

PEMETAAN UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN SORONG

MAPPING EFFORTS TO ENHANCE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN SORONG REGENCY

Haryo Franky Souisa¹, Natalya Tutuarima²

¹Universitas Nani Bili Nusantara
Aimas, Jln Bandara Epiglottis SP2,
Kab. Sorong, Indonesia
souisaharyo@gmail.com

²SD Inpres 53
Aimas, Jln Klamono Km 29,
Kab. Sorong, Indonesia
natalyatutuarima2412@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to map efforts to enhance elementary school students' learning motivation in Sorong Regency through a systematic literature review of 43 journal articles published between 2014 and 2025. The method involves analyzing research trends based on geographic distribution, grade levels, and subject areas, as well as identifying gaps in educational interventions. The findings indicate that innovative teaching methods, interactive media utilization, and gamification are the most dominant strategies in increasing student motivation. However, research has primarily focused on upper-grade students (grades IV-VI) and subjects like science and mathematics, while lower-grade students and non-core subjects receive less attention. The conclusions emphasize the need for more contextual interventions, increased parental involvement, and the integration of educational technology to ensure equitable learning motivation. These findings offer recommendations for educators and policymakers in designing more inclusive and effective educational strategies for elementary school students in Sorong Regency.

Keywords : *Learning Motivation, Teaching Methods, Gamification, Elementary Education, Sorong Regency*

1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar memegang peranan sentral dalam menentukan capaian akademik siswa, terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yang menjadi landasan esensial bagi perkembangan pendidikan selanjutnya^{[1][2]}. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran^[3], menunjukkan ketekunan yang lebih besar dalam menghadapi tantangan akademik, dan pada akhirnya meraih hasil belajar yang lebih optimal^[4]. Sejalan dengan kesadaran akan pentingnya motivasi belajar, berbagai penelitian telah dilakukan secara luas untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan menguji efektivitas berbagai strategi dan intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa^{[5][6][7]}.

Kabupaten Sorong, sebagai bagian integral dari lanskap pendidikan di Indonesia, memiliki karakteristik dan dinamika unik yang dipengaruhi oleh faktor geografis, sosial, dan budaya setempat^{[8][9]}. Konteks pendidikan di wilayah ini tentu memiliki tantangan dan potensi tersendiri dalam upaya memajukan kualitas pembelajaran, termasuk dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa SD. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai upaya-upaya yang telah diimplementasikan secara spesifik di Kabupaten Sorong dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada jenjang pendidikan dasar menjadi sangat krusial. Pengetahuan ini dapat memberikan wawasan berharga bagi para pendidik, pembuat kebijakan, dan peneliti dalam merancang intervensi yang lebih kontekstual dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur sistematis terhadap publikasi ilmiah berupa jurnal-jurnal yang terbit dalam rentang waktu 2014 hingga 2025. Fokus utama kajian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memetakan upaya-upaya yang secara spesifik membahas peningkatan motivasi belajar siswa SD di wilayah Kabupaten Sorong. Melalui analisis komprehensif terhadap literatur yang relevan, penelitian ini berupaya untuk mengklasifikasikan jenis-jenis upaya yang telah dilaporkan, menentukan distribusi geografis implementasi upaya tersebut di berbagai wilayah dalam

Kabupaten Sorong (apabila informasi tersedia), serta menganalisis fokus upaya berdasarkan tingkatan kelas (misalnya, kelas awal, kelas tinggi) dan mata pelajaran tertentu. Penting untuk dicatat bahwa kajian ini tidak bertujuan untuk mengevaluasi secara mendalam mekanisme implementasi maupun efektivitas dari upaya-upaya tersebut. Sebaliknya, fokus utama adalah pada identifikasi, kategorisasi, dan pemetaan keberagaman intervensi yang telah didokumentasikan dalam literatur ilmiah sebagai respons terhadap kebutuhan peningkatan motivasi belajar siswa SD di Kabupaten Sorong. Hasil dari kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai lanskap intervensi motivasi belajar di tingkat dasar di wilayah ini, sehingga dapat menjadi pijakan yang kuat untuk penelitian selanjutnya serta pengembangan praktik pendidikan yang lebih efektif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode kajian literatur sistematis^[10] untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Sorong. Proses penelitian dilaksanakan melalui serangkaian langkah yang terstruktur.

Tahap awal adalah pengumpulan data, yang dilakukan melalui pencarian sistematis terhadap jurnal ilmiah yang relevan menggunakan basis data daring Google Scholar. Kata kunci yang digunakan meliputi “motivasi belajar,” “keaktifan belajar,” “minat belajar,” “siswa SD,” “Sekolah Dasar,” dan “Kabupaten Sorong.” Artikel yang dipertimbangkan memiliki batasan waktu publikasi antara 2014 hingga 2025. Dari proses pencarian ini, diperoleh 5.173 hasil jurnal ilmiah, yang kemudian disaring berdasarkan judul dan abstrak, menghasilkan 81 artikel terpilih.

Tahap berikutnya adalah seleksi jurnal, di mana artikel disaring lebih lanjut berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan (Tabel 1). Kriteria tersebut meliputi publikasi dalam bentuk jurnal ilmiah, fokus utama pada upaya peningkatan motivasi belajar siswa SD, serta relevansi dengan konteks wilayah Kabupaten Sorong. Setelah seleksi ini, jumlah artikel yang memenuhi kriteria dikurangi menjadi 50 jurnal.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

| Jenis Kriteria | Inklusi | Eksklusi |
|--------------------|---|--|
| Tahun | 2014-2025 | Kurang dari 2014, lebih dari 2024 |
| Fokus studi | Studi empiris | Studi literatur, opini, tinjauan tanpa data |
| Bahasa | Indonesia/ Inggris | Bahasa lain |
| Subjek | Siswa SD/MI | KB/TK, jenjang lebih tinggi |
| Informasi Data | Informasi metodologi dan hasil memadai Menyajikan data efektivitas intervensi motivasi | Kualitas metodologi rendah/tidak jelas Informasi tidak cukup untuk dianalisis |
| Publikasi Variabel | Jurnal ilmiah Motivasi belajar, minat belajar, keaktifan belajar | Prosiding, skripsi, tesis, bukan artikel jurnal Fokus lain |

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ekstraksi Data

| Kategori | Indikator Pengumpulan Data | Deskripsi Pengukuran |
|-------------------|--|---|
| Identitas Artikel | Kode Artikel | Nomor unik untuk setiap artikel |
| | Judul Artikel | Judul penelitian terkait motivasi belajar siswa SD |
| | Penulis | Nama penulis |
| | Tahun Publikasi Volume dan Nomor Jurnal | Tahun penerbitan artikel jurnal Identifikasi sumber jurnal akademik tempat artikel diterbitkan |
| Fokus Penelitian | Fokus utama penelitian dalam artikel | Tujuan utama dari penelitian yang berkaitan dengan motivasi belajar |

| | | |
|--------------------|---|--|
| Konteks Penelitian | Spesifikasi peningkatan motivasi belajar Lokasi sekolah Desa Distrik | Identifikasi apakah penelitian secara spesifik membahas motivasi belajar Nama sekolah tempat penelitian dilakukan Desa tempat sekolah berada Distrik tempat sekolah berada |
| Jenis Upaya | Jenis upaya yang dilaporkan Kategori upaya (berdasarkan analisis awal) | Identifikasi metode atau strategi peningkatan motivasi belajar yang diterapkan Pengelompokan upaya berdasarkan metode seperti pembelajaran inovatif, penggunaan media, gamifikasi, umpan balik, pelibatan orang tua, pendekatan saintifik, dll. |
| Tingkat Pendidikan | Fokus kelas Fokus mata pelajaran | Tingkatan kelas yang menjadi subjek penelitian (misalnya kelas 1, 2, 3, dst.) Mata pelajaran yang menjadi fokus dalam upaya peningkatan motivasi belajar |
| Implementasi Upaya | Deskripsi singkat implementasi upaya | Ringkasan bagaimana strategi atau metode diterapkan di kelas serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa |

Selanjutnya, dilakukan tahap ekstraksi data, di mana jurnal-jurnal yang telah lolos seleksi dianalisis lebih mendalam untuk mendapatkan informasi terkait jenis-jenis upaya peningkatan motivasi belajar yang dilaporkan, wilayah geografis tempat implementasi, fokus pada tingkat kelas, serta mata pelajaran yang menjadi sasaran (Tabel 2). Setelah proses ekstraksi, jumlah jurnal yang dianalisis lebih lanjut disaring hingga 43 jurnal yang relevan untuk pemetaan tematik.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif melalui proses kategorisasi dan tematik. Upaya-upaya peningkatan motivasi belajar yang diidentifikasi dikelompokkan berdasarkan jenisnya, kemudian dilakukan pemetaan untuk melihat distribusi berdasarkan wilayah di Kabupaten Sorong, fokus kelas, dan mata pelajaran. Analisis ini bertujuan menyajikan gambaran sistematis tentang variasi strategi peningkatan motivasi belajar yang telah diterapkan dalam penelitian di wilayah ini.

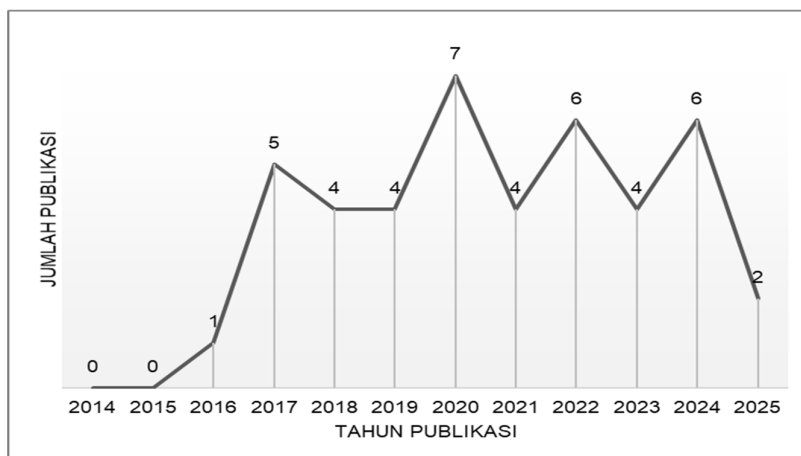
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian literatur ini menganalisis sebanyak 43 artikel yang membahas berbagai pendekatan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kabupaten Sorong dalam rentang waktu 2014 hingga 2025. Studi-studi tersebut mencakup berbagai metode pembelajaran, penggunaan media, hingga pelibatan orang tua, yang bertujuan mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Dari segi tren publikasi, terdapat peningkatan jumlah penelitian yang signifikan, terutama dalam lima tahun terakhir, yaitu sejak tahun 2020 hingga 2025 (Gambar 1). Tahun-tahun ini menunjukkan lonjakan perhatian terhadap inovasi pendidikan, seperti penggunaan metode pembelajaran kooperatif dan teknologi dalam pembelajaran. Puncak publikasi terjadi pada tahun 2022 dan 2024, mencerminkan kesadaran yang meningkat di kalangan pendidik dan peneliti terhadap perlunya motivasi siswa sebagai faktor penting dalam pencapaian hasil belajar.

Dari karakteristik umum studi, metode pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Heads Together* (NHT), *Talking Stick*, dan pendekatan saintifik mendominasi literatur. Penggunaan media pembelajaran juga sangat menonjol, seperti *pop-up book*, boneka tangan, kartu huruf, dan *flip chart*, yang dirancang untuk menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, pendekatan gamifikasi, seperti penggunaan *Time Token*, *Make A Match*, dan *Team Quiz*, mulai mendapatkan perhatian sebagai cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

Penelitian-penelitian tersebut juga memperlihatkan variasi fokus pada tingkat kelas. Pada kelas rendah (I-III), studi lebih menitikberatkan pada media pembelajaran untuk membangun minat belajar dasar, sementara pada kelas tinggi (IV-VI), metode berbasis kolaborasi dan pemecahan masalah lebih sering digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa yang lebih matang secara kognitif. Mata pelajaran yang paling sering menjadi fokus adalah IPA, Matematika, dan beberapa studi juga membahas Bahasa Indonesia serta IPS. Namun, mata pelajaran non-inti seperti Pendidikan Agama Islam dan seni budaya relatif kurang mendapatkan perhatian.



Gambar 1. Tren Publikasi Penelitian tentang Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD di Kabupaten Sorong (2014-2025)

3.1. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil ekstraksi data penelitian, ditemukan beberapa jenis upaya yang secara umum dikelompokkan ke dalam beberapa kategori utama. Masing-masing kategori mencerminkan pendekatan yang sering digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai tingkatan kelas dan mata pelajaran (Tabel 3). Berikut adalah uraian dari berbagai upaya yang ditemukan.

Tabel 3. Kategorisasi Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD di Kabupaten Sorong

| Kategori Upaya | Metode/Strategi Diterapkan | Penulis (Tahun) |
|------------------------------|--|---|
| Metode pembelajaran inovatif | Variatif | [11] Souisa & Malagifik (2024) |
| | Sosiodrama | [12] Ananda <i>et al.</i> (2025) |
| | STAD | [13] Kosamah (2017) |
| | NHT | [14] Ituga & Alman (2020); [15] Bonari (2017) |
| | Demonstrasi | [16] Istamar (2017); [17] Dimara (2018); |
| | <i>Direct Learning</i> | [18] Siswandri (2018) |
| | Eksperimen | [19] Souisa <i>et al.</i> (2023) |
| | Penemuan Terbimbing | [20] Souisa (2021) |
| | Make a Match | [21] Diyono (2016) |
| | Bercerita | [22] Souisa (2019) |
| | Praktikum | [23] Ekayani <i>et al.</i> (2022) |
| | <i>Time Token</i> | [24] Sasior <i>et al.</i> (2023) |
| | Jarimatika | [25] Tutuarima & Souisa (2023) |
| | PBL | [26] Akram & Ramli (2020); [27] Riny <i>et al.</i> (2024) |
| | Diskusi | [28] Primantiko <i>et al.</i> (2024) |
| Inkuiri terbimbing | [29] Salputu <i>et al.</i> (2024); [17] Dimara | |
| <i>Team Quiz</i> | | |

