

The Effectiveness of the Branding *Kansa Berduri* and *Berbisa* in Shaping Students' Motivation and Learning Achievement at SD Negeri Kangenan 1 Pamekasan

Ahmad Fawaid¹, Wiwin Risna Ningsih², Ach.Faidi Rasyadi³
State Islamic Institute Of Madura¹, State Islamic Institute Of Madura²,
State Islamic Institute Of Madura³

Maz.ahmadfawaid99@gmail.com, wiwinrisna123@gmail.com,
faidirasyadi01@gmail.com

Abstract

Students' motivation and achievement need to be formed from an early age and supported by various ways to achieve it. Among the ways in shaping motivation and learning achievement by optimizing information technology (IT) and a clean and beautiful environment. In Era 4.0. digitization makes the world more open and transparent, information can be received very quickly. This phenomenon requires school managers and teachers to develop IT-based learning media, in order to be able to prepare students who will always be ready to face, support, and contribute to technological developments. In this case, teachers who have the task of carrying out the learning process must first understand IT, especially learning technology. Likewise with the school environment, the cleanliness and beauty of the school environment creates motivation and student learning achievement. This is in accordance with the Ministry of Environment's program which created the Adiwiyata program and one of its programs encourages the creation of environmental hygiene awareness in schools. And with the school receiving the Adiwiyata award, students will be more diligent in coming to school, so that their motivation and learning achievement will increase. This study aims to study further and more deeply about the effectiveness of the branding *Kansa Berduri* and *Berbisa* in Shaping Student Motivation and Learning Achievement at SDN Kangenan 1 Pamekasan. The research method used is a qualitative approach with descriptive research type, data mining techniques using interviews, observation and documentation. The object of the research at SDN Kangenan 1, SDN Kangenan 1 was chosen because in this school there is the branding *KANSA BERDURI* and *BERBISA*. *KANSA* stands for Kangenan Satu, *BERDURI* is digital-based, superior and independent, while *BERBISA* stands for clean, beautiful, healthy and beautiful characters. The results of this study indicate that the branding *KANSA BERDURI* and *BERBISA* are very effective in shaping students' motivation and learning achievement.

Keywords: Branding, *Kansa Berduri*, *Berbisa*, Motivation and Learning Achievement.

Abstrak

Motivasi dan prestasi belajar siswa perlu dibentuk sejak dini dan didukung oleh berbagai cara untuk mencapainya. Diantara cara dalam membentuk motivasi dan prestasi belajar dengan cara mengoptimalkan teknologi informasi (IT) dan lingkungan yang bersih dan asri. Di Era 4.0. digitalisasi menciptakan dunia semakin terbuka dan transparan, informasi bisa sangat cepat diterima. Fenomena ini menuntut pengelola Sekolah dan guru mengembangkan media pembelajaran berbasis IT, agar mampu menyiapkan siswa yang akan selalu siap menghadapi, mendukung, dan berkontribusi dalam perkembangan teknologi. Dalam hal ini, guru yang memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran haruslah terlebih dahulu memahami IT terutama teknologi pembelajaran. Begitu pula dengan lingkungan Sekolah, kebersihan dan keasrian lingkungan Sekolah menciptakan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan program Kementerian Lingkungan Hidup yang membuat program adiwiyata dan salah satu programnya mendorong untuk menciptakan kesadaran kebersihan lingkungan teruntuk di

Sekolah-Sekolah. Dan dengan Sekolah mendapat penghargaan adiwiyata, siswa akan lebih rajin datang ke Sekolah dengan giat, sehingga motivasi dan prestasi belajarnya meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih jauh dan lebih mendalam tentang efektivitas branding Kansa Berduri dan Berbisa dalam Membentuk Motivasi dan Prestasi belajar Siswa di SDN Kangeran 1 Pamekasan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, teknik penggalan datanya menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Objek penelitian di SDN Kangeran 1, dipilihnya SDN Kangeran 1 dikarenakan di Sekolah ini terdapat Branding KANSA BERDURI dan BERBISA. KANSA merupakan singkatan dari Kangeran Satu, BERDURI merupakan berbasis digital, unggul dan mandiri, sementara BERBISA singkatan dari berkarakter bersih, indah, sehat dan asri. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Branding KANSA BERDURI dan BERBISA sangat efektif dalam membentuk motivasi dan prestasi belajar siswa.

