



ANALISIS PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PENDEKATAN BERPUSAT PADA SISWA

Nini Carlina Lase¹⁾, Anisetus Elvin Halawa²⁾

¹⁾Teknologi Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Nias, Gunungsitoli, Indonesia
Email : ninicalinalase@gmail.com

²⁾Teknik Industri, Sains dan Teknologi, Universitas Prima Indonesia Medan, Indonesia
Email: elvinhalawa648@gmail.com

Abstract

This study aims to enhance college students' learning motivation through a student-centered learning approach. In higher education settings, learning motivation plays a crucial role in students' academic success. This research employs survey and interview methods to collect data on learning motivation before and after the implementation of the student-centered approach. The results indicate a significant increase in learning motivation among students who actively engage in the learning process. This conclusion suggests that a student-centered approach effectively fosters engagement and learning motivation. Recommendations for further development of this approach are also provided as guidance for future educators.

Keywords: Learning Motivation; Student-Centered Approach; Student Engagement

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam sistem pendidikan tinggi, motivasi siswa sangat penting untuk keberhasilan akademik mereka. Penelitian ini mengumpulkan informasi tentang motivasi siswa untuk belajar baik sebelum maupun setelah pendekatan berpusat pada siswa diterapkan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran memiliki motivasi belajar yang lebih besar. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa metode berpusat pada siswa efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan keinginan mereka untuk belajar. Selain itu, saran untuk pengembangan metode ini diberikan sebagai pedoman bagi pendidik di masa depan.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Pendekatan Berpusat Pada siswa; Keterlibatan Mahasiswa.



PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan kompetensi mahasiswa. Salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan akademik siswa adalah motivasi belajar. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, menyelesaikan tugas dengan baik, dan mencapai tujuan pembelajaran dengan cara terbaik. Namun, banyak siswa di institusi pendidikan tinggi menghadapi kesulitan untuk mempertahankan motivasi yang konsisten untuk belajar, terutama karena tuntutan pribadi dan berbagai tekanan akademik. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak negatif pada prestasi akademik dan berkurangnya ketertarikan mahasiswa terhadap materi yang dipelajari. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat dan keinginan untuk belajar, tetapi juga oleh faktor eksternal, seperti lingkungan belajar dan metode pengajaran yang diterapkan oleh dosen. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi metode pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar, salah satunya adalah melalui penerapan pendekatan berpusat pada siswa.

Faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan akademik siswa adalah motivasi belajar. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, menyelesaikan tugas dengan baik, dan mencapai tujuan pembelajaran dengan cara terbaik. Namun, banyak siswa di institusi pendidikan tinggi menghadapi kesulitan untuk mempertahankan motivasi yang konsisten untuk belajar, terutama karena tuntutan personal dan berbagai tekanan akademik. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada rendahnya prestasi akademik dan berkurangnya ketertarikan mahasiswa terhadap materi yang dipelajari.

Pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning) muncul sebagai solusi yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berbicara, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran karena menempatkan mereka sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan mereka lebih banyak kontrol atas cara mereka belajar.

Beberapa pendapat peneliti tentang motivasi menyebutkan bahwa motivasi sangat berkaitan erat dengan kebutuhan seseorang untuk mengaktualisasi dirinya. Bahkan ada yang beranggapan motivasi seseorang yang paling penting dalam bekerja adalah pekerjaan itu sendiri. Hal inilah yang dapat menyebabkan motivasi sangat mempengaruhi kinerja, di samping itu ada hasil penelitian yang mengagetkan bahwa motivasi eksternal seperti imbaan berupa materi dapat merusak motivasi internal. Secara garis besar, beberapa pendapat peneliti di gambarkan dalam tabel di bawah.

