

Seminar Akademik

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TPACK

Daim Nur Hidayatulloh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka
email: daimnh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi usaha dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge). Melalui hasil observasi, teridentifikasi bahwa motivasi belajar dan tingkat keaktifan peserta didik di kelas VIII C Madrasah Mamba'ul Ulum Kebumen tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang monoton dan tidak adanya pendekatan yang sesuai untuk setiap materi pelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis TPACK dapat meningkatkan motivasi dan tingkat keaktifan peserta didik di kelas VIII C Madrasah Mamba'ul Ulum Kebumen. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melibatkan 31 peserta didik sebagai sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, distribusi angket secara online, dan dokumentasi hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar dan tingkat keaktifan peserta didik mengalami peningkatan setelah menerapkan model Problem Based Learning berbasis TPACK.

Kata Kunci: Motivasi belajar, Keaktifan peserta didik, Problem Based Learning, TPACK

Abstract

The purpose of this study is to evaluate efforts in improving motivation and participation of students by implementing the Problem Based Learning (PBL) model based on TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge). Through observation results, it was identified that low motivation and participation levels were caused by the use of monotonous teaching models and the lack of appropriate approaches for each subject matter. This research was conducted to evaluate whether the implementation of the Problem Based Learning model based on TPACK can enhance motivation and the level of student engagement in the classroom. Descriptive qualitative research was utilized, with a sample of 31 students. The study used various data collection methods such as observation, interviews, online questionnaires, and documentation of student learning outcomes. The results of the study indicate that the implementation of the Problem Based Learning model based on TPACK significantly increased students' motivation and level of activity.

Keywords: Learning motivation, Student engagement, Problem Based Learning, TPACK.

PENDAHULUAN

Sejumlah tindakan telah diambil untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti melalui pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan bahan ajar, dan peningkatan fasilitas pendidikan. Namun, kenyataannya, peningkatan mutu pendidikan yang dihasilkan masih belum mencapai harapan yang diinginkan. Upaya perbaikan yang dilakukan oleh pemerintah akan minim dampaknya tanpa dukungan penuh dari guru, orang tua, siswa, dan masyarakat. Ketika membahas tentang mutu pendidikan, keterlibatan dalam proses pembelajaran menjadi faktor kunci. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk merangsang berpikir kritis peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu alternatif tersebut adalah penyempurnaan pada model pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami proses penemuan konsep dan memperkuat keterampilan berpikir kritis adalah model PBL (*Problem Based Learning*).

Model pembelajaran adalah metode atau strategi yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno (2011), model pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu perencanaan atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lainnya. Model pembelajaran ini berfungsi sebagai pilihan variasi pembelajaran, yang berarti guru memiliki kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam praktiknya, guru perlu menyadari bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang cocok untuk semua situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat, perhatian harus diberikan pada kondisi peserta didik, materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan selama proses kegiatan belajar mengajar di Madrasah Mamba'ul Ulum Kebumen, hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar dan tingkat keaktifan peserta didik cenderung rendah atau kurang memadai. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang monoton dan kurang menerapkan pendekatan yang sesuai untuk setiap materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengatasi hal tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai usaha Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia melalui Inovasi Media Pembelajaran Interaktif berbasis TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*). Pembelajaran berbasis masalah, atau yang lebih dikenal sebagai PBL, merupakan model pembelajaran yang memusatkan perhatian pada peserta didik melalui pemberian masalah dunia nyata pada awal proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di dalam kelas. Pusat perhatian dari PTK ini terfokus pada peserta didik atau proses pembelajaran yang terjadi dalam kelas. Menurut Aqib (2016:3-4), penelitian tindakan kelas adalah upaya penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut O'Brien, seperti yang dikutip oleh Mulyatiningsih (2011:60), penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan ketika

sekelompok orang (siswa) mengidentifikasi masalah, lalu peneliti (guru) merancang tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan merujuk pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif, di mana dilakukan serangkaian tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional.

Penelitian ini dilakukan di UPTD Madrasah Mamba'ul Ulum Kebumen yang terletak di Jl. Puring Petanahan, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah 54383. Pelaksanaan penelitian ini terjadi pada semester I (ganjil) tahun pelajaran 2023/2024 melalui dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Siklus 1 dijadwalkan berlangsung pada tanggal 18-19 Oktober 2023, sementara siklus 2 dijadwalkan pada tanggal 25-26 Oktober 2023.

Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII C di UPTD Madrasah Mamba'ul Ulum Kebumen, yang terdiri dari 31 siswa, dengan pembagian 15 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sebelum peneliti menerapkan tindakan pada Siklus I dan Siklus II, langkah awal dilakukan melalui observasi dan pengamatan pada pre-siklus. Pada tahap pre-siklus ini, peserta didik belum menerima perlakuan atau intervensi terkait dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis TPACK. Pendekatan ini diterapkan untuk memungkinkan peneliti mengidentifikasi perubahan dari pre-siklus, Siklus I, hingga Siklus II.

Menurut Arikunto (2010:23), instrumen merujuk pada alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan maksud mempermudah pekerjaan dan meningkatkan kualitas hasil, secara lebih akurat, komprehensif, dan sistematis sehingga dapat diolah dengan lebih mudah. Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang diterapkan mencakup tes dan nontes. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tertulis, seperti ujian harian dan tugas kelompok, serta teknik non-tes, seperti observasi yang dilakukan oleh kolaborator untuk menilai keaktifan peserta didik, dan kuesioner untuk memperoleh tanggapan terhadap pelaksanaan pembelajaran. Selama proses pengumpulan data, berbagai instrumen khusus digunakan, seperti butir soal untuk ujian harian dan lembar observasi untuk mencatat keaktifan peserta didik.

Motivasi dan tingkat keaktifan belajar peserta didik dianalisis melalui pendekatan deskriptif komparatif, yang melibatkan perbandingan hasil ulangan harian pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Data kualitatif yang berasal dari observasi dan angket peserta didik dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Deskripsi kualitatif ini didasarkan pada hasil observasi, angket minat, dan refleksi pada setiap siklus. Teknik analisis yang diterapkan meliputi reduksi data, penyajian data dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil seluruh data yang dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, masing-masing melibatkan dua pertemuan tatap muka. Peneliti menjalankan rencana tindakan yang telah disiapkan dengan menggunakan instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli. Perangkat pembelajaran termasuk RPP dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis TPACK, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media pembelajaran seperti video dan presentasi *Power Point*.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap masih belum sesuai dengan kurikulum, menggunakan metode yang monoton, dan belum mengoptimalkan potensi peserta didik. Dalam semangat Kurikulum Merdeka, diperlukan strategi yang beragam dan memaksimalkan

potensi peserta didik serta lingkungan sebagai sumber belajar. Metode pembelajaran untuk teks Narasi selama ini hanya berupa ceramah, dianggap kurang bervariasi, dan belum memanfaatkan model pembelajaran yang sesuai. Kompetensi peserta didik belum mencapai puncaknya karena pembelajaran masih bersifat konvensional, menekankan peran guru, dan belum memanfaatkan media secara optimal pada tahap awal penelitian.

Tabel 1. Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik (Pra-Siklus)

NO	INDIKATOR	KETERANGAN
1	Motivasi dan kebutuhan dalam menjalankan proses pembelajaran.	Guru Bahasa Indonesia menggunakan aturan dimana peserta didik yang tidak mematuhi peraturan tersebut akan dikenakan sanksi berupa tugas tambahan dan tidak mendapatkan nilai.
2	Keinginan dan dorongan untuk mencapai kesuksesan..	Peserta didik cenderung mengabaikan penjelasan guru. Saat guru mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan, mereka tidak segera mencari jawaban dan terlihat enggan untuk berpartisipasi.
3	Cita-cita dan harapan untuk masa depan	Semua peserta didik memiliki cita-cita.
4	Aktivitas yang bervariasi, menarik, dan tidak membosankan.	Pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat tradisional, dengan penggunaan metode ceramah yang lebih dominan. Guru berperan sebagai penyedia informasi utama, dan siswa cenderung lebih pasif. Materi pembelajaran masih disajikan dalam bentuk kertas.
5	Pemberian apresiasi dalam belajar.	Peserta didik masih belum mendapatkan penghargaan yang cukup dari guru setelah berhasil menyelesaikan tugas atau tanggung jawabnya di dalam kelas.
6	Suasana atau kondisi lingkungan yang mendukung.	Sejumlah peserta didik merasa terganggu oleh beberapa rekannya yang bersikap berisik dan mengabaikan petunjuk serta penjelasan dari guru, sehingga menyulitkan proses pembelajaran.