Keywords: Branding, Kansa Berduri, Berbisa, Motivasi dan Prestasi Belajar.

Pendahuluan

Lembaga pendidikan mempunyai peranan penting untuk mencetak tenaga-tenaga ahli, terampil dan bermoral tinggi baik pendidikan rendah maupun pendidikan tinggi, dimana nantinya akan menjadi calon-calon generasi penerus bangsa yang dapat bertanggung jawab dalam menjalankan roda pemerintahan sesuai dengan tujuan Nasional. Begitu pula lembaga berkewajiban mendorong tenaga pendidikan dan kependidikan dalam membentuk motivasi dan prestasi siswa dalam belajar. Dan Motivasi dan prestasi belajar siswa perlu dibentuk sejak dini dan didukung oleh berbagai cara untuk mencapainya. Diantara cara dalam membentuk motivasi dan prestasi belajar dengan cara mengoptimalkan teknologi informasi (IT) dan lingkungan yang bersih dan asri.

Teknologi digital menjadi semakin penting, dan sebagai pemicu motivasi dan prestasi belajar peserta didik di era 5.0 ini, sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi. Keterampilan menggunakan teknologi digital membantu lebih cepat mendapatkan informasi serta meningkatkan life skills sebagai modal bekerja, dan pendidik dengan mudah mengembangkan bahan belajar. Teknologi digital menjadi kebutuhan dunia pendidikan sekarang ini, terbukti sudah diadaptasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045. Adaptasi dilakukan untuk mencapai kesesuaian konsep dengan kapasitas peserta didik dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikannya. Sehingga dengan penggunaan

teknologi digital dalam pembelajaran motivasi dan prestasi belajar siswa dapat tercapai dalam dunia pendidikan.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan ketercapaian pendidikan siswa, untuk itu sangat diperlukan adanya motivasi yang tinggi untuk dapat memperoleh prestasi yang baik. Dan Pada umumnya peserta didik dewasa ini telah berusaha untuk belajar. Meskipun demikian, derajat atau kadar keaktifannya dalam mengajar secara efektif pada umumnya kurang dan kondisi ini dapat berdampak pada prestasi dan tidaknya siswa dalam pembelajaran dan prestasi-prestasi yang lainnya.

Prestasi belajar memiliki arti hasil dari proses belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Dalam setiap pembelajaran tentunya selalu mengharapkan hasil pencapaian maksimal setelah proses pembelajaran yang panjang. Namun, untuk memperoleh prestasi belajar yang baik bukanlah perkara yang mudah, karena keberhasilan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor dan memerlukan usaha yang besar untuk meraihnya.

Prestasi dan hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar subjek dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur pengaruh belajar siswa serta item utama untuk evaluasi kualitas pengajaran. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh mode pembelajaran, desain kurikulum, dan pengajaran. Hasil belajar siswa dapat mencapai hasil yang maksimal jika guru dapat mengelola kelas dengan baik.

Lingkungan Sekolah, kebersihan dan keasrian lingkungan Sekolah juga dapat menciptakan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan program Kementerian Lingkungan Hidup yang membuat program adiwiyata dan salah satu programnya mendorong untuk menciptakan kesadaran kebersihan lingkungan teruntut di Sekolah-Sekolah. Dan dengan Sekolah bersih dan asri akan mendapat penghargaan adiwiyata, siswa akan lebih rajin datang ke Sekolah dengan giat, sehingga motivasi dan prestasi belajarnya meningkat.

Untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar, di SD Negeri Kangeran 1 Pamekasan mengusung Branding KANSA BERDURI dan BERBISA. KANSA merupakan singkatan dari Kangeran Satu, BERDURI merupakan berbasis digital, unggul dan mandiri, sementara BERBISA singkatan dari berkarakter bersih, indah, sehat dan asri.¹ Dan agar tujuan tersebut tercapai

¹ Mohammad sahrur, kepala SD Negeri Kangeran 1 Pamekasan, wawancara langsung (tanggal 13 Oktober 2022)

dengan baik, branding tersebut tidak hanya tertulis di dokumen Sekolah, namun dibangunlah sebuah taman dan kolam sekolah yang di atasnya terdapat tulisan dua branding tersebut.²

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana implementasi, efektivitas Branding Kansa Berduri dan Berbisa beserta faktornya dalam membentuk Motivasi dan Prestasi belajar Siswa di SD Negeri Kangeran 1 Pamekasan.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kualitatif. Dan yang dimaksud pendekatan kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan seseorang dan dari perilaku yang bisa diamati.³ Dalam prosedur pengumpulan data, dalam penelitian ini didasarkan pada aturan-aturan baku dan telah menjadi bahan dalam penelitian kualitatif. Adapun pengumpulan data tersebut dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.⁴ Terdapat beberapa subjek yang ditentukan di dalam penelitian ini, yaitu: Kepala Sekolah, Guru dan siswa.

Hasil

Implementasi Branding Kansa Berduri dan Berbisa di SDN Kangeran 1 Pamekasan

Implementasi Branding Kansa Berduri dan Berbisa dimaksudkan agar civitas SD Negeri Kangeran 1 Pamekasan berbasis digital, unggul dan mandiri baik didalam dan diluar pembelajaran serta memiliki karakter bersih, indah, sehat dan asri. Terkait implementasi Branding Kansa Berduri ini dilaksanakan dalam berbagai bentuk digitalisasi di semua bidang, baik dalam presensi, laporan dan pembelajaran.



Gambar 1. Visi-Misi SDN Kangeran 1

² Observasi langsung tanggal tanggal 13 Oktober 2022.

³ Lexy J. Moleong, *metode penelitian kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 11.

⁴ Ibid, 12.

Dalam pembelajaran, Kansa Berdiri oleh kepala Sekolah diterapkan dengan meminta semua guru mempelajari dan menguasai sistem digitalisasi pembelajaran. Guru dibekali dengan pelatihan-pelatihan pengoprasian teknologi pembelajaran dan dihimbau dalam melakukan proses pembelajaran mengutamakan penggunaan media berbasis digital yang sudah dibuat dalam bentuk aplikasi. Di dalam kelas disediakan proyektor untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan power point atau menampilkan video-video penyampain materi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik berupa prestasi belajar.⁵



Gambar 2. Foto bersama dengan Kepsek di Brending SDN Kangenan 1

Selain upaya tersebut, untuk mensukseskan cita-cita besar penerapan brending Kansa Berdiri tersebut, sekolah menciptakan aplikasi-aplikasi digital yang berkaitan dengan pembelajaran yang diberi APEL Kansa. Di dalam APEL Kansa tersebut berisi berbagai macam buku-buku pembelajaran yang disesuaikan dengan masing-masing tema pembelajaran, video pembelajaran, lagu-lagu daerah, peta daerah tertentu serta papan tulis digital yang bisa dioprasikan melalui komputer dan itu berada dalam aplikasi dan juga berupa folder yang dapat dicopy oleh masing-masing guru untuk dipindah keprangkat pembelajaran berupa laptop dan digunakan pada saat pembelajaran di kelas.



Gambar 3. APEL Kansa SDN Kangenan 1

⁵ Sahrul bahri, kepek SD Negeri Kangenan 1 Pamekasan. Wawancara langsung (tanggal 15 oktober 2022).

