ANTHOR
Education and Learning Journal
https://anthor.org/index.php/anthor
Email. anthor.Jurnal@gmail.com
E-ISSN: 2963 –198X P-ISSN: 2963–2498 | Halaman: 528 - 537
Volume 5 Nomor 3 Tahun 2026

Analisis Penerapan Strategi, Model, dan Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat serta Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Palembang

Informasi Naskah

Rhefa Rindang Syafira[1], Suci Wulandari[2], Citra Aprilia Andini[3], Julia Putri Sakinah[4], Prajana'im[5], Cikmat Irwan Putra[6], Lidya Citra Puspita[7], Achmad Wahidy[8]

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

rhefasyafira@gmail.com1, wulanddd7@gmail.com2, andinicitraaprilia@gmail.com3, juliaputrisakinah@gmail.com4, prajanaimp@gmail.com5, irwanputraputra17@gmail.com6, lidyacitrakgnra@gmail.com7, achmadwahidy@gmail.com8

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi, model, dan media pembelajaran inovatif dalam mendukung minat serta motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif *deskriptif* berbasis kegiatan PLP, observasi pembelajaran, dokumentasi foto, wawancara sederhana, dan catatan lapangan. Fokus pengamatan meliputi pembelajaran interaktif dan ice breaking, strategi pembelajaran Bahasa Inggris, pembelajaran Matematika materi peluang, pembelajaran Dasar Akuntansi, penggunaan model *Problem Based Learning* pada materi Persiapan Kelengkapan Pemerintahan Republik Indonesia, serta pemanfaatan mading dan infografis dalam menulis teks biografi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperkuat dengan triangulasi teknik. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif di SMA Negeri 2 Palembang tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga tampak pada cara guru membangun interaksi, mengelola kelas, memilih model pembelajaran, menggunakan media visual, dan mengaitkan materi dengan kehidupan siswa. Kegiatan interaktif, *ice breaking*, contoh kontekstual, diskusi kelompok, pembelajaran berbasis masalah, mading, dan infografis mendorong siswa untuk memperhatikan, bertanya, menjawab, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas. Secara kualitatif, penerapan tersebut mendukung minat dan motivasi belajar karena suasana kelas menjadi lebih aktif, bermakna, dan dekat dengan pengalaman siswa.

Kata Kunci:
Pembelajaran Inovatif, Strategi Pembelajaran, Problem Based Learning, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Motivasi Belajar.

Abstract

This article aims to describe the implementation of innovative learning strategies, models, and media in supporting students' interest and motivation at SMA Negeri 2 Palembang. The study used a descriptive qualitative approach based on field practice activities, classroom observation, photo documentation, simple interviews, and field notes. The focus of the observation included interactive learning and ice breaking, English learning strategies, Mathematics learning on probability, Basic Accounting learning, the use of Problem Based Learning in the topic of the preparation of the Indonesian government after independence, and the use of wall magazines and infographics in writing biographical texts. The data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, while credibility was strengthened through technique triangulation. The findings show that innovative learning at SMA Negeri 2 Palembang was not only related to digital technology, but also to how teachers managed interaction, built communication, selected learning models, used visual media, and connected learning with real situations. Interactive activities, ice breaking, contextual examples, group discussions, problem-based learning, wall magazines, and infographics encouraged students to pay attention, ask questions, express ideas, participate in discussions, and complete learning tasks. Qualitatively, these practices supported students' learning interest and motivation because the classroom atmosphere became more active, meaningful, and closer to students' experiences.

***Key Word**:*
Innovative Learning, Learning Strategies, Problem Based Learning, Learning Media, Interest, Motivation.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike* 4.0 *International* (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di sekolah menengah tidak hanya menuntut guru untuk menyampaikan materi secara jelas, tetapi juga menuntut guru untuk mampu membangun suasana belajar yang membuat siswa tertarik, berani terlibat, dan merasa bahwa materi yang dipelajari memiliki hubungan dengan kehidupan

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

mereka. Pada jenjang SMA, siswa berada pada fase perkembangan yang mulai kritis, memiliki kebutuhan untuk dihargai pendapatnya, dan lebih mudah terlibat apabila pembelajaran memberi ruang untuk berdiskusi, bertanya, mencoba, dan menyampaikan gagasan. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang terlalu satu arah sering kali belum cukup untuk menjaga minat dan motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran. Berdasarkan kegiatan PLP dan observasi pembelajaran di SMA Negeri 2 Palembang, tampak bahwa proses belajar di kelas berlangsung dalam situasi yang beragam. Ada kelas yang menunjukkan antusias tinggi ketika guru atau mahasiswa PLP membuka pembelajaran dengan interaksi awal, ada pula siswa yang perlu dipancing dengan pertanyaan ringan, media visual, atau kegiatan singkat agar lebih siap mengikuti materi. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa minat dan motivasi belajar tidak muncul dengan sendirinya, tetapi dapat dibangun melalui strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan kondisi kelas.