| | | |
|----------------------|--------------------------------------|---|
| | Suku Kata | (2018) |
| | <i>Discovery Learning</i> | [30] Asrul <i>et al.</i> (2020) |
| | Tutor Sebaya | [31] Asem <i>et al.</i> (2024) |
| | Kooperatif Tipe <i>Talking Stick</i> | [32] Havisia <i>et al.</i> (2021) |
| | | [33] Primantiko <i>et al.</i> (2021) |
| | | [34] Malik (2017) |
| | | [35] Hasrudin & Asrul (2020) |
| Penggunaan media | Alat Peraga Sosiodrama | [12] Ananda <i>et al.</i> (2025) |
| | Gambar/Model | [36] Tapilatu (2018); [37] Souisa (2022) |
| | Media Alam | [38] Leuwol <i>et al.</i> (2022) |
| | Alat Peraga Konkret | [39] Sesa (2017) |
| | Kartu Jodoh | [40] Rasiti & Umrah (2019); [22] Souisa (2019) |
| | Video Animasi <i>Pop-Up Book</i> | [41] Nugrahaeni <i>et al.</i> (2023) |
| | Kartu Huruf | [42] Syatauw <i>et al.</i> (2020); [43] Bante <i>et al.</i> (2018); [32] Havisia <i>et al.</i> (2021) |
| | <i>Pop-Up Book</i> | [44] Astuti <i>et al.</i> (2022) |
| | Flip Chart | [45] Yulianto <i>et al.</i> (2022) |
| | Boneka Tangan | [23] Ekayani <i>et al.</i> (2022) |
| | Kupon Bicara | [25] Tutuarima & Souisa (2023) |
| Gamifikasi | Main Peran Boneka Tangan | [23] Ekayani <i>et al.</i> (2022) |
| | <i>Market Day Role-play</i> | [46] Wahyuni & Murni (2025) |
| | Kartu Huruf | [42] Syatauw <i>et al.</i> (2020) |
| | <i>Team Quiz</i> | [31] Asem <i>et al.</i> (2024) |
| | Lomba Mendongeng | [47] Watem <i>et al.</i> (2024) |
| Umpan balik | Apresiasi | [11] Souisa & Malagififik (2024) |
| | Penghargaan/Pujian | [48] Ora & Mursalim (2021) |
| Lingkungan belajar | Pembagian peran | [12] Ananda <i>et al.</i> (2025) |
| Pelibatan orang tua | Kerjasama guru-orangtua | [11] Souisa & Malagigifik (2024) |
| | Dorongan aktif | [49] Mursalim <i>et al.</i> (2020) |
| | Perhatian | [49] Mursalim <i>et al.</i> (2020) |
| | Pojok baca di rumah | [49] Mursalim <i>et al.</i> (2020) |
| Materi pembelajaran | - | - |
| Diferensiasi | - | - |
| Penerapan pendekatan | Kontekstual | [50] Saniyah (2019) |
| | Keterampilan Proses | [51] Souisa (2022) |
| | Saintifik | [52] Syaida (2019) |
| Strategi guru | Pendekatan Komunikatif | [48] Ora (2021) |
| Gerakan | Gerakan Literasi Sekolah (GLS) | [47] Watem <i>et al.</i> (2024) |

Metode Pembelajaran Inovatif. Pendekatan inovatif dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi yang paling sering ditemukan dalam literatur. Model pembelajaran seperti *Student Team Achievement Division* (STAD), NHT, *Talking Stick*, dan PBL banyak digunakan karena kemampuannya dalam mendorong partisipasi aktif siswa ^{[13][35]}. Metode ini memanfaatkan interaksi

antar siswa, kerja sama kelompok, dan pemecahan masalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, teknik seperti Tutor Sebaya, penemuan terbimbing, dan diskusi kelompok membantu siswa meningkatkan motivasi intrinsik melalui partisipasi langsung dalam proses belajar^{[21][34]}.

Penggunaan Media Pembelajaran. Penggunaan media interaktif juga menjadi salah satu upaya paling menonjol dalam meningkatkan motivasi belajar. Media seperti kartu huruf, *pop-up book*, boneka tangan, *flipchart*, dan video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa^{[23][45]}. Media ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa melalui visualisasi konsep yang menarik dan interaktif. Beberapa studi juga menyoroti penggunaan media berbasis budaya lokal, seperti video animasi *pop-up book* yang mengangkat tema-tema Papua Barat, untuk meningkatkan motivasi siswa sekaligus mengintegrasikan aspek budaya dalam pembelajaran^[41].

Gamifikasi dalam Pembelajaran. Gamifikasi, atau penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran, semakin populer sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi siswa. Contoh pendekatan gamifikasi meliputi *Make a Match*, *Time Token*, dan *Market Day Role-play*. Metode ini memberikan suasana pembelajaran yang kompetitif tetapi tetap menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk aktif dan antusias dalam belajar^{[25][52][46]}. Gamifikasi juga digunakan dalam bentuk permainan berbasis kartu, seperti Kartu Jodoh, yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang interaktif dan kontekstual^[40].

Pendekatan Kontekstual dan Sainifik. Beberapa penelitian menyoroti keberhasilan pendekatan kontekstual dan pendekatan saintifik dalam membangun motivasi belajar. Pendekatan kontekstual memanfaatkan situasi nyata atau pengalaman sehari-hari siswa untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak, seperti dalam pembelajaran matematika atau IPA^{[24][50]}. Pendekatan saintifik, di sisi lain, mendorong siswa untuk berpikir kritis dan sistematis melalui langkah-langkah observasi, analisis, dan pengambilan kesimpulan. Strategi ini memperkuat rasa ingin tahu siswa dan membuat pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan mereka.

Pelibatan Orang Tua. Meskipun tidak sebanyak kategori lainnya, pelibatan orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar siswa juga ditemukan dalam literatur. Orang tua memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas belajar, motivasi verbal, serta dorongan untuk belajar di rumah. Beberapa studi menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua, seperti menciptakan pojok baca di rumah atau mendampingi siswa saat belajar, berdampak signifikan pada minat baca dan motivasi belajar siswa^[49].

Umpan Balik dan Apresiasi. Strategi umpan balik, seperti memberikan pujian, hadiah, atau nilai tambahan kepada siswa, juga menjadi bagian dari upaya yang dilaporkan. Guru sering kali menggunakan penghargaan untuk memotivasi siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran^[48]. Apresiasi ini membantu menciptakan suasana belajar yang positif, di mana siswa merasa dihargai atas usaha mereka.