Selain APEL Kansa tersebut, di SD Negeri Kangeran 1 Pamekasan juga menciptakan Perpustakaan Digital yang diberi nama Perpustakaan Kansa Berduri. Perpustakaan digital ini berisi berbagai buku-buku pelajaran dan buku-buku lainnya dan dapat dijadikan rujukan pembelajaran oleh guru dan siswa di Sekolah tersebut bahkan bisa diakses oleh berbagai kalangan umum dikarenakan Perpustakaan Kansa Berduri ini sudah tersedia di Play Store dengan cara mendaftar terlebih dahulu baru kemudian perpustakaan tersebut bisa dibuka dan digunakan.



Gambar 3. APEL Kansa SDN Kangeran 1

Dan dalam implementasi Branding karakter bersih, indah, sehat dan asri (BERBISA), di SD Negeri Kangeran 1 Pamekasan melakukan berbagai terobosan. Terobosan-terobosan tersebut berupa penjadwalan kebersihan dan penataan tata ruang sekolah yang bersih indah dan asri. hal itu terlihat penataan ruang sekolah, baik dari ruang kepala sekolah, guru dan kelas yang di desain indah dan bersih serta bebas dari kabel-kabel yang berserakan. Di dalam sekolah ditata sedemikian rupa agar tampak indah dan bersih dengan dibangunnya taman dan kolam ikan beserta air mancur serta ditanamnya pohon-pohon rindang yang bisa dibuat bermain siswa pada saat jam pelajaran.

Efektivitas dan faktor Branding Kansa Berduri dan Berbisa dalam Membentuk Motivasi dan Prestasi belajar Siswa di SDN Kangeran 1 Pamekasan

Implementasi Branding Kansa Berduri dan Berbisa dengan menciptakan berbagai aplikasi dan terobosan dalam membentuk program kebersihan, keindahan serta keasrian sekolah sangat efektif dalam membentuk motivasi dan prestasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa terlihat dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan. Dimana siswa-siswa di SD Negeri Kangenan 1 Pamekasan ini terlihat dari antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran dan datang ke sekolah dengan penuh riang. Begitu pula dengan prestasi belajarnya, siswa SD Negeri Kangenan 1 memiliki tingkat pemahaman dan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran dengan dibuktikan dengan nilai hasil belajar pada masing-masing mata pelajaran. Begitu pula dengan prestasi berbagai event yang diikuti siswa sekolah tersebut selalu mendapatkan juara.

Dan efektivitas Brending Kansa Berduri dan Berbisa dalam membentuk motivasi dan prestasi belajar Siswa di SDN Kangenan 1 Pamekasan ini tidak terlepas dari adanya faktor internal dan eksternal siswa. Dari sisi internal, siswa SD Negeri Kangenan 1 Pamekasan memiliki semangat, keberanian dan keinginan yang kuat dalam menggapai cita-cita dan kesuksesannya di Sekolah. Dan di sisi eksternal siswa, yaitu dikarenakan kepala sekolah memiliki visi dan misi yang kuat dalam membentuk sekolah dan pembelajaran digital yang juga didorong serta didukung civitas akademiknya, baik dari guru dan tenaga kependidikan yang dapat mengaplikasikan bersama-sama brending Berduri dan Berbisa tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan dari fakta yang didapat dari lapangan terkait efektivitas Brending Kansa Berduri dan Berbisa dalam membentuk motivasi dan prestasi belajar siswa di SD Negeri Kangenan 1 Pamekasan sebagai berikut:

Implementasi Brending Kansa Berduri dan Berbisa di SDN Kangenan 1 Pamekasan

Brending Kansa Berduri dan berbisa di SD Negeri Kangenan 1 Pamekasan dilaksanakan melalui digitalisasi dalam pembelajaran dengan membuat Aplikasi-aplikasi pembelajaran dan pembentukan gerakan karakter berseri di lingkungan Sekolah.

Dalam pelaksanaan digitalisasi, Kepala Sekolah menekankan pada orientasi kemampuan civitas sekolah dalam menggunakan teknologi informasi pelayanan dan pembelajaran. Dilihat dari terlaksananya Brending Berduri dan berbisa dalam membentuk motivasi dan prestasi belajar siswa tidak lepas dari kemampuan Kepala Sekolah dalam menjalankan perannya sebagai manager dan juga adanya kompetensi guru sebagai pengajar.