Dari keenam indikator yang ada, hanya teridentifikasi dua indikator motivasi belajar sebagai hasilnya. Hal ini menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik di kelas VIII C dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebelum Peneliti memberikan perlakuan (pre-siklus) berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis TPACK. Sebagai tambahan, angket yang berisikan pernyataan motivasi belajar diberikan kepada peserta didik untuk memperkuat data awal. Dari total 31 peserta didik di kelas VIII C, semua peserta didik hadir pada saat pelaksanaan pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil angket, peneliti menemukan bahwa 22 peserta didik tidak setuju dengan pernyataan bahwa mereka mengunjungi perpustakaan sekolah untuk membaca buku pelajaran, khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia.. Hanya sekitar 9 orang yang menunjukkan minat dan kesukaan terhadap pelajaran tersebut. Secara keseluruhan, peserta didik juga cenderung malas bertanya kepada guru jika menghadapi kesulitan dalam pemahaman materi, dan ketika dihadapkan pada PR yang sulit, lebih memilih untuk melihat pekerjaan teman daripada mencoba menyelesaikannya sendiri.

a. Siklus 1

Siklus 1 dilakukan dalam dua pertemuan pada 18-19 Oktober 2023. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun, menggunakan perangkat dan media yang telah ditentukan. Observasi awal menunjukkan beberapa masalah, termasuk kurangnya pemanfaatan media seperti power point dan video pembelajaran yang menarik. Dalam evaluasi siklus 1, peneliti memperkenalkan media yang lebih interaktif seperti power point dan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Penggunaan media ini, seperti monitor dan LCD proyektor, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup disesuaikan dengan sintak pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis TPACK. Tahap awal melibatkan orientasi pada masalah, pengorganisasian peserta didik untuk belajar, dan pengembangan serta penyajian hasil karya. Proses ini melibatkan bimbingan guru dan kerja kelompok untuk membuat teks narasi, yang kemudian dipresentasikan dan dievaluasi.

b. Siklus II

Pada siklus II, berlangsung selama dua pertemuan pada tanggal 25-26 Oktober 2023, dengan penekanan pada materi teks narasi. Peneliti memfokuskan upayanya untuk merinci dan mengulas kembali materi yang telah disampaikan pada siklus sebelumnya (siklus I). Dengan tetap menggunakan pendekatan TPACK, peneliti memanfaatkan LCD proyektor dan power point untuk menyajikan materi secara menarik. Sintak pembelajaran pada siklus II tetap mengadopsi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis TPACK, dengan kegiatan awal, inti, dan penutup yang dilaksanakan sesuai pola sebelumnya. Dalam siklus ini, peneliti memperkenalkan peserta didik pada media baru untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk metode seperti Bamboozle, Quizziz, dan Padlet, yang merupakan permainan atau kuis kelompok. Peserta didik terbagi menjadi empat kelompok, dan mereka terlihat antusias serta bersemangat dalam berpartisipasi. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memilih nomor pertanyaan yang akan dijawab, dan kuis Bamboozle berlangsung selama sekitar 15 menit. Peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi sebagai bentuk motivasi tambahan untuk peserta didik.

1. Keaktifan Peserta Didik

a. Pre Siklus:

Peserta didik menunjukkan tingkat keaktifan yang baik dalam proses pembelajaran, termanifestasi melalui kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas, kemampuan memecahkan masalah melalui diskusi, partisipasi aktif dalam bertanya, dan kemampuan menyampaikan hasil laporan dengan lancar. Sebelum penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis TPACK pada tahap pre-siklus, kegiatan pembelajaran cenderung klasik dengan peserta didik kurang aktif dan peran guru yang dominan. Oleh karena itu, tahap pre-siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memberikan penilaian awal yang penting untuk mengevaluasi perubahan tingkat keaktifan peserta didik setelah diberikan perlakuan tertentu.