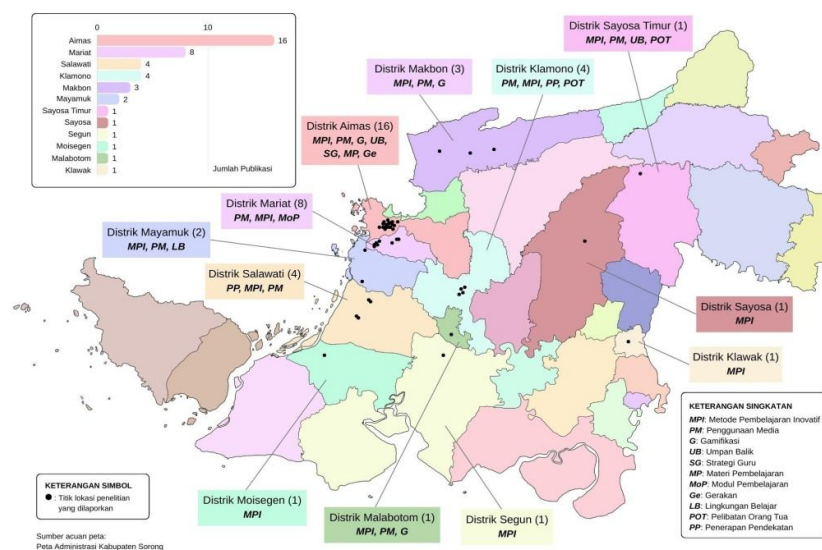
Hasil kajian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa SD di Kabupaten Sorong dapat dicapai melalui kombinasi metode pembelajaran inovatif, penggunaan media interaktif, gamifikasi, pendekatan saintifik, pelibatan orang tua, serta pemberian umpan balik yang konstruktif. Setiap kategori upaya tersebut dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, relevan, dan menyenangkan bagi siswa.

3.2. Upaya Berdasarkan Wilayah di Kabupaten Sorong

Upaya peningkatan motivasi belajar siswa tersebar di berbagai wilayah di Kabupaten Sorong, mencerminkan karakteristik geografis dan kebutuhan pendidikan yang beragam di setiap distrik dan desa (Gambar 2).

Distribusi penelitian menunjukkan bahwa Distrik Aimas menjadi wilayah dengan jumlah penelitian terbanyak, mencerminkan tingginya perhatian terhadap inovasi pendidikan di kawasan ini. Sekolah-sekolah di Aimas banyak mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif, seperti STAD, PBL, dan *Time Token*, serta penggunaan media pembelajaran seperti kartu huruf dan *pop-up book*^{[13][20][25]}. Upaya peningkatan motivasi belajar di wilayah ini juga menyoroti gamifikasi dalam pembelajaran, seperti *Market Day Role-play* dan *Team Quiz*, yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar^{[31][46]}.

Di Distrik Mariat, penelitian banyak berfokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *flipchart*, video animasi, dan alat peraga konkrit^{[41][45]}. Sekolah di distrik ini lebih menekankan pada visualisasi konsep dalam pembelajaran IPA dan Matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, pendekatan saintifik dan eksperimen langsung menjadi metode utama yang diterapkan dalam pembelajaran, mencerminkan dorongan untuk meningkatkan minat belajar melalui aktivitas berbasis praktikum^{[24][34]}.



Gambar 2. Sebaran Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD di Kabupaten Sorong

Wilayah Distrik Klamono dan Mayamuk lebih banyak menerapkan strategi berbasis diskusi dan tutor sebaya, dengan fokus pada pembelajaran berbasis interaksi sosial. Model seperti diskusi kelompok, demonstrasi, dan metode sosiodrama banyak diterapkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia^{[12][14][17]}. Selain itu, studi menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam mendukung pendidikan anak cukup diperhatikan di wilayah ini, terutama dalam meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa melalui dukungan aktif di rumah^[49].

Sementara itu, Distrik Sayosa dan Makbon menunjukkan kecenderungan dalam penerapan pendekatan kontekstual berbasis lingkungan, dengan beberapa studi mengeksplorasi penggunaan media alam dan observasi langsung dalam pembelajaran^[38]. Wilayah ini lebih banyak mengembangkan strategi pembelajaran yang menghubungkan siswa dengan lingkungan sekitar mereka, seperti dalam konsep IPA tentang ekosistem atau kegiatan literasi berbasis budaya lokal^[41].

Pemetaan ini menunjukkan bahwa setiap wilayah di Kabupaten Sorong memiliki pendekatan yang berbeda dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD, tergantung pada karakteristik lokal dan akses terhadap sumber daya pendidikan.

3.3. Upaya Berdasarkan Kelas

Upaya peningkatan motivasi belajar bervariasi di setiap tingkatan kelas (Tabel 4). Hasil penelitian mengungkap adanya pola yang berbeda dalam strategi pembelajaran yang diterapkan pada kelas rendah (kelas I-III) dan kelas tinggi (kelas IV-VI), yang mencerminkan perkembangan kognitif siswa serta kebutuhan akademik yang berbeda.

Pada kelas rendah (kelas I-III), penelitian cenderung berfokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep dasar dengan cara yang lebih visual dan konkret. Kartu huruf, boneka tangan, pop-up book, dan alat peraga konkret merupakan beberapa media yang paling sering digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkatan ini^[23]. Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan permainan kartu huruf telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I^[42]. Selain itu, pendekatan berbasis permainan seperti Kartu Jodoh untuk Pendidikan Agama Islam juga digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif^[40]. Pendekatan ini bertujuan membangun minat belajar sejak dini, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan menanamkan fondasi akademik yang kuat.

Sebaliknya, pada kelas tinggi (kelas IV-VI), strategi yang lebih menekankan pada diskusi kelompok, metode berbasis kolaborasi, dan pembelajaran berbasis masalah lebih dominan. Model seperti *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Heads Together* (NHT), *Talking Stick*, dan Tutor Sebaya sering diterapkan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa^{[13][14][35]}. Studi menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam mendorong pemikiran kritis dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika. Selain itu, metode eksperimen langsung dan pendekatan saintifik juga sering digunakan di kelas tinggi, khususnya dalam pembelajaran IPA, untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa melalui praktik dan eksplorasi^{[16][36]}.

Selain perbedaan dalam metode pembelajaran, tingkat motivasi siswa juga dipengaruhi oleh peran guru dan keterlibatan orang tua. Pada kelas rendah, dukungan orang tua dalam membangun kebiasaan membaca dan memberikan motivasi di rumah menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi siswa^[49]. Di kelas tinggi, strategi guru dalam memberikan penghargaan, umpan balik positif, serta pendekatan berbasis proyek menjadi kunci dalam mempertahankan minat belajar siswa yang lebih matang^[48].

Tabel 4. Pemetaan Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Berdasarkan Kelas

| Kelas | Kategori Upaya | Metode/Strategi yang Diterapkan | Mata Pelajaran yang Ditemukan |
|-------|---|--|-------------------------------------|
| I | Penggunaan Media | Kartu huruf, metode suku kata, demonstrasi | Bahasa Indonesia, IPA |
| II | Metode Pembelajaran Inovatif | <i>Direct Learning</i> , Kartu Jodoh | PPKn, Pendidikan Agama Islam |
| III | Gamifikasi, Penggunaan Media | <i>Market Day Role-play</i> , Kartu Huruf Hijaiah | IPS, Pendidikan Agama |
| IV | Metode Pembelajaran Inovatif, Penggunaan Media | Inkuiri Terbimbing, <i>Time Token</i> , <i>Flip Chart</i> , PBL | IPA, IPS, Matematika |
| V | Metode Pembelajaran Inovatif, Gamifikasi, Pelibatan Orang Tua | <i>Talking Stick</i> , <i>Make A Match</i> , <i>Sosiodrama</i> , <i>Pop-Up Book</i> , Tutor Sebaya | IPA, Matematika, IPS, Literasi Umum |
| VI | Metode Pembelajaran Inovatif, Penerapan Pendekatan | STAD, Tutor Sebaya, Demonstrasi, <i>Numbered Heads Together</i> | IPA, Matematika, Pendidikan Agama |

Hasil pemetaan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD di Kabupaten Sorong berkembang seiring dengan tingkat kognitif siswa. Kelas rendah lebih berfokus pada media interaktif dan gamifikasi, sedangkan kelas tinggi lebih mengutamakan diskusi, kerja kelompok, dan strategi pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Pemahaman tentang pola ini dapat membantu pendidik dan pemangku kebijakan dalam merancang program pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di setiap tingkatan kelas.