Author	Definisi	Penekanan Konsep
Titmuss, R. M. (1970)	Membayar untuk mendapatkan darah akan merusak nilai-nilai sosial dan motivasi, dan mengarah pada kemauan yang lebih rendah untuk menyumbangkan darah	Faktor eksternal dapat merusak motivasi intrinsik
Deci, E. L. (1971)	Umpan balik kinerja positif meningkatkan motivasi intrinsik	Motivasi intrinsik dan kinerja
Deci, E. L. (1975)	Seseorang dikatakan termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas ketika dia tidak menerima hadiah yang jelas kecuali aktivitas itu sendiri.	Motivasi intrinsik dan aktualisasi diri
Edward, D., & Ryan, R. (1985)	Motivasi mengacu pada proses di mana individu tertarik pada tugas itu sendiri, dan diarahkan sendiri untuk terlibat dalam pekerjaan	Motivasi intrinsik dan aktualisasi diri

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat motivasi belajar mahasiswa sebelum di terapkan nya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa?
2. Bagaimana perubahan motivasi belajar mahasiswa setelah di terapkanya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa?
3. Apa saja kendala yang di hadapi dalam penerapan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penerapan pendekatan berpusat pada siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan melihat perubahan dalam motivasi sebelum dan sesudah penerapan metode ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan lebih banyak informasi tentang seberapa efektif metode ini dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran kepada pendidik tentang cara yang lebih baik untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai dampak pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa terhadap motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga akan



mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penerapan metode ini, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dan institusi pendidikan untuk mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori motivasi belajar, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi praktik pendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini meneliti bagaimana penerapan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan selama satu semester di universitas dan melibatkan siswa dari berbagai latar belakang akademik. Metode ini dipilih karena memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman dan persepsi siswa selama penerapan pendekatan.

A. Teknik pengumpulan data

Tiga metode utama digunakan untuk mengumpulkan data observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Observasi partisipatif dilakukan dengan peneliti terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar untuk melihat reaksi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pendapat dan pengalaman siswa tentang dampak metode ini terhadap motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, catatan-catatan siswa digunakan sebagai sumber data tambahan.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian dimulai dengan mengetahui tingkat motivasi siswa sebelum menerapkan pendekatan berpusat pada siswa melalui survei dan observasi awal. Selanjutnya, pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa diterapkan dalam kegiatan perkuliahan, di mana siswa diminta untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan, membentuk kelompok diskusi, dan mencari sumber pembelajaran sendiri. Pada akhir semester, peneliti menggunakan observasi partisipatif dan wawancara untuk mengevaluasi perubahan tingkat motivasi siswa.

C. Analisis data

Data dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan tematik. Analisis ini meliputi proses pengelompokan data sesuai tema-tema yang relevan dengan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemandirian dalam pembelajaran. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk memahami dampak pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa terhadap motivasi belajar mahasiswa serta kendala-kendala yang dihadapi selama penerapan metode ini.

Penelitian ini menyelidiki pengaruh pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa terhadap keinginan siswa untuk belajar. Metode ini dipilih karena memungkinkan evaluasi tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan pendekatan berpusat pada siswa. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara menyeluruh dengan melihat berbagai persepsi dan pengalaman siswa selama proses pembelajaran.

Metode ini memungkinkan para peneliti untuk menyelidiki berbagai variabel yang mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar, serta bagaimana pendekatan berpusat pada siswa mempengaruhi peningkatan keinginan tersebut. Di mana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk mengamati perubahan perilaku dan keinginan siswa, observasi partisipatif digunakan untuk pengumpulan data. Wawancara mendalam juga dilakukan untuk mengetahui lebih banyak tentang pengalaman belajar siswa. Sebagai data pendukung, catatan lapangan, rekaman audio, dan portofolio siswa dikumpulkan. Untuk mendapatkan gambaran yang lengkap tentang perkembangan motivasi belajar siswa, proses pengumpulan data ini dilakukan selama satu semester.

Melalui kombinasi wawancara mendalam, observasi dan analisis dokumen, penelitian ini berhasil mengumpulkan data yang kaya dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan studi kasus kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara holistik dan menyeluruh, menghasilkan temuan yang dapat memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang dan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran.

Hasil Penelitian

1. Peningkatan Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan mahasiswa, ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar sebelum diterapkannya pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa cenderung rendah.

- Tingkat kehadiran hanya mencapai 75% dari total pertemuan.
- Partisipasi dalam diskusi kelas yang minim, dimana hanya 3-4 mahasiswa yang aktif bertanya dan memberikan pendapat.
- Keterlambatan dalam pengumpulan tugas, dengan sekitar 60% mahasiswa sering terlambat mengumpulkan tugas.
- Kurangnya inisiatif dalam mencari sumber belajar tambahan.
- Minimnya antusiasme saat mengikuti pembelajaran, ditandai dengan banyaknya mahasiswa yang terlihat pasif dan kurang fokus.