Menjadi seorang Kepala Sekolah bukanlah perkara yang mudah, bukan pula perkara yang sulit. Namun, ketika mengenal, memahami, meyakini cara menjadi Kepala Sekolah yang handal, maka hal yang niscaya melaksanakan tugas mulia menjadi seorang kepala sekolah akan terwujud dengan lebih mudah. Kepala sekolah merupakan pemimpin dan harus bisa menjalankan kepemimpinannya. Kepemimpinan sebagai proses membujuk orang-orang di sekitar untuk mengambil langkah dalam pencapaian sasaran bersama. Hendaknya seorang pemimpin itu mempunyai strategi bagaimana membujuk dan mengajak orang lain untuk melakukan sesuai dengan tujuan yang diinginkan pemimpin tersebut. Upaya ini akan lebih baik jika kepemimpinan Kepala Sekolah menghindari terciptanya pola hubungan dengan guru yang hanya mengandalkan kekuasaan dan sebaliknya perlu mengedepankan kerjasama fungsional.⁶

Disamping sebagai pemimpin, kepala sekolah juga sebagai manajer yang harus mengatur manajemen sekolah dengan baik. Yang menurut Dale, Manajemen merupakan (1) mengelola orang-orang, (2) pengambilan keputusan, (3) proses pengorganisasian dan memakai sumber-sumber untuk menyelesaikan tujuan yang sudah ditentukan. Djarm'an Satori (1980) memberikan pengertian manajemen pendidikan dengan menggunakan istilah administrasi pendidikan yang diartikan sebagai keseluruhan proses kerjasama dengan memanfaatkan semua sumber personil dan materil yang tersedia dan sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.⁷

Peran kepala sekolah sebagai pemimpin serta manajer tersebut diterapkan dengan baik oleh kepala Sekolah dalam implementasi branding berduri dan berbisa, hal itu terlihat bagaimana guru dan civitas akademika digeraka dalam mensukseskan digitalisasi di SD Negeri Kangeran 1 Pamekasan. Dimana seorang guru menggunakan aplikasi-aplikasi Kansa yang sudah dibuat oleh kepala sekolah di dalam pembelajaran dengan tetap memperhatikan kompetensi guru dalam pembelajaran.

Kompetensi profesional guru yang dipersyaratkan dalam pelaksanaan sistem pendidikan nasional, maka pemerintah telah membentuk Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) dan telah menentukan standar kompetensi guru yang perlu

⁶ Novianty Djafri, *Manajemen kepemimpinan kepala sekolah: pengetahuan manajemen, efektifitas, kemandirian keunggulan berdayasaing dan kecerdasan emosional* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2016)1-2.

⁷ Riyuzen Praja Tuala, *Manajemen peningkatan mutu sekolah* (Jakarta: Lintang Rasi Aksara, 2018), 2 dan 14.

dipenuhi oleh seseorang yang ingin menjadi guru. Standar kompetensi guru dipilah ke dalam tiga komponen yang saling mengait, yakni: 1) Pengelolaan pembelajaran, 2) Pengembangan profesi, dan 3) Penguasaan akademik.⁸

Disamping tiga kompetensi tersebut, di era digital ini dituntut untuk meningkatkan kompetensi profesional yang meliputi:

1. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung pelajaran yang diampu.
2. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.
3. Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.
4. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
5. Memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.⁹

Kompetensi-kompetensi tersebut haruslah ditingkatkan terutama kompetensi terakhir yang erat kaitannya dengan branding sekolah yang mengoptimalkan digitalisasi melalui branding Berduri. Oleh demikian, guru tidak boleh gaptek. Guru justru wajib memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Dan yang belum mahir menggunakan gadget canggih untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri harusnya segera belajar. Karena siswa di era digital adalah mereka yang digital natives, generasi melek digital. Mereka sudah canggih berteknologi. Jika guru tidak beradaptasi dengan perubahan dahsyat ini, guru hanya akan menjadi makhluk aneh di depan siswanya dan motivasi dan prestasi belajar siswa sulit dicapai dengan baik.