3.4. Upaya Berdasarkan Mata Pelajaran

Upaya peningkatan motivasi belajar siswa SD paling banyak dilakukan dalam beberapa mata pelajaran utama, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, serta beberapa studi yang mengkaji Pendidikan Agama dan Literasi Umum (Tabel 5).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mendominasi penelitian yang berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa. Banyak studi mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif, seperti Problem Based Learning (PBL), Student Team Achievement Division (STAD), Numbered Heads Together (NHT), Demonstrasi, dan Penemuan Terbimbing^{[13][14]}. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti gambar, model, *flipchart*, boneka tangan, *pop-up book*, serta eksperimen langsung terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa^{[23][45]}. Pendekatan saintifik dan eksperimen banyak diterapkan untuk menghubungkan konsep IPA dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih antusias dalam memahami materi.

Matematika juga menjadi fokus utama dalam beberapa studi terkait motivasi belajar. Pendekatan Team Quiz, STAD, Jarimatika, dan Pendekatan Kontekstual digunakan untuk membantu siswa memahami konsep matematis dengan lebih interaktif. Penggunaan alat peraga konkrit dan permainan edukatif menjadi strategi yang sering diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam materi seperti bilangan bulat, pecahan, dan volume bangun ruang^{[13][31][26]}.

Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), beberapa studi menunjukkan bahwa diskusi kelompok, Time Token, serta pendekatan keterampilan proses menjadi strategi utama untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa^{[25][29]}. Metode gamifikasi seperti *Make A Match* dan *Market Day Role-play* juga mulai dikembangkan dalam pembelajaran IPS, menciptakan interaksi yang lebih menarik bagi siswa melalui simulasi dan permainan^[46].

Selain itu, Bahasa Indonesia menjadi fokus penelitian terkait peningkatan motivasi belajar, terutama dalam kemampuan membaca permulaan dan keterampilan komunikasi^[42]. Penggunaan kartu huruf, diskusi kelompok, serta teknik demonstrasi menjadi metode yang terbukti membantu siswa dalam memahami materi bahasa dengan lebih aktif. Beberapa studi menunjukkan bahwa metode berbasis literasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa^[17].

Tabel 5. Pemetaan Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Berdasarkan Mata Pelajaran

| Mata Pelajaran | Kategori Upaya | Metode/Strategi yang Diterapkan | Fokus Kelas |
|----------------|------------------------------|--|----------------|
| IPA | Metode Pembelajaran Inovatif | PBL, STAD, NHT, Demonstrasi, Tutor Sebaya | I, IV, V, VI |
| | Penggunaan Media | <i>Pop-Up Book</i> , Boneka Tangan, <i>Flip Chart</i> , Video Animasi, Alat Peraga Konkret | IV, V |
| | Gamifikasi | <i>Make A Match</i> , <i>Team Quiz</i> | V |
| Matematika | Metode Pembelajaran Inovatif | PBL, Jarimatika, Pendekatan Kontekstual | II, IV, V, VI |
| | Penggunaan Media | Modul Pembelajaran, Video Representasi Matematis | V |
| | Metode Pembelajaran Inovatif | <i>Time Token</i> , Diskusi Kelompok, Keterampilan Proses | IV, V |
| IPS | Gamifikasi | <i>Make A Match</i> , <i>Market Day Role-play</i> , <i>Team Quiz</i> | III, IV, V, VI |

| | | | |
|------------------------|------------------------------|--|---------|
| Bahasa Indonesia | Metode Pembelajaran Inovatif | Tutor Sebaya, Metode Diskusi, Demonstrasi | III, V |
| Pendidikan Agama Islam | Penggunaan Media | Kartu Huruf, <i>Pop-Up Book</i> | I, V |
| | Penggunaan Media Penerapan | Kartu Jodoh, Kartu Huruf Hijaiyah | II, III |
| Literasi Umum | Pendekatan Gerakan Literasi | Pendekatan Sainifik | VI |
| | | Membaca Sebelum Pembelajaran, Menulis Pengalaman Sehari-hari, Lomba Mendongeng | V |

Pendidikan Agama Islam juga menjadi bagian dari kajian ini, meskipun dalam jumlah yang lebih sedikit dibandingkan mata pelajaran lain. Studi menunjukkan bahwa penggunaan Kartu Jodoh dalam memahami Asmaul Husna [40] serta pendekatan saintifik dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan motivasi siswa.

Terakhir, beberapa penelitian berfokus pada literasi umum dan penguatan karakter melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Program-program seperti membaca sebelum pembelajaran, menulis pengalaman sehari-hari, serta lomba mendongeng terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat baca siswa^[47]. Penggunaan media berbasis budaya lokal dalam meningkatkan literasi juga mulai berkembang dalam beberapa studi, menunjukkan integrasi pembelajaran dengan lingkungan sosial siswa^[41].

Hasil pemetaan ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan motivasi belajar di Kabupaten Sorong lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran IPA dan Matematika, sementara bidang seperti IPS, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, dan literasi umum mulai mendapatkan perhatian.

3.5. Upaya yang Paling Sering Dilaporkan

Salah satu jenis upaya yang paling dominan adalah metode pembelajaran inovatif, seperti Problem Based Learning (PBL), Numbered Heads Together (NHT), Talking Stick, Student Team Achievement Division (STAD), dan Time Token. Pendekatan ini secara konsisten dilaporkan efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa dan membangun motivasi belajar melalui interaksi kelompok, diskusi, serta kompetisi yang sehat. Pendekatan berbasis kerja kelompok dan inkuiri terbimbing juga sering digunakan untuk membantu siswa memahami materi secara mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu fokus utama dalam literatur. Media seperti kartu huruf, *flip chart*, *pop-up book*, boneka tangan, dan video animasi berbasis budaya lokal sering dilaporkan mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Media ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa secara visual dan interaktif, terutama dalam mata pelajaran seperti IPA, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Gamifikasi, seperti *Make A Match*, *Market Day Role-play*, dan penggunaan kupon berbicara dalam metode *Time Token*, juga menjadi strategi populer untuk meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan yang menyenangkan.

3.6. Upaya yang Kurang Mendapat Perhatian

Di sisi lain, beberapa upaya masih kurang mendapat perhatian dalam penelitian ini. Pelibatan orang tua dalam mendukung motivasi belajar siswa, misalnya, hanya dilaporkan dalam beberapa studi. Padahal, dorongan aktif, perhatian, dan fasilitas belajar di rumah, seperti pojok baca, dapat memberikan dampak signifikan terhadap motivasi siswa. Rendahnya eksplorasi dalam aspek ini menunjukkan potensi besar yang belum sepenuhnya dimanfaatkan.