Pembelajaran inovatif menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Pembelajaran inovatif tidak selalu berarti menggunakan teknologi yang rumit. Inovasi dapat muncul dari cara guru memilih strategi, mengajukan pertanyaan, membentuk kelompok, menggunakan media sederhana, memanfaatkan infografis, memberi ruang publikasi karya melalui mading, sampai menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Akbar et al. (2023) menjelaskan bahwa model dan metode pembelajaran inovatif membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Sejalan dengan itu, Bariah et al. (2024) menekankan bahwa strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan, materi, karakter peserta didik, serta situasi belajar agar proses pembelajaran berjalan lebih terarah. Dalam kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 2 Palembang, beberapa bentuk penerapan inovasi dapat diamati pada berbagai mata pelajaran. Pada pembelajaran kelas XI, kegiatan interaktif dan ice breaking digunakan untuk mencairkan suasana kelas dan mengurangi kejenuhan. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, guru berupaya meningkatkan motivasi melalui komunikasi, latihan berbicara sederhana, dan pemberian apresiasi. Pada pembelajaran Matematika materi peluang, siswa diajak memahami konsep melalui contoh nyata dan kemungkinan kejadian sehari-hari. Pada pembelajaran Dasar Akuntansi, guru dapat menggunakan kasus transaksi sederhana agar siswa memahami pencatatan secara lebih konkret.

Selain itu, penggunaan model Problem Based Learning (PBL) pada materi Persiapan Kelengkapan Pemerintahan Republik Indonesia memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami peristiwa sejarah atau kebangsaan melalui pertanyaan masalah dan diskusi. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, mading dapat menjadi media publikasi karya menulis teks biografi, sedangkan infografis membantu siswa memahami struktur dan isi teks biografi secara ringkas. Asari et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran pada era digital dan visual berperan penting dalam membantu penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai hiasan pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan antara materi dan pemahaman siswa. Minat dan motivasi belajar dalam artikel ini tidak diukur melalui angka statistik, melainkan diamati melalui indikator kualitatif, seperti perhatian siswa saat pembelajaran, antusias dalam mengikuti kegiatan, keberanian bertanya dan menjawab, partisipasi diskusi, respons terhadap media, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tugas. Cara pandang ini sesuai dengan karakter artikel PLP yang berangkat dari pengalaman lapangan dan pengamatan langsung. Oleh sebab itu, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana strategi, model, dan media pembelajaran inovatif diterapkan di SMA Negeri 2 Palembang serta bagaimana penerapannya mendukung peningkatan minat, motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena fokus kajian tidak diarahkan untuk menghitung peningkatan minat dan motivasi belajar secara statistik, tetapi untuk menggambarkan proses pembelajaran, respons siswa, interaksi kelas, penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran, serta pengalaman mahasiswa PLP selama melakukan pengamatan di SMA Negeri 2 Palembang. Dengan pendekatan ini, data yang diperoleh dapat disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel, dan dokumentasi foto. Sumber data dalam artikel ini meliputi kegiatan observasi pembelajaran, dokumentasi foto, wawancara sederhana dengan guru atau siswa jika diperlukan, serta catatan lapangan mahasiswa PLP. Observasi digunakan untuk memperhatikan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, seperti cara guru membuka pelajaran, mengelola kelas, menyampaikan materi, menggunakan media, memberi pertanyaan, memandu diskusi, dan menutup pembelajaran. Dokumentasi foto digunakan untuk memperkuat uraian mengenai lingkungan sekolah, suasana kelas, kegiatan mahasiswa PLP, interaksi dengan siswa, serta kegiatan sekolah yang mendukung pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data yang berkaitan dengan strategi pembelajaran, model pembelajaran, media

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

pembelajaran, minat, motivasi, partisipasi, dan kendala dipilih dari catatan lapangan. Pada tahap penyajian data, hasil pengamatan disusun dalam bentuk uraian dan tabel agar lebih mudah dipahami. Pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti merumuskan makna dari temuan lapangan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan data dari observasi, dokumentasi, wawancara sederhana, dan catatan lapangan.

Tabel 1. Fokus Observasi Penelitian

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Sumber Data
1	Strategi pembelajaran	Cara guru membuka pelajaran, memberi pertanyaan, mengelola kelas, membangun interaksi, dan menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi siswa.	Observasi, catatan lapangan, dan wawancara sederhana.
2	Model pembelajaran	Penggunaan model pembelajaran, terutama PBL, diskusi kelompok, tanya jawab, presentasi, dan refleksi pembelajaran.	Observasi dan catatan lapangan.
3	Media pembelajaran	Pemanfaatan media visual, mading, infografis, contoh konkret, lembar kerja, dan media pendukung lainnya.	Observasi dan dokumentasi foto.
4	Minat belajar siswa	Perhatian siswa, ketertarikan terhadap kegiatan, respons terhadap ice breaking, dan kesediaan mengikuti tugas.	Observasi dan dokumentasi.
5	Motivasi belajar siswa	Antusias mengikuti pembelajaran, keberanian menjawab, keinginan menyelesaikan tugas, dan respons terhadap apresiasi guru.	Observasi dan wawancara sederhana.
6	Partisipasi siswa	Keterlibatan dalam diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, presentasi, dan aktivitas kelas.	Observasi dan catatan lapangan.
7	Kendala pembelajaran	Siswa pasif, keterbatasan waktu, perbedaan karakter siswa, media terbatas, dan kelas yang perlu dikelola secara baik.	Catatan lapangan dan wawancara sederhana.
8	Dampak pembelajaran	Perubahan suasana kelas, keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan ketertarikan terhadap media atau kegiatan pembelajaran.	Observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Kegiatan PLP dan Pembelajaran di SMA Negeri 2 Palembang

