

# Efektivitas Apersepsi Guru Informatika dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tondano

Ritha Charelina Lalagat<sup>1</sup>, Verry Ronny Palilingan<sup>2</sup>, Peggy Veronica Togas<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Correspondent Author :

[charolinaritha@gmail.com](mailto:charolinaritha@gmail.com)

**Abstract** — The aperception activity is to create a pleasant classroom atmosphere from the beginning of the lesson to the core of the material. So that students will be motivated, excited and easily accept the subject matter that will be studied that day. The purpose of this study is to determine the relationship between the effectiveness of informatics teachers' perception and the learning motivation of SMA Negeri 2 Tondano students. This study uses a quantitative correlational approach with an ex post facto research type assisted by SPSS IMB version 25. The sample in this study is class X students and class XI students at SMA Negeri 2 Tondano which totals 37 people. Based on the results of the study, it was found (1) There was a relationship between the effectiveness of the informatics teacher's perception and the student's learning motivation with the contribution of the informatics teacher's perception of 13.54% and the rest was explained by other variables outside this study. 2) The perception given by informatics teachers on students' learning motivation is very effective. This can give an implication that the effectiveness of teachers' apperception, of students can increase students' motivation to learn in the subject of Informatics at SMA N 2 Tondano.

**Keyword** — Effectiveness, Apperception, Learning Motivation.

**Abstrak** — Kegiatan apersepsi adalah menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dari awal dimulai pelajaran hingga masuk ke inti materi. Sehingga siswa akan termotivasi, bersemangat dan mudah menerima materi pelajaran yang akan dipelajari pada hari itu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara efektivitas apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 2 Tondano. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan jenis penelitian ex post facto dibantu dengan SPSS IMB versi 25. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X dan siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tondano yang berjumlah 37 orang. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan (1) Terdapat hubungan antara efektivitas apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa dengan sumbangan apersepsi guru informatika sebesar 13,54 % dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini. (2) Apersepsi yang diberikan guru informatika pada motivasi belajar siswa sangat efektif. Hal ini dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya efektivitas apersepsi guru kepada siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA N 2 Tondano.

**Kata kunci** — Efektivitas, Apersepsi, Motivasi Belajar.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sesuai dengan, Undang-

Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk mewujudkan pendidikan nasional, kegiatan pembelajaran dilakukan baik di dalam maupun di luar sekolah. Dalam pembelajaran di sekolah, guru memegang peranan penting sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator, fasilitator, dan evaluator. Oleh karena itu, guru harus dilengkapi dengan berbagai kemampuan dalam menjalankan tugasnya, selain memiliki rasa tanggung jawab atau dedikasi demi peningkatan kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan sangat terkait dengan proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Proses ini membutuhkan beberapa komponen penunjang agar berlangsung efektif, seperti media pembelajaran sebagai sumber belajar, materi yang disampaikan, serta rencana pembelajaran yang sistematis.

Menurut Gagne, proses pembelajaran di sekolah biasanya melewati beberapa tahap, yaitu tahap motivasi, pemusatan konsentrasi, pengolahan informasi, penyimpanan informasi, pemanggilan kembali informasi lama, dan pemberian umpan balik kepada siswa. Tahapan-tahapan ini mampu menghasilkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam menerima informasi atau pesan, otak siswa akan memprosesnya menjadi memori yang dapat diulang kembali.

Apersepsi dalam pembelajaran membantu siswa memahami dan menafsirkan informasi baru. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan pengetahuan awal siswa, mengaitkannya dengan materi baru, mengatur urutan pembelajaran yang logis, memperhatikan motivasi siswa, dan memberikan pengulangan yang tepat untuk memperkuat apersepsi.

Guru sebagai pengelola pembelajaran, berusaha menciptakan pembelajaran yang efektif, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan menguasai tujuan-tujuan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut, guru harus mampu mengelola pembelajaran yang memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa sehingga mereka memiliki motivasi dalam belajar. Motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan apa yang harus dikerjakan sesuai tujuan yang ingin dicapai.