Selain itu, kajian mengenai motivasi belajar dalam mata pelajaran non-inti, seperti Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), seni budaya, atau literasi umum, masih terbatas dibandingkan dengan fokus pada IPA dan Matematika. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa dan mengembangkan aspek sosial-emosional mereka, tetapi kurang dieksplorasi dalam konteks peningkatan motivasi belajar.

Integrasi teknologi pendidikan, meskipun mulai berkembang, masih jarang ditemukan dalam penelitian di Kabupaten Sorong. Beberapa studi telah mengangkat media berbasis digital, seperti video animasi, tetapi penggunaan teknologi yang lebih canggih, seperti augmented reality (AR), platform pembelajaran daring, atau aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI), masih minim dalam literatur yang dianalisis. Potensi untuk mengeksplorasi upaya-upaya ini dapat menjadi peluang besar untuk pengembangan program pendidikan yang lebih inklusif dan kontekstual di Kabupaten Sorong.

3.7. Kesenjangan Berdasarkan Wilayah, Kelas, dan Mata Pelajaran

Analisis menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian terkonsentrasi di distrik-distrik dengan infrastruktur pendidikan yang lebih memadai, seperti Distrik Aimas dan Distrik Mariat. Kedua wilayah ini memiliki jumlah studi yang lebih besar dibandingkan distrik lainnya, seperti Sayosa Timur, Makbon, atau Segun, yang cenderung memiliki representasi penelitian yang lebih rendah. Ketimpangan ini dapat disebabkan oleh keterbatasan sumber daya, aksesibilitas, atau jumlah tenaga pendidik dan fasilitas di wilayah yang kurang terjangkau. Akibatnya, masih ada daerah yang minim intervensi pendidikan berbasis penelitian, meskipun kemungkinan besar memiliki tantangan yang sama atau bahkan lebih besar terkait motivasi belajar siswa.

Selain itu, penelitian dalam kajian ini menunjukkan bahwa kelas tinggi (kelas IV-VI) mendapatkan perhatian yang jauh lebih besar dibandingkan kelas rendah (kelas I-III). Banyak penelitian berfokus pada penerapan metode pembelajaran berbasis kolaborasi dan diskusi, seperti NHT, PBL, dan Tutor Sebaya, yang lebih relevan untuk siswa dengan kemampuan kognitif yang sudah berkembang. Sebaliknya, kelas rendah lebih sedikit mendapatkan perhatian, meskipun pada tingkatan ini pembentukan minat belajar dasar sangat penting. Penelitian yang ada pada kelas rendah sebagian besar berfokus pada penggunaan media seperti kartu huruf dan boneka tangan, tetapi pendekatan lain, seperti strategi komunikasi yang lebih personal, masih kurang dieksplorasi.

Dalam hal mata pelajaran, IPA dan Matematika menjadi fokus utama dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa. Banyak penelitian menggunakan pendekatan berbasis saintifik, media interaktif, dan metode pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran ini. Sebaliknya, mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama Islam, IPS, dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kurang mendapatkan perhatian, meskipun mata pelajaran tersebut memiliki peran penting dalam membangun literasi, karakter, dan keterampilan sosial siswa. Literasi umum dan seni budaya juga relatif jarang muncul dalam penelitian, padahal pendekatan kreatif dalam mata pelajaran ini berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3.8. Potensi Arah Penelitian

Terdapat sejumlah peluang untuk mengembangkan arah penelitian yang lebih mendalam terkait efektivitas upaya-upaya tertentu serta menciptakan intervensi yang lebih kontekstual. Penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi penting terhadap inovasi pendidikan, khususnya dalam mengatasi tantangan motivasi belajar siswa.

Eksplorasi Jangka Panjang Efektivitas Metode Pembelajaran. Sebagian besar penelitian yang dianalisis berfokus pada penerapan metode pembelajaran seperti NHT, PBL, dan *Time Token* dalam durasi waktu yang relatif pendek, seperti dua atau tiga siklus pembelajaran. Penelitian lanjutan dapat mengukur dampak jangka panjang dari metode ini terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, misalnya melalui studi longitudinal selama satu semester atau satu tahun ajaran penuh. Penelitian semacam ini akan membantu memahami keberlanjutan efektivitas metode pembelajaran serta dampaknya terhadap perkembangan akademik siswa secara keseluruhan.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Meskipun penggunaan media seperti video animasi dan *pop-up book* telah dilaporkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, penelitian selanjutnya dapat lebih mendalam dalam mengeksplorasi teknologi pendidikan berbasis digital. Penggunaan augmented reality (AR), kecerdasan buatan (AI), atau aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, pengembangan media yang terintegrasi dengan budaya lokal Papua Barat dapat memperkuat relevansi pembelajaran dengan kehidupan siswa di Kabupaten Sorong.

Penguatan Peran Orang Tua dalam Pendidikan. Pelibatan orang tua dalam mendukung motivasi belajar siswa masih menjadi salah satu aspek yang kurang mendapat perhatian dalam penelitian. Studi selanjutnya dapat mengeksplorasi bagaimana interaksi antara guru dan orang tua dapat dirancang secara sistematis untuk mendukung motivasi siswa di rumah. Misalnya, penelitian dapat mengembangkan program pelatihan bagi orang tua untuk membantu mereka memberikan motivasi dan pendampingan belajar secara efektif, termasuk menyediakan sumber belajar interaktif seperti pojok baca atau alat peraga sederhana.

Diversifikasi Fokus Mata Pelajaran. Penelitian saat ini cenderung berfokus pada IPA dan Matematika, sementara mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, IPS, Pendidikan Agama Islam, dan Pendidikan Pancasila kurang tereksplorasi. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi potensi motivasi belajar dalam mata pelajaran ini melalui pendekatan kreatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, eksplorasi budaya lokal, atau strategi berbasis literasi. Pendekatan semacam ini dapat membantu siswa mengembangkan aspek sosial-emosional dan karakter mereka, selain kemampuan kognitif.

Pemetaan Wilayah dengan Kebutuhan Khusus. Wilayah-wilayah di Kabupaten Sorong yang lebih sulit dijangkau, seperti Distrik Segun dan Makbon, masih minim penelitian terkait motivasi belajar siswa. Penelitian selanjutnya dapat fokus pada wilayah-wilayah ini untuk mengidentifikasi kebutuhan khusus siswa dan merancang intervensi pendidikan yang sesuai dengan karakteristik lokal, seperti penggunaan media alam atau pendekatan berbasis komunitas. Hal ini akan membantu mengurangi ketimpangan pendidikan antara daerah yang berkembang dan daerah terpencil.

Arah penelitian yang lebih mendalam dan kontekstual dapat membantu mengoptimalkan efektivitas upaya peningkatan motivasi belajar siswa di Kabupaten Sorong. Penelitian jangka panjang, pemanfaatan teknologi, pelibatan orang tua, diversifikasi mata pelajaran, dan perhatian khusus pada wilayah terpencil menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut. Temuan-temuan ini juga dapat memberikan inspirasi bagi inovasi pendidikan di tingkat nasional.

3.9. Implikasi Praktis

Temuan penelitian ini menawarkan implikasi praktis yang dapat mendukung pendidik dan pemangku kebijakan dalam merancang program pendidikan yang lebih efektif dan relevan bagi siswa sekolah dasar. Rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat memberikan arahan strategis untuk meningkatkan motivasi belajar serta kualitas pendidikan di Kabupaten Sorong.