SMA Negeri 2 Palembang menjadi lokasi kegiatan PLP dan observasi pembelajaran yang memperlihatkan dinamika sekolah menengah secara nyata. Lingkungan sekolah terlihat aktif, baik melalui kegiatan belajar di kelas, interaksi guru dan siswa, kegiatan penyambutan di gerbang, dokumentasi bersama pihak sekolah, maupun kegiatan apel atau upacara di halaman sekolah. Kondisi tersebut menjadi bagian penting dalam pengamatan karena pembelajaran tidak hanya berlangsung ketika guru menjelaskan materi di kelas, tetapi juga tampak dari budaya sekolah, kedisiplinan, dan interaksi sosial warga sekolah. Berdasarkan dokumentasi kegiatan, siswa di SMA Negeri 2 Palembang mengikuti pembelajaran dengan karakter yang beragam. Sebagian siswa tampak aktif ketika pembelajaran melibatkan tanya jawab, diskusi, dan media. Namun, ada juga siswa yang perlu diberi rangsangan awal agar lebih berani menjawab atau bertanya. Keadaan ini wajar dalam kelas menengah atas karena setiap siswa memiliki minat, kesiapan, dan gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu mengelola pembelajaran dengan strategi yang tidak monoton dan mampu menyesuaikan kegiatan dengan situasi kelas.

Kegiatan mahasiswa PLP juga memberi ruang untuk melihat langsung bagaimana strategi, model, dan media pembelajaran diterapkan. Mahasiswa tidak hanya mengamati suasana kelas, tetapi juga belajar memahami cara guru membangun komunikasi, mengatur kelas, menyampaikan materi, dan mengajak siswa terlibat. Dalam konteks artikel ini, SMA Negeri 2 Palembang menjadi tempat pengamatan yang relevan untuk melihat penerapan pembelajaran inovatif pada beberapa mata pelajaran, seperti Bahasa Inggris, Matematika, Dasar Akuntansi, sejarah atau PPKn, dan Bahasa Indonesia.



Gambar 1. Tampak Depan SMA Negeri 2 Palembang


Gambar 2. Dokumentasi Mahasiswa PLP Bersama Pihak SMA Negeri 2 Palembang

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Konsep Strategi, Model, dan Media Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif dalam konteks sekolah tidak dapat dipahami hanya sebagai penggunaan teknologi digital. Inovasi dalam pembelajaran juga dapat muncul dari strategi guru dalam mengelola kelas, memilih kegiatan awal yang menarik, mengaitkan materi dengan pengalaman siswa, menggunakan media visual, memberi masalah kontekstual, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi. Akbar et al. (2023) menjelaskan bahwa model dan metode pembelajaran inovatif dirancang untuk mendorong siswa lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Artinya, pembelajaran yang baik tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi memberi ruang kepada siswa untuk mengalami proses belajar.

Strategi pembelajaran berkaitan dengan cara guru merancang dan mengatur jalannya pembelajaran. Bariah et al. (2024) menekankan bahwa strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, kondisi siswa, serta sumber belajar yang tersedia. Dalam praktiknya, strategi guru dapat berupa tanya jawab, diskusi, pemberian contoh, latihan bertahap, penguatan, ice breaking, dan pengelolaan kelompok. Strategi yang tepat membantu siswa lebih siap mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar terasa lebih terarah dan tidak membosankan.

Media pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran inovatif. Asari et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada era digital dapat membantu menyajikan informasi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Namun, media tidak selalu harus berbentuk aplikasi atau perangkat digital. Mading, gambar, infografis, tabel, lembar kerja, dan contoh benda nyata juga dapat menjadi media apabila digunakan untuk membantu siswa memahami materi.

Dalam kegiatan PLP di SMA Negeri 2 Palembang, media pembelajaran terlihat penting terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi, seperti peluang, teks biografi, dan materi yang memerlukan penyajian informasi secara ringkas. Model pembelajaran merupakan pola kegiatan yang mengatur hubungan antara guru, siswa, materi, dan proses belajar. Salah satu model yang relevan untuk pembelajaran aktif adalah Problem Based Learning. Melalui PBL, siswa diarahkan memahami masalah, mencari informasi, berdiskusi, menyusun jawaban, dan menyampaikan hasil. Model ini dapat diterapkan pada materi sejarah atau PPKn seperti Persiapan Kelengkapan Pemerintahan Republik Indonesia karena siswa dapat diajak berpikir tentang kebutuhan sebuah negara setelah merdeka, peran tokoh, dan dampak pembentukan pemerintahan bagi kehidupan berbangsa.