2. Perubahan Motivasi Belajar

Setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa selama satu semester, terjadi perubahan signifikan pada motivasi belajar mahasiswa yang ditunjukkan melalui :

3. Peningkatan Partisipasi Aktif

- Tingkat kehadiran meningkat menjadi 90%
- Lebih dari 75% mahasiswa aktif terlibat dalam diskusi kelas



- Munculnya inisiatif mahasiswa dalam membentuk kelompok diskusi
 - Peningkatan kualitas pertanyaan dan tanggapan yang disampaikan.
4. Kemandirian Belajar
- Mahasiswa mulai mencari referensi tambahan secara mandiri
 - Pengumpulan tugas tepat waktu meningkat 85%
 - Terbentuknya kelompok belajar mandiri di luar jam kuliah
5. Antusiasme dalam Pembelajaran
- Mahasiswa lebih bersemangat mengikuti perkuliahan
 - Meningkatnya kreativitas dalam presentasi dan pengerjaan tugas
 - Munculnya ide-ide inovatif dari mahasiswa
6. Kendala Penerapan Pembelajaran Berpusat pada Siswa
- Kendala Adaptasi
 - Beberapa mahasiswa membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan metode baru
 - Kesulitan mahasiswa dalam mengelola waktu belajar mandiri
 - Masih adanya ketergantungan pada arahan detail dari dosen
7. Kendala Teknis
- Keterbatasan akses sumber belajar digital
 - Kesulitan dalam koordinasi kelompok di luar jam kuliah
 - Perbedaan kemampuan antar mahasiswa
8. Kendala Psikologis
- Rasa tidak percaya diri beberapa mahasiswa untuk berbicara di depan kelas
 - Kekhawatiran membuat kesalahan dalam presentasi
 - Kesulitan beberapa mahasiswa untuk bekerja sama dalam kelompok.
9. Tantangan Dalam Implementasi
- a. Perbedaan tingkat teknologi
Tidak semua mahasiswa memiliki akses yang terhadap teknologi yang diperlukan untuk pembelajaran berbasis gamif sehingga menyebabkan kesenjangan.
 - b. Adaptasi Kurikulum
Dosen menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan elemen permainan kedalam kurikulum yang sudah ada.
 - c. Keterbatasan Waktu
Desain dan implementasi gamifikasi memerlukan waktu tambahan yang cukup signifikan .
 - d. Strategi Implementasi yang Efektif

Pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan akan membantu guru merasa lebih percaya diri dan kompeten dalam menggunakan gamifikasi, serta memastikan bahwa mereka dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Akses Teknologi. Salah satu tantangan utama dalam penerapan gamifikasi adalah ketersediaan dan akses terhadap teknologi yang memadai. Sekolah perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang cukup terhadap perangkat dan konektivitas yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Beberapa langkah yang dapat diambil meliputi: Infrastruktur Teknologi, dukungan Teknologi, keadilan Akses, dan Penggunaan Teknologi Secara Efektif (Hidayatullah et al., 2023).

10. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Pembelajaran berpusat pada mahasiswa telah menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran secara keseluruhan telah meningkat. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menganalisis dan memecahkan masalah. Ketika studi kasus atau masalah kompleks dilakukan, kualitas jawaban dan solusi yang di berikan menunjukkan hal ini. Meningkatnya kualitas pertanyaan dan argumen dalam diskusi kelas menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

11. Faktor Pendukung Keberhasilan

Meskipun ada beberapa komponen pendukung penting, pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa tidak selalu berhasil. Komitmen dosen untuk menerapkan pendekatan ini sangat penting, seperti yang ditunjukkan oleh konsistensi mereka dalam desain dan pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran lebih mudah ketika ada ruang diskusi, internet, dan sumber pembelajaran digital yang memadai.

Faktor penting lainnya adalah dukungan kebijakan dan sumber daya dari institusi. Melalui berbagai kursus dan workshop, institusi memberikan kesempatan pada guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa. Keberhasilan juga bergantung pada siswa yang terbuka terhadap pendekatan pembelajaran baru, partisipasi aktif siswa dan kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan pembelajaran yang berbeda adalah tandanya.