Efektivitas dan faktor Branding Kansa Berduri dan Berbisa dalam Membentuk Motivasi dan Prestasi belajar Siswa di SDN Kangenan 1 Pamekasan

Branding Kansa Berduri dan Berbisa dengan menciptakan berbagai aplikasi serta trobosan dalam membentuk program kebersihan, keindahan serta keasrian lingkungan sekolah di SD Negeri Kangenan 1 Pamekasan sangat efektif dalam membentuk motivasi dan prestasi belajar siswa.

⁸ Lukas Manu, M.Pd. & Jusuf Blegur, *Manajemen Berbasis Sekolah* (NTT: Jusuf Aryani Learning, 2017), 166.

⁹ Abdul Halim Fathani, *GURU PEMBELAJAR, BUKAN GURU BIASA Membangun Kompetensi Guru Profesional Lintas Generasi yang Menginspirasi dan Menggerakkan* (Gersik: Sahabat Pena Kita, 2020), 98.

Dampak Branding Kansa Berduri sangat efektif pada motivasi dan prestasi belajar siswa karena dipengaruhi digitalisasi dalam pembelajaran di SD Negeri Kangeran 1 Pamekasan. Holzberger mengemukakan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital (misalnya teks atau gambar) melalui Internet; dan, konten pembelajaran dan metode pengajaran yang disediakan adalah untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran atau meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pribadi.

Pembelajaran digital terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung secara digital. Interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar (bahan ajar, sumber belajar, media pembelajaran) dimediasi oleh perangkat komunikasi yang umum digunakan, baik yang dirancang khusus maupun tidak (Pratiwi, 2020). Istilah tersebut mengacu pada praktik pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif untuk memperkuat pengalaman belajar siswa dengan menyediakan sumber belajar interaktif, konten pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan sarana komunikasi.

Media-media berbasis digital dalam pembelajaran tersebut menjadi salah satu motif siswa saat proses belajar. Motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri siswa yang mendorong untuk berbuat (*driving force*). Motif tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dengan faktor lain, baik faktor eksternal, maupun faktor internal. Hal-hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi. Menurut Walgito (2004) motivasi adalah keadaan dalam diri individu atau organisme yang mendorong perilaku ke arah tujuan. Sedang menurut Plotnik (2005), motivasi mengacu pada berbagai faktor fisiologi dan psikologi yang menyebabkan seseorang melakukan aktivitas dengan cara yang spesifik pada waktu tertentu.¹⁰

Motivasi dalam suatu pembelajaran sangatlah penting dilakukan oleh seorang pendidik. Karena dengan motivasi tersebut materi pembelajaran akan cepat ditangkap dan prestasi belajar terbentuk. Hal demikian terbentuk karena motivasi sebagai konstruk hipotetis yang digunakan untuk menjelaskan keinginan, arah, intensitas, dan keajegan perilaku yang diarahkan oleh tujuan. Dan didalam motivasi tercakup konsep-konsep, seperti kebutuhan untuk berprestasi.¹¹

¹⁰ Afi Parnawi, *psikologi Belajar* (Yogyakarta: Deepublis, 2020),64.

¹¹ Syarifan Nurjam, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Cv. Wade Group, 2016), 151.

Dan melalui teknologi digital sangatlah efektif dalam pembelajaran dan peserta didik, didalam mencari, mengumpulkan, mendokumentasikan, mengolah dan mentransfer kembali bahan ajar sesuai kebutuhan. Meramu bahan ajar dalam proses pembelajaran dengan teknologi digital dapat lebih menarik serta memberikan motivasi belajar, sebab meramu bahan ajar tidak monoton pada teks, tetapi dapat diramu lebih seni dan menarik karena digabungkan gambar, audio, video dan animasi, sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar berkembang lebih baik.¹²

Begitu halnya dengan Branding Berbisa yang dititik tekankan pada pembentukan karakter lingkungan belajar bersih, sehat, indah dan asri juga efektif dalam membentuk motivasi dan prestasi belajar di SD Negeri Kangenan 1 Pamekasan. Lingkungan belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang nyaman dan efektif akan mendukung kegiatan pembelajaran berjalan dengan kondusif. Penciptaan kondisi lingkungan belajar yang efektif adalah salah satu aspek terpenting keberhasilan dalam pembelajaran.