Tabel 2. Pemetaan Penerapan Strategi, Model, dan Media Pembelajaran Inovatif

No	Kegiatan Pembelajaran	Kelas	Strategi dan Media	Bentuk Aktivitas	Dampak terhadap Minat dan Motivasi
1	Pembelajaran interaktif dan ice breaking	XI	Strategi interaktif dan ice breaking	Tanya jawab ringan, permainan singkat, tepuk semangat, kuis sederhana, dan interaksi awal sebelum materi.	Siswa lebih siap belajar, suasana kelas mencair, dan perhatian siswa meningkat.
2	Bahasa Inggris	XI	Strategi komunikatif dan apresiasi	Latihan berbicara sederhana, pertanyaan kontekstual, contoh dekat dengan kehidupan siswa, dan pemberian pujian.	Siswa lebih percaya diri, berani menjawab, dan termotivasi mengikuti latihan.
3	Matematika materi peluang	X	Contoh kontekstual dan media visual	Menggunakan contoh dadu, koin, undian, tabel kemungkinan, dan diskusi kelompok.	Siswa lebih mudah memahami peluang karena materi dikaitkan dengan kejadian sehari-hari.
4	Dasar Akuntansi	XI	Latihan kasus dan simulasi pencatatan	Menganalisis transaksi sederhana, mengelompokkan data, dan menyusun pencatatan dasar.	Siswa lebih teliti dan memahami alur pencatatan secara bertahap.
5	PBL materi Persiapan Kelengkapan Pemerintahan Republik Indonesia	XI	Problem Based Learning	Menganalisis masalah, berdiskusi kelompok, mencari informasi, menyajikan hasil, dan refleksi.	Siswa terdorong berpikir kritis, aktif berdiskusi, dan memahami materi secara kontekstual.
6	Mading untuk menulis teks biografi	X	Media mading	Menulis teks biografi, menyeleksi karya, menata tulisan, dan memublikasikan hasil karya.	Siswa lebih percaya diri, termotivasi menulis, dan menghargai karya teman.
7	Infografis untuk menulis teks biografi	X	Media infografis	Menyusun identitas tokoh, urutan peristiwa, prestasi, dan pesan keteladanan secara visual.	Siswa lebih mudah memahami struktur teks dan tertarik pada penyajian informasi yang ringkas.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Implementasi Pembelajaran Interaktif dan Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI

Pembelajaran interaktif dan ice breaking menjadi salah satu bentuk strategi yang dapat digunakan guru untuk membangun suasana kelas yang lebih hidup. Pada kelas XI, siswa tidak selalu langsung siap menerima materi ketika pembelajaran dimulai. Ada siswa yang masih berbicara dengan teman, belum fokus, atau terlihat kurang bersemangat. Dalam keadaan seperti ini, kegiatan singkat seperti tanya jawab ringan, permainan sederhana, tepuk semangat, atau kuis pembuka dapat membantu mengarahkan perhatian siswa sebelum masuk ke materi utama. Ice breaking tidak hanya berfungsi sebagai selingan, tetapi juga menjadi cara guru mencairkan suasana agar siswa lebih siap belajar. Harianja dan Sapri (2022) menjelaskan bahwa ice breaking dapat membantu meningkatkan minat belajar karena kegiatan tersebut mengurangi kejenuhan dan membuat suasana pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Dalam pengamatan di kelas, kegiatan interaktif membuat siswa lebih mudah merespons pertanyaan. Siswa yang semula pasif mulai memperhatikan karena kegiatan awal tidak langsung berupa penjelasan panjang, melainkan diawali dengan interaksi yang lebih ringan.

Penerapan ice breaking harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan yang terlalu lama dapat mengurangi waktu belajar, sedangkan kegiatan yang terlalu ramai dapat membuat kelas sulit dikendalikan. Oleh karena itu, guru perlu memilih bentuk ice breaking yang sederhana, singkat, dan tetap terhubung dengan suasana belajar. Misalnya, guru dapat menggunakan pertanyaan pemantik terkait materi, permainan cepat yang melatih konsentrasi, atau kuis singkat untuk mengingat materi sebelumnya. Jika dilakukan dengan tepat, strategi ini dapat membantu siswa lebih fokus dan memberi energi positif sebelum kegiatan inti.



Gambar 3. Suasana Pembelajaran Interaktif di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang

Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas XI

Pembelajaran Bahasa Inggris membutuhkan suasana kelas yang mendorong siswa untuk berani mencoba. Salah satu kendala yang sering muncul dalam pembelajaran bahasa adalah rasa takut salah ketika berbicara, menulis, atau menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan strategi yang tidak membuat siswa merasa tertekan. Strategi yang dapat digunakan antara lain pendekatan komunikatif, penggunaan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa, latihan berbicara sederhana, tanya jawab bertahap, serta pemberian apresiasi terhadap usaha siswa. Motivasi belajar siswa sekolah menengah dapat dipengaruhi oleh suasana kelas, cara guru mengajar, hubungan guru dan siswa, serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Haryani dan Nursanti (2022) menunjukkan bahwa motivasi belajar pada siswa sekolah menengah berkaitan dengan kondisi pembelajaran dan dorongan yang diperoleh siswa selama proses belajar. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, motivasi dapat tumbuh ketika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih tanpa takut disalahkan, memberi koreksi secara wajar, dan menghargai setiap usaha siswa.