12. Pembelajaran yang menyenangkan dan Interaktif

Pembelajaran berbasis gamifikasi menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Elemen permainan seperti misi, tantangan, dan cerita membuat proses belajar terasa seperti petualangan. Siswa menikmati



kegiatan belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Hal ini mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas. Suasana belajar yang menyenangkan juga mengurangi stres dan kecemasan, yang seringkali menjadi penghalang dalam pembelajaran tradisional.

13. Implikasi Praktis untuk Pendidik

Melihat manfaat yang signifikan dari gamifikasi, sekolah dan pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan pendekatan ini sebagai bagian dari strategi pengajaran mereka. Integrasi gamifikasi dalam kurikulum dapat dimulai dengan langkah-langkah kecil, seperti menerapkan elemen permainan dalam tugas harian atau proyek kelas (Mursalin et al., 2024).

Selain itu, lembaga pendidikan harus memastikan infrastruktur teknologi yang mendukung gamifikasi, yang mencakup perangkat yang memadai dan koneksi internet yang lancar. Dengan dukungan dan persiapan yang tepat, Gamifikasi dapat dimasukkan ke dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas, membuat kelas menjadi dinamis, menyenangkan, dan efektif. Hasil dan pembahasan penelitian ini menekankan pentingnya implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan elemen permainan seperti poin, rencana, dan papan peringkat, proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual. Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti akses teknologi yang tidak merata dan kebutuhan untuk adaptasi kurikulum, solusi seperti pelatihan guru dan keterlibatan siswa dalam desain gamifikasi dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Dengan strategi yang tepat, gamifikasi memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa, sehingga membantu mereka mencapai potensi maksimal dalam pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data pada setiap siklus memberikan gambaran bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan melalui pendekatan yang berpusat pada siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran ini memungkinkan siswa menyadari bahwa adanya motivasi yang bisa mereka terapkan untuk meningkatkan kualitas mereka sebagai seorang siswa, dosen menyajikan motivasi yang sangat cocok untuk mereka, dengan adanya peningkatan-peningkatan motivasi tersebut. Seperti yang dinyatakan oleh Sandirman (2005: 78) "Motivasi akan selalu berkaitan dengan kebutuhan. Sebab seseorang akan terdorong melakukan sesuatu bila merasa ada kebutuhan. Kebutuhan ini timbul karena adanya keadaan yang tidak seimbang."

Selain dengan menumbuhkan minat belajar, terdapat cara lain dalam menumbuhkan motivasi yaitu, dengan memberi angka. Angka dalam hal sebagai simbol dari nilai kegiatan

belajarnya. Banyak siswa belajar yang utama justru untuk mencapai nilai/niat baik. Pemberlakuan aturan jika salah seorang anggota kelompok tidak aktif dalam kegiatan diskusi maka nilai yang diperoleh akan hangus, ternyata cukup efektif dalam memotivasi mahasiswa.

Seperti pada hasil penelitian terhadap Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan judul "Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK" yang telah berhasil dilaksanakan secara sistematis dan komprehensif. Pada kegiatan-kegiatan tersebut mahasiswa juga tentu sangat termotivasi dengan adanya kegiatan tersebut dengan cara menerapkan atau melakukan metode pengajaran modern guna meningkatkan kualitas pendidikan pada mata pelajaran tertentu seperti aplikasi-aplikasi yang bisa di pelajari seperti aplikasi berikut.



Gambar 1. Aplikasi-aplikasi yang bisa di pelajari dalam kegiatan belajar mengajar siswa

Penerapan pembelajaran berpusat pada siswa telah memperlihatkan transformasi signifikan dalam proses pembelajaran. Perubahan ini ditandai dengan bergesernya pola pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada dosen menjadi lebih kolaboratif, dimana mahasiswa memiliki peran lebih aktif dalam proses belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya inisiatif mahasiswa dalam mencari sumber belajar tambahan dan terbentuknya kelompok-kelompok diskusi mandiri di luar jam perkuliahan. Dari segi psikologis, pendekatan ini berhasil meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa. Peningkatan ini terlihat dari keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelas. Berkurangnya kecemasan dalam menghadapi pembelajaran juga menjadi indikator keberhasilan metode ini, dimana mahasiswa tidak lagi merasa tertekan untuk berpartisipasi aktif dalam kelas.