---

Motivasi adalah kekuatan potensial yang ada dalam diri seseorang dan bisa dikembangkan sendiri atau dengan bantuan dorongan dari luar. Dorongan ini bisa berdampak positif atau negatif tergantung pada arahan yang diberikan, baik oleh individu itu sendiri atau oleh orang lain yang mengetahui potensi yang dimilikinya. Dorongan positif cenderung menghasilkan hasil yang optimal bagi individu maupun orang lain. Sebaliknya, dorongan negatif dapat menyebabkan kerugian dalam aktivitas yang dijalankan, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitar.

Sebagai seorang guru, tentu memiliki harapan agar setiap siswa termotivasi dalam belajar. Motivasi dapat mendorong seseorang untuk memiliki ketertarikan terhadap sesuatu. Ketika siswa tertarik pada pelajaran dan termotivasi untuk belajar, mereka akan cenderung lebih memperhatikan dan bersemangat dalam belajar.

Guru harus memperhatikan dan melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Dalam mengajar, guru harus memahami bahwa setiap siswa memiliki pengalaman, sikap, dan kebiasaan yang berbeda. Salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan apersepsi. Tujuan kegiatan apersepsi adalah menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dari awal dimulai pelajaran hingga masuk ke inti materi. Sehingga siswa akan termotivasi, bersemangat dan mudah menerima materi pelajaran yang akan dipelajari pada hari itu. Kegiatan apersepsi dilakukan seharusnya berkaitan dan sesuai dengan materi pada kompetensi dasar yang diajarkan. Pelaksanaan apersepsi dilakukan oleh guru dengan baik, maka siswa dapat belajar dengan baik dan memperoleh motivasi yang baik pula. Dengan demikian apersepsi dapat menimbulkan sikap antusias, rasa ingin tahu, dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan apersepsi yang kurang baik mempengaruhi motivasi siswa terhadap mata pelajaran dan membuat pembelajaran kurang efektif. Menurut Susanto (2013), pembelajaran yang efektif adalah tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Apersepsi dalam mata pelajaran informatika diharapkan memberi efek positif bagi siswa sehingga mereka lebih memahami materi.

Namun, wawancara dengan guru informatika menunjukkan pelaksanaan apersepsi kurang maksimal. Beberapa siswa kurang memperhatikan guru, kurang antusias, sering tidak mengerjakan PR, dan merasa senang jika guru tidak masuk kelas. Wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa guru informatika sering tidak masuk kelas dan banyak siswa tidak menyukai mata pelajaran informatika, yang menghambat tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan kajian mengenai "Efektivitas Apersepsi Guru Informatika Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tondano".

## II. KAJIAN TEORI

### A. Motivasi belajar

Menurut Ananda (2020:151) motivasi berasal dari kata motif (*Motive*) yang artinya ialah daya penggerak yang telah aktif.

Aunurrahman (dalam Ananda, 2020) menjelaskan motivasi didalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar.

Uno (2021:23) menjelaskan bahwa motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

### B. Apersepsi

Menurut Ariani (2022:44) apersepsi berasal dari kata *apperception*, yang berarti menafsirkan buah pikiran, menyatukan dan mengsimulasikan suatu pengamatan dengan pengalaman yang telah dimiliki dan dengan demikian memahami dan menafsirkannya.

Menurut Amelia (2023:33) apersepsi adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan kondisi siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari. Sedangkan menurut Pangkuwati (2018:12), apersepsi ialah menghubungkan terlebih dahulu materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan materi pembelajaran yang sebelumnya telah dikuasai oleh siswa sebagai pengetahuan awal dari pembelajaran.