Implementasi Pembelajaran Matematika Materi Peluang pada Siswa Kelas X

Materi peluang pada kelas X sering kali dianggap abstrak apabila hanya disampaikan melalui rumus. Padahal, konsep peluang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Siswa dapat memahami peluang melalui contoh sederhana seperti pelemparan koin, pelemparan dadu, pemilihan kartu, undian, atau kemungkinan munculnya suatu kejadian. Dengan menggunakan contoh tersebut, pembelajaran Matematika menjadi lebih mudah diterima karena siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi memahami makna dari kemungkinan suatu kejadian. Dalam pembelajaran peluang, guru dapat menggunakan strategi diskusi kelompok, tabel

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

kemungkinan, permainan sederhana, dan media visual. Siswa dapat diminta memprediksi hasil, mencatat kemungkinan, membandingkan peluang, lalu menyimpulkan hasil diskusi. Ariansyah et al. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi peluang dapat membantu siswa SMA memahami materi dengan lebih menarik. Temuan tersebut memperkuat bahwa materi peluang memerlukan penyajian yang tidak hanya verbal, tetapi juga melibatkan visualisasi dan aktivitas.



Gambar 4. Kegiatan Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran di Kelas

Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Akuntansi untuk Kelas XI

Pembelajaran Dasar Akuntansi menuntut siswa untuk memahami konsep transaksi, pencatatan, pengelompokan data, serta ketelitian dalam membaca informasi. Materi Akuntansi tidak cukup hanya dijelaskan melalui definisi, karena siswa perlu melihat contoh nyata mengenai bagaimana transaksi dicatat dan disusun. Oleh karena itu, pembelajaran Dasar Akuntansi dapat dibuat lebih menarik melalui latihan kasus sederhana, lembar kerja, media visual, dan simulasi pencatatan. Guru dapat memulai pembelajaran dengan contoh transaksi yang dekat dengan kehidupan siswa, misalnya pembelian alat tulis, pembayaran jasa, pemasukan kas, atau pengeluaran sederhana. Dari contoh tersebut, siswa diarahkan untuk menentukan jenis transaksi, mencatat informasi penting, dan memahami alur pencatatan. Cara ini membantu siswa melihat bahwa Akuntansi bukan hanya kumpulan angka, tetapi proses mengelola informasi keuangan secara teliti dan runtut.

Rahman et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan dapat memengaruhi hasil belajar siswa karena media membantu siswa memahami materi yang memerlukan contoh dan visualisasi. Dalam konteks Dasar Akuntansi kelas XI, media dapat berupa tabel transaksi, contoh bukti transaksi, bagan alur pencatatan, atau latihan kasus. Ketika siswa diberi kesempatan untuk mencoba menyusun pencatatan sendiri, mereka lebih terlibat dalam pembelajaran dan tidak hanya menyalin jawaban dari guru.

Penggunaan Model Problem Based Learning dalam Materi Persiapan Kelengkapan Pemerintahan Republik Indonesia

Model Problem Based Learning dapat digunakan pada materi Persiapan Kelengkapan Pemerintahan Republik Indonesia karena materi ini berkaitan dengan proses terbentuknya pemerintahan setelah Indonesia merdeka. Materi tersebut akan lebih bermakna apabila siswa tidak hanya diminta menghafal tokoh, tanggal, atau peristiwa, tetapi diajak memahami masalah yang dihadapi bangsa Indonesia pada masa awal kemerdekaan. Guru dapat memulai pembelajaran dengan pertanyaan, misalnya: 'Mengapa negara yang baru merdeka membutuhkan kelengkapan pemerintahan?' atau 'Apa yang dapat terjadi jika suatu negara belum memiliki pemimpin, kementerian, dan aturan pemerintahan?' Sintaks PBL dapat diterapkan secara bertahap. Pertama, guru mengorientasikan siswa pada masalah melalui pertanyaan pemantik atau cerita singkat. Kedua, siswa diorganisasikan dalam kelompok untuk memahami masalah dan membagi tugas. Ketiga, guru membimbing penyelidikan dengan mengarahkan siswa membaca sumber belajar, mendiskusikan peran tokoh, dan mencatat informasi penting. Keempat, siswa menyajikan hasil diskusi di depan kelas. Kelima, guru bersama siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Dengan alur seperti ini, siswa dilatih memahami materi secara aktif dan tidak sekadar menerima penjelasan.

Diaz et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena siswa terlibat dalam pemecahan masalah dan diskusi. Purwanto et al. (2021) juga menjelaskan

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

bahwa PBL dalam pembelajaran sejarah dapat membantu siswa memahami materi sekaligus membangun karakter. Hal ini sejalan dengan pendapat Akbar et al. (2023) bahwa model pembelajaran inovatif perlu memberi ruang kepada siswa untuk berpikir, berkolaborasi, dan menyampaikan gagasan. Dalam materi Persiapan Kelengkapan Pemerintahan Republik Indonesia, PBL membantu siswa melihat peristiwa sejarah sebagai masalah kebangsaan yang perlu dipahami secara kritis.