Implikasi bagi Pendidik. Bagi para pendidik, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penerapan metode pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa. Pendekatan seperti PBL, NHT, dan gamifikasi seperti *Time Token* telah terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Guru dapat memanfaatkan metode ini untuk mendorong partisipasi siswa secara aktif, terutama dalam mata pelajaran seperti IPA dan Matematika. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti boneka tangan, *pop-up book*, kartu huruf, dan video animasi harus menjadi bagian integral dalam strategi pembelajaran harian untuk menjembatani konsep abstrak dan pengalaman belajar yang konkret bagi siswa.

Guru juga disarankan untuk memaksimalkan pendekatan saintifik dan berbasis praktikum untuk mata pelajaran seperti IPA, yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam eksperimen dan kegiatan berbasis masalah. Di sisi lain, pada mata pelajaran non-inti seperti Bahasa Indonesia, IPS, dan Pendidikan Agama, guru dapat menerapkan metode berbasis proyek atau literasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di Kabupaten Sorong.

Implikasi bagi Pemangku Kebijakan. Bagi pemangku kebijakan, temuan ini menyoroti perlunya kebijakan yang mendukung penyebaran inovasi pendidikan ke wilayah-wilayah terpencil di Kabupaten Sorong,

seperti Distrik Segun, Makbon, dan Moisegen, yang minim representasi dalam penelitian. Peningkatan akses terhadap infrastruktur pendidikan, pelatihan guru, dan penyediaan media pembelajaran menjadi prioritas utama. Pemangku kebijakan dapat merancang program yang memastikan distribusi sumber daya secara merata, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal karena hambatan geografis.

Selain itu, kebijakan yang mendukung pelibatan orang tua dalam pendidikan anak harus menjadi perhatian. Program pelatihan orang tua yang memberikan pemahaman tentang pentingnya motivasi belajar di rumah, serta akses terhadap alat bantu pembelajaran seperti pojok baca atau aplikasi interaktif, akan memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. Pemangku kebijakan juga dapat mempromosikan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai strategi untuk meningkatkan budaya literasi sejak dini.

Pengembangan Teknologi dan Budaya Lokal. Penelitian ini juga mengimplikasikan perlunya integrasi teknologi dalam pendidikan, seperti pengembangan media berbasis teknologi (contoh: augmented reality atau aplikasi gamifikasi) yang sesuai dengan budaya lokal Papua Barat. Media interaktif yang mengangkat tema budaya lokal dapat memberikan pengalaman belajar yang relevan dan memotivasi siswa untuk lebih memahami konteks sosial mereka. Penyebarluasan media ini melalui platform digital dapat menjangkau lebih banyak siswa di berbagai wilayah Kabupaten Sorong.

Pendidik di Kabupaten Sorong dapat mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan kreatif dalam pembelajaran, sementara pemangku kebijakan perlu berfokus pada penguatan infrastruktur, pelibatan orang tua, dan integrasi teknologi. Kolaborasi antara guru, sekolah, keluarga, dan pemerintah sangat diperlukan untuk menciptakan program pendidikan yang holistik dan inklusif, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat secara merata di seluruh daerah Kabupaten Sorong.

4. KESIMPULAN

Kajian literatur ini telah memberikan pemetaan yang komprehensif terhadap berbagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa SD di Kabupaten Sorong berdasarkan analisis terhadap 43 jurnal yang diterbitkan dalam rentang waktu 2014-2025. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif, penggunaan media interaktif, dan pendekatan gamifikasi merupakan strategi yang paling dominan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, analisis berdasarkan wilayah menunjukkan adanya ketimpangan dalam distribusi penelitian, dengan sebagian besar studi terkonsentrasi di distrik-distrik dengan infrastruktur pendidikan yang lebih memadai, sementara wilayah yang lebih terpencil masih minim representasi. Analisis berdasarkan tingkat kelas juga menunjukkan bahwa kelas tinggi (IV-VI) lebih banyak mendapatkan perhatian dibandingkan kelas rendah (I-III), meskipun motivasi belajar di kelas awal memiliki peran penting dalam membangun fondasi akademik siswa.

Dalam hal mata pelajaran, penelitian lebih banyak berfokus pada IPA dan Matematika, sementara IPS, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama Islam, dan literasi umum kurang mendapatkan perhatian yang cukup dalam konteks peningkatan motivasi belajar. Kesenjangan ini menjadi peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi metode yang lebih kontekstual dan inklusif dalam berbagai mata pelajaran.

Pada akhirnya, pemetaan ini memberikan gambaran jelas tentang tren, tantangan, dan peluang dalam peningkatan motivasi belajar siswa SD di Kabupaten Sorong. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi inovasi pembelajaran yang lebih adaptif serta kebijakan pendidikan yang lebih merata dan berbasis kebutuhan lokal.

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan ialah:

1. Pendidik: Guru dapat mengadopsi metode pembelajaran inovatif dan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam kelas rendah (I-III) yang memerlukan stimulasi lebih melalui media pembelajaran interaktif.
2. Pemangku Kebijakan: Pemerintah dan pihak terkait perlu meningkatkan pemerataan akses pendidikan di distrik yang kurang mendapatkan perhatian, serta mengembangkan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran.
3. Peneliti: Studi lanjutan dapat berfokus pada pengukuran jangka panjang efektivitas metode pembelajaran yang telah diterapkan, eksplorasi motivasi belajar dalam mata pelajaran non-inti, serta peningkatan peran orang tua dalam mendukung pembelajaran siswa.

4. Pengembangan Teknologi: Perlu ada lebih banyak penelitian dan implementasi teknologi seperti augmented reality (AR) atau platform pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih interaktif.
5. Integrasi Budaya Lokal: Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya Papua Barat dapat menjadi strategi untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga motivasi belajar mereka semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahman, S. (2022, January). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- [2] Umar, A. F. F., Yusuf, A. I., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa: The Influence of Learning Motivation on Increasing Student Academic Achievement. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 7(2), 121-133.
- [3] Setyaningrum, I., Nuraini, A. I., & Savitri, E. N. (2023, July). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan model problem based learning*. In Proceeding Seminar Nasional IPA.
- [4] Lutfiwati, S. (2020). Motivasi belajar dan prestasi akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 53-63.
- [5] Maryati, E., Sholeh, M., Saputra, M. R., Viqri, D., Simarmata, D. E., Yunizha, T. D., & Syafitr, A. (2024). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 165-170.
- [6] Firdaus, K. A. (2021). *Strategi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa slow learner*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta.
- [7] Mubarak, H. (2023). Studi Literatur Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Konteks Pedagogi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 1(1), 01-07.
- [8] Rais, M. (2019). Indeks Karakter Siswa Di Kota Sorong Dan Kabupaten Sorong Papua Barat. *Educandum*, 5(1), 127-144.
- [9] Tutukansa, A. F., & Tuffahati, E. D. (2022). Optimalisasi Peningkatan Kualitas Mutu Pendidikan Provinsi Papua Sebagai Daerah 3T Di Indonesia. *Jurnal Khazanah Volume*, 14(2).
- [10] Gough, D. (2015). *Qualitative and mixed methods in systematic reviews*. Systematic reviews, 4, 1-3.
- [11] Souisa, H. F., & Malagifik, A. (2024). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA. *Soscied*, 7(1), 100-108.
- [12] Ananda, M. D., Amin, S., & Ramli, M. (2025). Upaya Guru dalam Mengatasi Kurangnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran Sociodrama: Teacher's Efforts In Overcoming The Lack Of Interest In Learning In Class V Students Using The Sociodrama Learning Model. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 6(1), 37-47.
- [13] Kosamah, P. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas VI SD Inpres 07 Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 42-49.
- [14] Ituga, A. S., & Alman, A. (2020). Pengaruh Teknik Numbered Head Together Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Siswa Di Depan Kelas Pada Kelas V SD Inpres 22 Kabupaten Sorong. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, 12(2), 133-145.
- [15] Bonari, B. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Bumi dan Alam Semesta melalui Metode Pembelajaran Numbered Heads Together pada Siswa Kelas VI SD Inpres 45 Kabupaten Sorong Semester II. *Biolearning Journal*, 4(2), 20-26.
- [16] Istamar, I. Pemanfaatan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Tentang Konsep Listrik Bagi Siswa Kelas VI di SD Inpres 19 Kabupaten Sorong. *Biolearning Journal*, 4(1), 23-29.