### C. Efektivitas

Soemosamito (dalam Mariska, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran dianggap efektif jika memenuhi beberapa persyaratan utama yaitu:

- a. Prestasi tinggi dalam pembelajaran Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa
- b. Tingginya rata-rata perilaku siswa dalam melaksanakan tugas.
- c. Kesesuaian antara materi ajar dengan kemampuan siswa, yang menekankan pada keberhasilan belajar.
- d. Pentingnya menciptakan suasana belajar yang positif.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan jenis penelitian *ex post facto*, dimana sifat desain dalam penelitian ini tidak adanya perlakuan khusus atau manipulasi karena variabel bebas sudah terjadi. *Ex post facto* artinya sesudah fakta (Rukminingsih, 2020).

#### B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tondano pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

#### C. Populasi Dan Sampel

Populasi seluruh siswa kelas Xa, Xb dan XIb yang berjumlah 59 siswa. Pengambilan sampel menggunakan *proportional random sampling*. Ciri utama sampling ini ialah setiap unsur dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2007). Untuk menentukan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Sampel penelitian berjumlah 37 siswa terdiri dari:

Kelas Xa = 13 siswa

Kelas Xb = 15 siswa

Kelas XIb = 9 siswa

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara.

#### E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berbentuk angket mengenai apersepsi guru informatika yang berisi 11 butir pernyataan dan instrumen berbentuk angket motivasi belajar yang berisi 30 butir pernyataan dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert pada setiap variabel, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Ragu-ragu (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1). Sebelum angket disebarkan kepada responden, terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas instrumen tersebut.

#### Uji Validitas

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013: 121). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *rproduct moment*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Sahir, 2021:32)

Untuk memudahkan penghitungan validitas instrumen menggunakan bantuan *software SPSS (Statistical Product and Service Solutions)* versi 25.

Tabel 1. Data Validitas Apersepsi Guru Informatika (X)

No Butir Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keputusan
1	0.537	0.334	Valid
2	0.582	0.334	Valid
3	0.541	0.334	Valid
4	0.689	0.334	Valid
5	0.573	0.334	Valid
6	0.534	0.334	Valid
7	0.537	0.334	Valid
8	0.615	0.334	Valid
9	0.582	0.334	Valid
10	0.555	0.334	Valid
11	0.510	0.334	Valid

Dari 11 butir item instrumen variabel X setelah dilakukan uji validitas ternyata keseluruhan butir item valid. Maka butir instrumen digunakan semua dalam data penelitian ini.

Tabel 2. Data Validitas Motivasi Belajar Siswa (Y)

No Butir Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keputusan
1	0.915	0.334	Valid
2	0.925	0.334	Valid
3	0.875	0.334	Valid
4	0.949	0.334	Valid
5	0.911	0.334	Valid
6	0.848	0.334	Valid
7	0.905	0.334	Valid
8	0.868	0.334	Valid
9	0.855	0.334	Valid

10	0.891	0.334	Valid
11	0.901	0.334	Valid
12	0.834	0.334	Valid
13	0.773	0.334	Valid
14	0.903	0.334	Valid
14	0.896	0.334	Valid
16	0.897	0.334	Valid
17	0.905	0.334	Valid
18	0.901	0.334	Valid
19	0.460	0.334	Valid
20	0.693	0.334	Valid
21	0.525	0.334	Valid
22	0.499	0.334	Valid
23	-0.108	0.334	Tidak Valid
24	0.567	0.334	Valid
25	0.525	0.334	Valid
26	0.552	0.334	Valid
27	0.605	0.334	Valid
28	0.607	0.334	Valid
29	-0.015	0.334	Tidak Valid
30	0.780	0.334	Valid

Dari 30 butir item instrumen variabel y setelah dilakukan uji validitas ternyata item no. 23 dan no. 29 tidak valid. Maka butir instrumen yang tidak valid tidak digunakan dalam data penelitian ini.

#### Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

(Sahir, 2021: 33)

Untuk memudahkan penghitungan reliabilitas instrumen menggunakan bantuan *software* SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25.