Penerapan Mading sebagai Media Publikasi Karya Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X

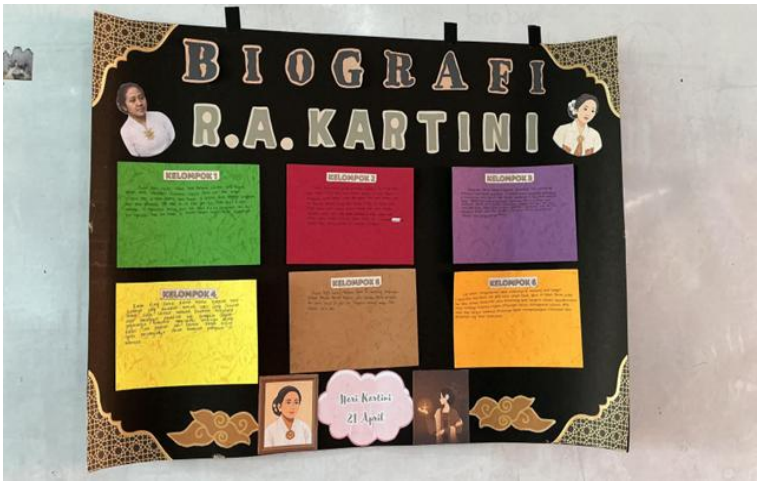
Mading atau majalah dinding dapat dimanfaatkan sebagai media publikasi karya siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks biografi. Dalam pembelajaran menulis, siswa sering kali membutuhkan ruang untuk menunjukkan hasil karyanya. Apabila tulisan hanya dikumpulkan kepada guru, siswa mungkin menganggap tugas menulis sebagai kegiatan biasa. Namun, ketika karya mereka dipajang di mading, muncul rasa memiliki, percaya diri, dan dorongan untuk menulis dengan lebih baik. Penerapan mading dalam menulis teks biografi dapat dilakukan melalui beberapa tahap. Siswa terlebih dahulu memilih tokoh yang akan ditulis, mengumpulkan informasi penting, menyusun struktur teks biografi, menulis draf, melakukan revisi, lalu menata hasil tulisan agar layak dipublikasikan. Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperhatikan identitas tokoh, riwayat hidup, prestasi, pengalaman penting, dan nilai keteladanan. Setelah itu, karya siswa dapat ditempelkan di mading kelas atau sekolah agar dibaca oleh teman-teman lain.

Anggraini dan Khaerunnisa (2025) menjelaskan bahwa media mading dapat digunakan untuk mendukung keterampilan menulis karena mading memberi ruang kepada siswa untuk menampilkan karya secara lebih nyata. Dalam konteks teks biografi kelas X, mading bukan hanya media pajang, tetapi juga media apresiasi. Siswa dapat belajar menghargai karya teman, memperbaiki tulisannya, dan merasa bahwa kegiatan menulis memiliki pembaca. Kondisi ini dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia karena siswa melihat hasil belajarnya dalam bentuk yang konkret.

Pemanfaatan Infografis sebagai Media Pembelajaran dalam Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X

Infografis menjadi salah satu media visual yang dapat membantu siswa memahami teks biografi secara lebih ringkas. Teks biografi berisi informasi mengenai tokoh, riwayat hidup, prestasi, pengalaman penting, dan nilai keteladanan. Jika informasi tersebut disajikan terlalu panjang, sebagian siswa dapat kesulitan menentukan bagian yang paling penting. Melalui infografis, informasi dapat disusun dalam bentuk visual yang lebih sederhana, seperti bagan alur, poin penting, ikon, gambar tokoh, atau garis waktu kehidupan tokoh. Dalam pembelajaran menulis teks biografi, guru dapat meminta siswa membuat kerangka infografis sebelum menulis teks lengkap. Siswa dapat mengisi bagian identitas tokoh, peristiwa penting, prestasi, perjuangan, dan pesan yang dapat diteladani. Setelah informasi tersusun, siswa lebih mudah mengembangkan paragraf. Cara ini membantu siswa memahami bahwa menulis bukan hanya kegiatan mengarang bebas, tetapi perlu diawali dengan pengumpulan data dan penyusunan ide secara runtut.

Pathana et al. (2024) menjelaskan bahwa PBL berbasis media infografis berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks biografi karena media visual membantu siswa memahami isi dan struktur teks. Asari et al. (2023) juga menegaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu penyampaian informasi agar lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks SMA Negeri 2 Palembang, infografis dapat menjadi media yang sesuai dengan karakter siswa SMA karena tampilannya ringkas, visual, dan mudah dikaitkan dengan kebiasaan siswa membaca informasi dalam bentuk gambar atau desain.