Sejalan dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Deci (1971), hasil penelitian ini membuktikan bahwa umpan balik positif berperan penting dalam meningkatkan



motivasi intrinsik mahasiswa. Hal ini terlihat dari inisiatif mahasiswa dalam membentuk kelompok diskusi mandiri dan aktif mencari referensi tambahan tanpa arahan langsung dari dosen. Peningkatan motivasi intrinsik ini menjadi fondasi penting dalam membangun kemandirian belajar mahasiswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa metode pembelajaran berpusat pada siswa dapat secara signifikan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Dengan metode ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan membentuk kelompok diskusi mandiri. Mereka juga dapat membangun inisiatif untuk menemukan sumber belajar tambahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menjadi lebih aktif dalam kelas, lebih teratur dalam mengumpulkan tugas, dan lebih tertarik untuk kuliah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih terlibat secara intelektual, tetapi mereka juga lebih percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat.

Dari sudut pandang psikologis, teknik ini terbukti mampu mengurangi kecemasan siswa saat berpartisipasi dalam kegiatan aktif; ini menghasilkan lingkungan belajar yang lebih mendukung. Metode ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik Deci, yang mengatakan bahwa siswa dapat menjadi lebih termotivasi secara internal jika mereka menerima umpan balik positif dan memiliki kesempatan untuk mengontrol proses belajar mereka sendiri.

Ini menunjukkan bahwa institusi dan guru harus memberikan dukungan yang lebih besar untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi siswa saat menerapkan metode baru, memiliki akses ke teknologi yang terbatas, dan memiliki perbedaan dalam kemampuan antara siswa. Untuk keberhasilan penerapan metode ini, pendidik harus di latih secara menyeluruh dan diberikan ruang belajar yang memadai. Di harapkan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa akan terus di kembangkan dan di terapkan secara luas di masa mendatang untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menodorong siswa untuk belajar di berbagai institusi pendidikan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- (Rahmawati, 2013)Rahmawati, B. F. (2013). *MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH*. 8(2), 17–27.
- (Al-abshor et al., 2024)Al-abshor, J., Pendidikan, J., & Islam, A. (2024). *No Title*. 1(3), 286–294.
- (Lutfi & Winata, 2020)Lutfi, A., & Winata, A. Y. S. (2020). Motivasi Intrinsik, Kinerja dan Aktualisasi Diri: Kajian Konseptual Perkembangan Teori. *Pamator Journal*, 13(2), 194–198. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i2.8526>
- (Fonna et al., 2024)Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Penerapan Gamifikasi

dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 30–37.

- Aiken, L. R. (2013). *Motivation and Learning in Education*. McGraw-Hill Education.
- Astin, A. W. (1993). *What Matters in College: Four Critical Years Revisited*. Jossey-Bass.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior." *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). *Motivation and Learning: Theory, Research, and Applications*. Pearson Education.
- Duffy, T. M., & Jonassen, D. H. (1992). *Constructivism and the Technology of Instruction: A Conversation*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Biggs, J. (2003). *Teaching for Quality Learning at University* (2nd ed.). Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- McCombs, B. L., & Whisler, J. S. (1997). *The Learner-Centered Classroom and School: Strategies for Increasing Student Motivation and Achievement*. Jossey-Bass.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2002). "Overview of Self-Determination Theory: An Organismic Dialectical Perspective." In *Handbook of Self-Determination Research*, 3-33. University of Rochester Press.
- Zimmerman, B. J. (2002). "Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview." *Theory Into Practice*, 41(2), 64-70.
- Kember, D., & Leung, D. Y. (2005). "The Influence of Students' Learning Approaches on Their Approaches to Teaching." *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 30(4), 441-453.
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teachers*. Prentice Hall.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). "What Is Technological Pedagogical Content Knowledge?" *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Bain, K. (2004). *What the Best College Teachers Do*. Harvard University Press.
- Shulman, L. S. (2005). "Pedagogical Content Knowledge: A Transformative View of Teaching and Learning." In *The Knowledge Base for Teaching*, 205-213. Jossey-Bass.



- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). "The Power of Feedback." *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.
- Larkin, K. (2013). "Motivation in Higher Education: A Focus on Student-Centered Learning." *Journal of College Student Development*, 54(3), 348-361.
- Prince, M. (2004). "Does Active Learning Work? A Review of the Research." *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.