Dalam sekolah efektif, perhatian khusus diberikan kepada penciptaan dan pemeliharaan iklim dan budaya yang kondusif untuk belajar. Dengan kondusif lingkungan fisik sekolah yang kondusif maka dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk lebih giat belajar di sekolah.¹³

Oleh karena itu kondisi lingkungan yang sehat turut mempengaruhi motivasi belajar. Pada umumnya, motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh pengaruh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu, misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, dan diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain, melalui pengaruh lingkungan.¹⁴

Lingkungan yang demikian adalah yang mampu menjadikan peserta didik fokus kepada pelajaran, terhindar dari hal-hal yang negatif seperti lingkungan bersih, rapi, rindang, sejuk dan indah. Adapun lingkungan yang mempengaruhi kegiatan belajar yaitu dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang pertama yang dikenal anak sehingga sangat berpengaruh terhadap perkembangan

¹² Muhasin "pengaruh teknologi terhadap motivasi belajar peserta didik" *pelapa: jurnal keislaman dan ilmu pendidikan*, vol. 5, No. 02 (November 2017): 68, <https://ejournal.stitpn.ac.id/article>

¹³ Mulyasa, *Manajemen & Kepemimpinan Kepala Sekolah* (Jakarta: Bumi aksara, 2012), 90.

¹⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 33.

siswa. Lingkungan sekolah merupakan tempat bagi siswa untuk mendapatkan pendidikan secara formal untuk menciptakan generasi yang berkualitas.

Kesimpulan

Implementasi Branding Kansa Berduri dan Berbisa sangat efektif dalam membentuk motivasi dan prestasi peserta belajar siswa di SD Negeri Kangeran 1 Pamekasan. Efektifitas tersebut tidak lepas dari peran kepala sekolah dalam menjalankan perannya sebagai manajer dalam melahirkan dua konsep branding tersebut dengan diikuti dengan dibuatkan dan diterapkannya aplikasi-aplikasi yang mendorong terjadinya digitalisasi administrasi dan pembelajaran serta terjadinya komitmen bersama antara kepala sekolah, guru dan civitas akademika. Lingkungan sekolah yang berkarakter bersih, sehat, indah dan asri juga menjadi faktor terbentuknya motivasi dan prestasi belajar siswa.

Referensi

- Djafri, Novianty. *Manajemen kepemimpinan kepala sekolah: pengetahuan manajemen, efektifitas, kemandirian keunggulan berdayasaing dan kecerdasan emosional*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2016.
- Fathani, Abdul Halim. *Guru Pembelajar, Bukan Guru Biasa: Membangun Kompetensi Guru Profesional Lintas Generasi yang Menginspirasi dan Menggerakkan*. Gersik: Sahabat Pena Kita, 2020.
- Moleong, Lexy J. *metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mulyasa. *Manajemen & Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi aksara, 2012.
- Muhasin “pengaruh teknologi terhadap motivasi belajar peserta didik” *pelapa: jurnal keislaman dan ilmu pendidikan*, vol. 5, No. 02 (November 2017): 68, <https://ejournal.stitpn.ac.id/article>
- Manu, Lukas & Jusuf Blegur. *Manajemen Berbasis Sekolah*. NTT: Jusuf Aryani Learning, 2017.
- Nurjam, Syarifan. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Cv. Wade Group, 2016.
- Praja Tuala, Riyuzen. *Manajemen peningkatan mutu sekolah*. Jakarta: Lintang Rasi Aksara, 2018.
- Parnawi, Afi. *psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublis, 2020.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukuranya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.