Gambar 5. Hasil Menulis Teks Biografi Berdasarkan Infografis

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Dampak Penerapan Strategi, Model, dan Media Pembelajaran Inovatif terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Penerapan strategi, model, dan media pembelajaran inovatif di SMA Negeri 2 Palembang memberikan dampak yang dapat diamati secara kualitatif. Dampak tersebut terlihat dari suasana kelas yang lebih hidup, siswa yang lebih memperhatikan pembelajaran, dan meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan tanya jawab maupun diskusi. Ketika pembelajaran diawali dengan interaksi atau ice breaking, siswa tampak lebih siap mengikuti materi. Ketika guru menggunakan media visual atau contoh nyata, siswa lebih mudah memahami informasi dan tidak cepat bosan. Motivasi belajar siswa juga tampak ketika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi. Haryani dan Nursanti (2022) menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa sekolah menengah dipengaruhi oleh kondisi pembelajaran dan dukungan yang mereka terima selama belajar. Dalam pengamatan di kelas, dukungan tersebut dapat berupa pertanyaan yang memancing siswa berpikir, apresiasi terhadap jawaban, kesempatan berdiskusi, serta penggunaan media yang membuat materi lebih jelas. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi tidak hanya berasal dari dalam diri siswa, tetapi juga dapat dibangun melalui suasana belajar yang dikelola guru.

Media interaktif dan visual turut membantu meningkatkan ketertarikan siswa. Yulistya et al. (2025) menunjukkan bahwa e-modul ekonomi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA karena media interaktif membuat pembelajaran lebih menarik. Walaupun tidak semua pembelajaran di SMA Negeri 2 Palembang menggunakan media digital, prinsip yang sama dapat diterapkan melalui media sederhana seperti infografis, mading, tabel kemungkinan, gambar, dan lembar kerja. Media yang jelas dan dekat dengan materi membuat siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Ice breaking juga memberi dampak terhadap minat siswa. Harianja dan Sapri (2022) menyatakan bahwa ice breaking dapat membantu meningkatkan minat belajar karena siswa merasa lebih santai dan tidak cepat jenuh. Dalam konteks kelas XI, ice breaking dapat menjadi strategi awal untuk membangun perhatian. Namun, dampaknya akan lebih baik apabila kegiatan tersebut diikuti dengan pembelajaran inti yang terarah, seperti diskusi, latihan, penggunaan media, atau pemecahan masalah. Dengan demikian, inovasi pembelajaran tidak berhenti pada kegiatan pembuka, tetapi terus berlanjut pada proses belajar yang melibatkan siswa.

Faktor Pendukung dan Kendala dalam Penerapan Pembelajaran Inovatif

Penerapan pembelajaran inovatif di SMA Negeri 2 Palembang didukung oleh beberapa faktor. Pertama, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran menjadi bagian penting. Guru yang mampu memilih strategi, memberi pertanyaan, mengatur diskusi, dan menggunakan media akan lebih mudah membangun keterlibatan siswa. Kedua, antusias siswa juga menjadi pendukung. Ketika siswa memberi respons positif, pembelajaran berjalan lebih hidup dan guru dapat mengembangkan kegiatan dengan lebih lancar. Faktor pendukung lainnya adalah ketersediaan media pembelajaran, lingkungan sekolah, dan kerja sama antara guru dengan mahasiswa PLP. Media pembelajaran tidak harus selalu mahal atau berbasis teknologi tinggi. Infografis, mading, lembar kerja, contoh transaksi, gambar, dan benda sederhana dapat membantu pembelajaran apabila digunakan sesuai tujuan. Lingkungan sekolah juga mendukung karena kegiatan pembelajaran dapat dikaitkan dengan kedisiplinan, interaksi sosial, dan pengalaman siswa sehari-hari.

Namun, penerapan pembelajaran inovatif juga memiliki kendala. Perbedaan karakter siswa membuat guru perlu menyesuaikan strategi. Ada siswa yang cepat aktif, tetapi ada juga siswa yang masih pasif dan perlu dibimbing. Keterbatasan waktu juga menjadi kendala karena kegiatan diskusi, penggunaan media, atau presentasi membutuhkan waktu lebih banyak dibandingkan penjelasan satu arah. Selain itu, kondisi kelas yang ramai perlu dikelola dengan baik agar pembelajaran tetap terarah. Kendala lain berkaitan dengan keterbatasan media dan kesiapan pelaksanaan. Media yang digunakan perlu disiapkan sebelum pembelajaran agar tidak mengganggu waktu belajar. Guru dan mahasiswa PLP juga perlu memahami tujuan penggunaan media, bukan hanya menampilkan media tanpa aktivitas yang jelas. Oleh karena itu, pembelajaran inovatif memerlukan perencanaan yang matang, pengelolaan kelas yang baik, dan refleksi setelah pembelajaran agar kegiatan berikutnya dapat diperbaiki.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi foto, wawancara sederhana, dan catatan lapangan, penerapan strategi, model, dan media pembelajaran inovatif di SMA Negeri 2 Palembang dapat mendukung peningkatan minat dan motivasi belajar siswa secara kualitatif. Peningkatan tersebut tampak melalui suasana pembelajaran yang lebih aktif, perhatian siswa yang lebih terarah, keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab, partisipasi dalam diskusi, respons positif terhadap media, serta keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas. Pembelajaran interaktif dan ice breaking membantu mencairkan suasana kelas dan mengurangi kejenuhan

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

siswa. Strategi guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris mendorong siswa lebih percaya diri melalui pendekatan komunikatif, latihan sederhana, dan pemberian apresiasi. Pada pembelajaran Matematika materi peluang, penggunaan contoh nyata dan media visual membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya terasa abstrak. Pada pembelajaran Dasar Akuntansi, latihan kasus dan simulasi pencatatan membantu siswa memahami transaksi secara lebih runtut.