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas Apersepsi Guru Informatika

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.789	11

Dari tabel 3 dapat dijelaskan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,789. Karena nilai sig > 0,06 maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan penelitian reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.977	28

Dari tabel 4 dapat dijelaskan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,977. Karena nilai sig > 0,06 maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan penelitian reliabel.

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji hipotesis, pengukuran efektivitas dan koefisien determinasi.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas maka selanjutnya melakukan uji prasyarat analisis. Pada uji prasyarat analisis dilakukan dengan dua tahapan yaitu:

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi normal atau tidak (Purnomo, 2016). Uji normalitas ini dengan melihat nilai *Shapiro-Wilk* karena sampel penelitian kurang dari 50 sampel (Suparmono, 2018) dengan bantuan *software SPSS ver 25*

Berdasarkan hasil uji normalitas apersepsi guru informatika menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai *Sig. Shapiro-Wilk* (2-tailed) sebesar 0,121 atau dapat disimpulkan bahwa data apersepsi guru informatika berdistribusi normal karena diperoleh nilai 0,121 > 0,05. Data tersebut dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Normalitas Apersepsi Guru Informatika

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Apersepsi Guru	.953	37	.121
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan hasil uji normalitas motivasi belajar siswa menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai *Sig. Shapiro-Wilk (2-tailed)* sebesar 0,058 atau dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa berdistribusi normal karena diperoleh nilai  $0,058 > 0,05$ . Data tersebut dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Normalitas Motivasi Belajar Siswa

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	.943	37	.058
a. Lilliefors Significance Correction			

### Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak (Purnomo, 2016). Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS 25.

Berdasarkan hasil uji linearitas apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai *Sig. Linearity* sebesar 0,073 atau dapat disimpulkan bahwa data apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa memiliki hubungan yang linier karena diperoleh nilai  $0,073 > 0,05$ . Data tersebut dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Linearitas Apersepsi Guru Informatika Dengan Motivasi Belajar Siswa

ANOVA TABEL							
	Sum of Squares	df	Mean Square			F	Sig.
Apersepsi Guru * Motivasi Belajar	Betweengroups	Combin	13.969	23	.607	.656	.818
		Lineari	3.521	121	3.521	3.801	.073
		Deviati	10.447	225	.472	.513	.919
	Total						

With in Groups	12.044	13	.926		
Total	26.013	36			

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini menggunakan korelasi *product moment* yaitu untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat (Sudrajat 2020:230) dengan bantuan *software SPSS 25*.

Berdasarkan hasil uji correlations apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,368 dengan signifikansi 0,025 atau dapat disimpulkan bahwa apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa memiliki hubungan karena diperoleh nilai  $0,368 > 0,325$  (r tabel). Data tersebut dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Korelasi Apersepsi Guru Informatika Dengan Motivasi Belajar Siswa.

Correlations			
		Apersepsi Guru	Motivasi Belajar
Apersepsi Guru	Pearson Correlation	1	.368*
	Sig. (2-tailed)		.025
	N	37	37
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.368*	1
	Sig. (2-tailed)	.025	
	N	37	37

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Pengukuran efektivitas

Untuk mengetahui efektivitas apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa, maka peneliti melakukan pengukuran dengan metode Likert Summating Rating (LSR). Pada metode LSR nilai batas bawah (B) dan nilai batas atas (A) dari hasil jawaban responden dihitung menggunakan rumus berikut (Saifuddin, 2010):

Nilai A = jumlah responden x skor tertinggi x jumlah pernyataan.

