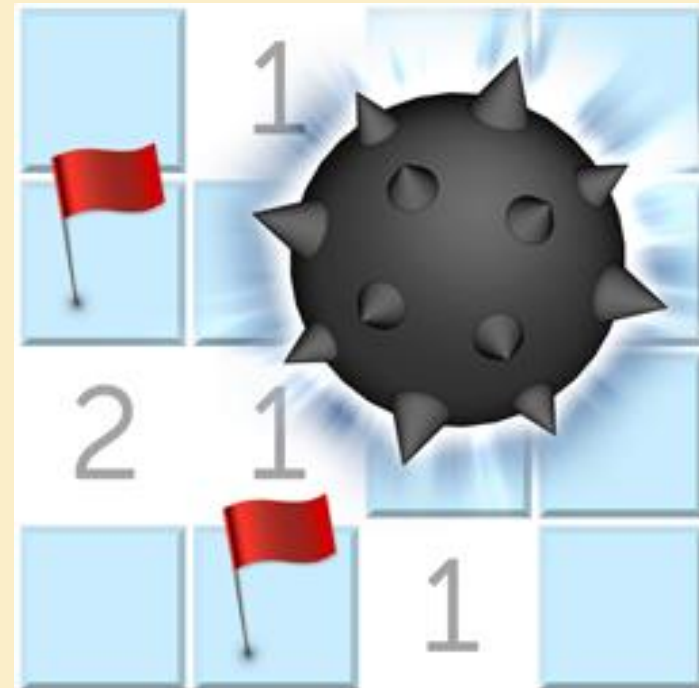
6. Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar



- Gunakanlah hal-hal yang telah diketahui siswa itu sebagai wahana untuk menjelaskan hal-hal yang baru yang belum diketahui oleh siswa.
- Sesuatu yang telah dikenal itu akan menjadi penata pendahulu bagi sesuatu yang baru atau yang belum dipahami oleh siswa.

7. Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami.

- Sesuatu yang unik dan aneh akan lebih dikenang oleh siswa daripada sesuatu yang biasa-biasa saja.



8. Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya.

- Dengan hal ini selain siswa bisa belajar dengan hal-hal yang dikenalnya, juga ia dapat menguatkan pemahaman tentang hal-hal yang telah dipelajarinya itu.

6	9	13	7
12		10	5
3	1	4	14
15	8	11	2

Mathematics
for
Computer Science

9. Menggunakan simulasi dan permainan.

SELECT SECTOR



- Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau sesuatu yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung.
- Baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa.

10. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum.

- Hal ini akan memnunculkan rasa bangga dan dihargai oleh umum. Sehingga meningkatkan motif belajar siswa.



Teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran

- Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
- Memahami iklim sosial dalam sekolah
- Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat.
- Memadukan motif-motif yang kuat.
- Memperjelas tujuan yang hendak dicapai.
- Merumuskan tujuan-tujuan sementara
- Membuat suasana persaingan yang sehat diantara siswa.
- Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri
- Memberikan contoh yang positif