Penggunaan model Problem Based Learning pada materi Persiapan Kelengkapan Pemerintahan Republik Indonesia memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan memahami materi secara kontekstual. Sementara itu, mading dan infografis dalam pembelajaran menulis teks biografi membantu siswa menata informasi, memublikasikan karya, dan meningkatkan rasa percaya diri. Dengan demikian, pembelajaran inovatif tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kreativitas guru dalam mengelola strategi, memilih model, menggunakan media, dan menghubungkan materi dengan pengalaman siswa.

REFERENSI

Aftiani, R. Y., Khairinal, K., & Suratno, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-book berbasis Flip PDF Professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2*(1), 458–470. https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583

Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P. S., Ningrum, W. W., Astuti, N. M., Nelly, N., Ilyas, F. S., Ramli, A., Kurniati, Y., & Yuliastuti, C. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif: Teori dan panduan praktis*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Anggraini, S., & Khaerunnisa, K. (2025). Penerapan media mading bahasa teks ceramah (MAHATERA) terhadap kemampuan keterampilan menulis teks ceramah. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 10*(2), 204–220. https://doi.org/10.32528/bb.v10i2.3663

Ariansyah, F., Septiati, E., & Octaria, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi peluang untuk siswa SMA. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 4*(2), 36–48. https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i2.7120

Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, M., Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2023). *Media pembelajaran era digital*. CV Istana Agency.

Bariah, S., Tanjung, D. S., Ambarwati, N. F., Mardikawati, B., Aslindah, A., Ridani, A., Wijayanti, E. D., Abduh, N. K., Triyana S, N., Lestari, P., Aryanti, N., Nurmiati, N., Suharyatun, S., Sudadi, S., & Ramli, A. (2024). *Buku ajar strategi pembelajaran*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

De Vega, N., Raharjo, R., Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, S., Rukmana, K., Abdullah, G., Jayadiputra, E., Yusufi, A., Nurbaiti, N., Nurteti, L., & Hartutik, H. (2024). *Metode & model pembelajaran inovatif: Teori & penerapan ragam metode & model pembelajaran inovatif era digital*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Diaz, N., Suliyanah, S., & Kholifah, K. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan motivasi belajar fisika peserta didik kelas XI. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(2), 65–71. https://doi.org/10.58706/jipp.v2n2.p65-71

Gunawan, G., Mastoah, I., & Septantiningtyas, N. (2022). Pengaruh strategi PBL dan motivasi belajar terhadap hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 6023–6029. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3122

Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan manfaat ice breaking untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(1), 1324–1330. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298

Haryani, F. F., & Nursanti, A. D. (2022). Motivasi belajar siswa sekolah menengah pada pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 6*(3), 599–608. https://doi.org/10.23887/jipp.v6i3.44835

Ismayanti, W., Santosa, C. A. H. F., & Rafianti, I. (2022). Minat belajar, efikasi diri, dan kemampuan berpikir kritis berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8*(3), 943–952. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2847

Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9*(3), 1357–1363. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579

Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

blended learning berbasis pada Google Classroom. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7*(1), 141–148. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891

Ningsih, W., Arwita, W., Hardinata, A., Rahmawati, S., & Purwanto, E. (2024). *Buku ajar media pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman, S. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Pathana, B., Sutri, S., & Suprihatin, D. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbasis media infografis terhadap kemampuan menulis teks biografi kelas X SMAN 6 Karawang. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora, 8*(2), 12681–12685. https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4130

Pratiwi, S. I., Kuntarto, E., & Zahyuni, V. (2022). Strategi guru mengembalikan semangat belajar peserta didik selama masa pandemi menggunakan model pembelajaran kooperatif. *Jurnal Basicedu, 6*(1), 1350–1359. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2106

Purwanto, A., Soedarmo, R. R., & Suryana, A. (2021). Model pembelajaran problem based learning dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan karakter siswa di kelas X SMA Negeri 3 Banjar. *J-KIP: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2*(2), 39–46. https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i2.5288

Rahman, E. S., Yanti, R. A. E., & Aryansyah, F. (2021). Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media film dokumenter dengan komik foto pada mata pelajaran akuntansi keuangan. *J-KIP: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2*(3), 141–152. https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.5904

Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan media pembelajaran Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 10*(4), 1233–1240.

Setiawan, D., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis penerapan model pembelajaran project based learning dan problem based learning pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(6), 9736–9744. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161

Subaktiyo, N., & Sakti, N. C. (2023). Model problem based learning dalam pembelajaran materi kerja sama ekonomi internasional untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9*(3), 1416–1423. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5870

Widodo, B. S. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan sistematis & komprehensif*. Eiga Media.

Yulistya, A., Suarman, S., & Gimin, G. (2025). Peningkatan motivasi belajar siswa SMA melalui e-modul ekonomi interaktif dengan Articulate Storyline 3. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia), 10*(2), 199–217. https://doi.org/10.26737/jpipsi.v10i2.6841