$$= 37 \times 5 \times 39$$

$$= 7,215$$

Nilai B = jumlah responden x skor terendah x jumlah pernyataan

$$= 37 \times 1 \times 3$$

$$= 1,443$$

Setelah mengetahui nilai batas bawah dan nilai batas atas, selanjutnya menentukan nilai kuartil antara B dan A dengan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 Q1 &= (B+n)/4 \\
 &= (1,443 + 5,772)/4 \\
 &= 7,215 /4 \\
 &= 1,80375 \\
 Q2 &= (B+n)/2 \\
 &= (1,443 + 5,772)/2 \\
 &= 7,215 /2 \\
 &= 3,6075 \\
 Q3 &= (B+n)3/4 \\
 &= (1,443 + 5,772)3/4 \\
 &= (7,215)3/4 \\
 &= 5,411 \\
 n &= \text{nilai A} - \text{nilai B} \\
 &= 7,215 - 1,443 \\
 &= 5,772
 \end{aligned}$$

Tabel 9. Hasil Nilai Efektivitas Angket

Posisi Jumlah	Tingkat Efektivitas	Nilai
-B s/d Q1	Sangat Tidak Efektif	1,80375
Q1 s/d Q2	Tidak Efektif	3,6075
Q2 s/d Q3	Efektif	5,411
> Q3	Sangat Efektif	Skor angket 6,003

Berdasarkan table 9, menunjukkan bahwa skor angket lebih besar dibandingkan dengan nilai Q3, maka hasilnya sangat efektif apersepsi yang diberikan guru informatika dengan motivasi belajar siswa.

### Koefisien Determinasi

Sumbangan variabel apersepsi guru informatika dengan rumus  $KD = 0,368^2 \times 100\% = 0,1354$ . Maka dapat disimpulkan bahwa variabel apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa adalah 13,54 % dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain dalam penelitian ini.

### B. Hasil Pembahasan

Hasil penelitian dan analisis statistik yang telah dilakukan di diperoleh hasil interpretasi penelitian yang menyatakan bahwa variabel efektivitas apersepsi guru informatika (x) memiliki hubungan dengan variabel motivasi belajar siswa (y) dimana nilai pearson correlation  $0,368 > 0,325$  (r table) dan nilai sigfikansi  $0,025 > 0,05$ .

Berdasarkan uji efektivitas didapatkan nilai skor total angket sebesar 6,003 dimana nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai kuartil Q3 sebesar 5,411. Maka

hasil tersebut menunjukkan bahwa sangat efektif apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 2 Tondano. Persentase sumbangan yang diperoleh dari efektivitas apersepsi guru dengan motivasi belajar siswa yaitu sebesar 13,54% dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini. Maka terdapat hubungan antara efektivitas apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 2 Tondano dengan sumbangan sebesar 13, 54%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya oleh Mariska, yang menguji "Efektivitas Pemberian Apersepsi dan Motivasi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pokok Bahasan Gaya di SMP Negeri 13 Purworejo." Dalam penelitiannya, ditemukan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar setelah pemberian perlakuan apersepsi, dengan skor naik dari 54,16 menjadi 66,00.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Pratama, dengan judul "Pengaruh Apersepsi Fun Story terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peluang," juga menunjukkan dampak yang signifikan dan besar dari apersepsi fun story terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini, terbukti bahwa apersepsi memiliki keunggulan, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, merangsang motivasi belajar siswa, dan memudahkan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi yang tepat dan intensitas yang baik dalam apersepsi juga memberikan manfaat yang positif terhadap motivasi siswa.

Apersepsi dapat dijelaskan sebagai upaya guru untuk menarik perhatian siswa dan mengarahkannya pada materi yang akan dipelajari dengan mengaitkan dengan pengetahuan sebelumnya yang dimiliki siswa. Secara umum, fungsi apersepsi adalah menciptakan awal pembelajaran yang efektif sehingga siswa siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, apersepsi dilakukan untuk merangsang motivasi dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu teori yang mendukung pentingnya apersepsi sebelum memulai pembelajaran adalah teori pemrosesan informasi. Teori ini menyatakan bahwa proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sistem informasi yang diolah oleh siswa. Teori ini menjelaskan tentang bagaimana informasi diproses, disimpan, dan dipanggil kembali oleh otak individu. Informasi yang diterima oleh otak diuraikan sebagai transformasi dari *input* (stimulus) menjadi *output* (respon).