- [17] Dimara, A. (2018). Penerapan Metode Diskusi Dan Demontrasi Dalam Menceritakan Peristiwa Yang Pernah Dialami Dapat Meningkatkan Pemahaman Dan Daya Serap Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 23-30.
- [18] Siswandri, S. Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Tentang Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Kelas IV di SD Inpres 54 Makbusun Kabupaten Sorong. *Biolearning Journal*, 5(2), 41-46.
- [19] Souisa, H. F., & Kalapain, H. A. (2023). Penerapan Model Direct Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa SD Negeri 23 Kabupaten Sorong. *Soscied*, 6(1), 80-85.
- [20] Souisa, H. F. (2021). Peningkatan Hasil belajar IPA dengan Menggunakan Metode Eksperimen pada Siswa Kelas V SD YPK Klawana Distrik Klamono Kabupaten Sorong. *SOSCIED*, 4(2), 84-96.
- [21] Diyono, D. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA dengan Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing pada Siswa Kelas V SD Inpres 98 Klafdalim Distrik Moisegen Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 14-27.
- [22] Souisa, H. F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas V SD Inpres 53 Kabupaten Sorong. *SOSCIED*, 2(1), 5-18.
- [23] Ekayani, S. P., Aprilliani, M., & Nawangsih, R. A. (2022). Boneka Tangan Sebagai Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Psikomuda (JIPM) Connectedness*, 2(2), 78-84.
- [24] Sasior, P., Asrul, A., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Pratikum Dalam Menunjang Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 25-33.
- [25] Tutuarima, N., & Souisa, H. F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Metode Time Token Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 53 Kabupaten Sorong. *Soscied*, 6(2), 373-389.
- [26] Ramli, S. A. (2020). PENGARUH PENERAPAN METODE JARIMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG BILANGAN BULAT POSITIF PADA SISWA KELAS IV A MIN MALAWELE. *Jurnal Panrita*, 1(1), 1-10.
- [27] Riny, R. N., Astutik, H. S., & Rabia, S. F. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Theorema: The Journal Education of Mathematics*, 5(2).
- [28] Primantiko, R., Iswan, I., & Rahayu, D. (2024). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 266-273.
- [29] Salputu, I., & Pramita, R. A. (2024). Pengaruh Motode Diskusi Terhadap Hasil IPS Siswa Kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. *Primadona (Primary Education Journal)*, 1(1), 11-15.
- [30] Asrul, A., Tiro, A. R., & Risakotta, H. (2020). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar IPA pada materi panca indra manusia bagi siswa kelas IV SD inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-42.
- [31] Asem, R. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Team Quiz Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswakelas IV SD Inpres 15 Kabupaten Sorong. *Primadona (Primary Education Journal)*, 1(1), 16-25.
- [32] Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 23-31.
- [33] Primantiko, R., Asrul, A., & Tiro, A. R. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 96-102.
- [34] Malik, H. (2017). Implementasi Metode Tutor Sebaya dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 1-9.
- [35] Hasrudin, F., & Asrul, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 94-102.
- [36] Tapilatu, M. W. Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Alat Pencernaan Makanan melalui Media Gambar/Model Bagi Kelas V di SD Inpres 118 Klamalu. *Biolearning Journal*, 5(2), 24-28.

- [37] Souisa, H. F. (2022). Implementasi Penggunaan Media Gambar Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong. *Soscied*, 5(2), 200-214.
- [38] Leuwol, N. V., Wonmaly, W., & Tumamahu, M. A. (2022). Efektivitas Media Alam Sebagai Sarana Meningkatkan Minat Belajar Anak, di SD Negeri 33, Kampung Swatut Malaumkarta, Distrik Makbon, Kabupaten Sorong, Papua Barat. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 3(10), 98-111.
- [39] Sesa, Anace. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Metodemonstrasi pada Mata Pelajaran IPA di Kelas I SD Inpres 31 Kabupaten Sorong." *Biolearning Journal* 4, no. 2: 13-19.
- [40] Rasiti, R., & Umrah, S. (2019). Kartu Jodoh Sebagai Media Peningkatan Kemampuan Mengartikan Asmaul Husna Siswa. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 31-37.
- [41] Nugrahaeni, N., & Riyanto, Y. (2023). Pengembangan media video animasi pop up book berbasis budaya lokal papua barat untuk meningkatkan pengetahuan umum literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306-320.
- [42] Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80-86.
- [43] Bante, M., Sukman, S., & Umrah, S. (2018). Pemahaman Huruf Hijaiyah dengan Menggunakan Media Kartu. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 11-14.
- [44] Astuti, I., & Raharja, E. P. (2022). Pop-Up Book untuk Mendorong Minat Belajar Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Genesis Indonesia*, 1(01), 33-41.
- [45] Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan media flip chart terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 41-46.
- [46] Wahyuni, N. S., & Murni, D. A. (2025). Market Day Role-play: Mengembangkan Tanggung Jawab dan Berpikir Rasional Anak. *Jurnal Abdimasa Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 1-7.
- [47] Watem, M., Rahayu, D., & Asrul, A. (2024). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Kelas 5 SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 89-96.
- [48] Ora, H. O. K., & Mursalim, M. (2021). Peranan Guru terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres 51 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 47-54.
- [49] Mursalim, M., Solehun, S., & Pramudia, R. (2020). Pengaruh motivasi orang tua terhadap minat baca siswa Kelas III SD Inpres 26 Kabupaten Sorong Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 103-112.
- [50] Saniyah, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Volume Kubus dan Balok melalui Pendekatan Kontekstual bagi Siswa Kelas V di SD Inpres 33 Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 29-35.
- [51] Souisa, H. F. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 60 Kabupaten Sorong. *Soscied*, 5(1), 128-138.
- [52] Syaida, S. D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam tentang Menerima Qada' dan Qadar melalui Pendekatan Sainifik bagi Siswa Kelas VI di SD Inpres 33 Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 7(2).