Teori pemrosesan informasi merupakan teori yang dikembangkan oleh Gagne (1988). Teori pemrosesan informasi merupakan sebuah gambaran kegiatan bagaimana cara kerja otak manusia saat mengolah suatu informasi.

Gagne berpendapat bahwa proses penerimaan suatu informasi, kemudian diolah dan diproses sedemikian rupa dan menghasilkan output dalam kegiatan pembelajaran (Rehalat, 2016).

Kemampuan otak dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan kemampuan otak kanan dan kiri secara seimbang yakni dengan melakukan kegiatan diskusi, pemberian masalah, kegiatan interaktif berupa: gerak tubuh, membangun kreatifitas dan pemberian motivasi pada setiap kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang mengikuti prinsip kerja otak bertujuan untuk menyajikan informasi dengan cara yang memfasilitasi penyimpanan yang efektif dalam memori. Proses pembelajaran ini erat kaitannya dengan kemampuan memori, yang memungkinkan individu untuk menyimpan dan mengambil kembali informasi yang telah dipelajari. Pentingnya pembelajaran yang masuk akal adalah agar siswa dapat mengaitkan informasi baru dengan pengalaman yang telah mereka alami sebelumnya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi mereka.

Pemrosesan informasi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal melibatkan motivasi yang berasal dari dalam diri individu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal meliputi rangsangan dari lingkungan dan faktor-faktor lain yang memengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif dengan jenis *ex post facto* dan teknik korelasional sederhana yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tondano tentang efektivitas apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Efektivitas apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar siswa terdapat hubungan antara variabel x dan variabel y. Hal ini dibuktikan berdasarkan perhitungan akhir yaitu pada pengujian hipotesis pada uji korelasional sederhana dengan bantuan *SPSS Ver 25* dilihat dari nilai *pearson correlation* sebesar  $0,368 > 0,325$  (*r* tabel) dengan nilai signifikan  $0,025 > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada hubungan antara variabel efektivitas apersepsi guru informatika (X) dengan variabel motivasi belajar siswa (Y). Dengan sumbangan variabel apersepsi guru informatika dengan motivasi belajar adalah 13, 54 dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini.

2. Sangat efektif apersepsi yang diberikan guru informatika pada motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan pengukuran efektivitas dengan menggunakan metode Likert Summaring Rating (LSR). Nilai Q3 5,411 > nilai angket 6, 003.

Hal ini dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya efektivitas apersepsi guru kepada siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA N 2 Tondano.

## DAFTAR ACUAN

- Amelia, R. (2023). APERSEPSI GURU DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 SOPPENG. *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 31-43.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar*. Medan: CV.Pusdikra MJ.
- Mariska. (2020). EFEKTIVITAS PEMBERIAN APERSEPSI DAN MOTIVASI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA POKOK BAHASAN GAYA SMP NEGERI 13 PURWOREJO. *Radiasi*, 160-165.
- Rukminingsih. (2020). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Pangkuwati, I. F. (2018). Dampak Penguatan Apersepsi dan Pemberian Tugas terhadap Penguasaan Konsep Siswa. *Unnes Physicc Education Journal*, 11-17.
- Pratama, B. L. (2023). Pengaruh Apersepsi Fun Story Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peluang. *VARIABEL*, 6 (2), 89-97
- Purnomo, R. A. (2016). *ANALISIS STATISTIK EKONOMI DAN BISNIS DENGAN SPSS*. PONOROGO: CV.WADE GROUP.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia
- Sudrajat, & Didi. (2020). *PENGANTAR STATISTIKA PENDIDIKAN*. SURAKARTA: Pusat Kajian Bahasa dan Budaya.
- Sugioyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suparmono. (2018). *Pengolahan Data Statistika Dengan SPSS*. YOGYAKARTA: LMP2M-STIM YKPN.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Uno, H. B. (2021). *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.