Tabel 2. Observasi Peserta Didik sebelum Tindakan (Pre-Siklus)

NO	INDIKATOR	ADA	TIDAK ADA	KETERANGAN
1	Peserta didik ikut serta dalam			Seluruh peserta didik terlibat dalam

	melaksanakan tugas belajarnya.			proses pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan.
2	Peserta didik terlibat dalam proses pemecahan masalah selama kegiatan pembelajaran.			Peserta didik memiliki kecenderungan untuk bersikap pasif dan menanti penjelasan dari guru.
3	Peserta didik aktif bertanya kepada teman atau guru ketika mereka menghadapi kesulitan atau tidak memahami materi.			Banyak peserta didik terlihat memahami materi tanpa mengajukan pertanyaan, namun ketika guru mengajukan pertanyaan, mereka tidak dapat memberikan jawaban.
4	Peserta didik diharapkan akan berupaya mencari informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan tantangan atau masalah yang dihadapinya.			Peserta didik terlihat kehilangan semangat sebelum mencoba sendiri dan lebih memilih melihat jawaban dari teman yang telah menyelesaikan soal.
5	Peserta didik berdiskusi dalam kelompok sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru.			Diskusi kelompok membantu peserta didik yang merasa bingung dalam menyelesaikan soal.
6	Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengevaluasi diri sendiri dan menilai hasil-hasil yang mereka capai.			Peserta didik belum sepenuhnya menyadari kemampuan yang dimilikinya, khususnya dalam memahami materi selama proses pembelajaran.
7	Peserta didik berlatih untuk menyelesaikan soal atau masalah.			Saat dihadapkan pada soal yang rumit, peserta didik perlu mengatasinya melalui diskusi.
8	Peserta didik diberi peluang untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau tantangan yang dihadapinya.			Ketika guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (<i>teacher centered</i>), peserta didik memiliki keterbatasan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh.

Dari pengamatan pra-siklus pembelajaran bahasa Indonesia, terlihat bahwa dari delapan indikator, hanya dua indikator keaktifan belajar yang teridentifikasi. Hal ini mengindikasikan tingkat keaktifan peserta didik di kelas VIII C dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang cukup rendah.

b. Siklus 1

Pada siklus I, peneliti menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis TPACK, menggabungkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) melalui quizizz sebagai salah satu metode. Quizizz diimplementasikan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, memberikan kesempatan individu untuk menjawab pertanyaan dengan ponsel mereka, mengganti pendekatan konvensional dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi,

seperti LCD Proyektor, mendukung keaktifan siswa dan motivasi mereka untuk belajar. Hadiah dan skor tinggi pada quizizz juga diintegrasikan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini mengacu pada konsep keaktifan belajar, di mana keaktifan siswa melibatkan upaya fisik dan mental untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Siklus 2

Pada siklus II, rangkaian kegiatan pembelajaran tetap mengadopsi model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis TPACK, dengan penyesuaian sintaks pembelajaran. Penggunaan teknologi, termasuk ponsel dan media digital seperti padlet, diperkenalkan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Aktivitas yang melibatkan quizizz, bamboozle, dan padlet diapresiasi oleh siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa siswa lebih suka pembelajaran PBL berbasis TPACK dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa merasa terlibat dan antusias, khususnya saat menggunakan media menarik seperti quizizz dan padlet. Pembelajaran yang menyenangkan diintegrasikan dengan penghargaan seperti skor tinggi pada quizizz untuk meningkatkan motivasi siswa.

Setiap siklus, peneliti selalu melibatkan penilaian individu. Terdapat perubahan yang signifikan dan positif dari fase Pra-Siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Berikut ini adalah tabel penilaian perkembangan peserta didik.

Tabel 3. Nilai Peserta Didik Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

NO	NAMA	NILAI		
		PRE-SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	ABA AKBAR	89	90	92
2	ADELIA EKA SARI	40	69	78
3	AMELLIA	72	80	82
4	ANANG ATAMBUA	30	55	75
5	ANGGORO DWI NAFIS	72	75	78
6	ARIF WIDIONO	40	65	78
7	AURORA OKTA RAYA	42	56	82
8	BAKTI SEPTIAN HADI	30	50	75
9	DHINI ANISA PUTRI	40	65	77
10	DINI EKA SARI	63	72	78
11	DIKA RAHARDIAN	40	65	75
12	ESTER RAHMANIA	40	56	80
13	FAIZZA RENATA	50	55	79
14	FIRSA MAULANA	70	72	78
15	IQBAL AKBAR NUGROHO	82	85	89
16	JESSIKA	30	45	75
17	LULU ARBANI	30	50	85
18	MEISYA RAHMATIKA	73	78	82
19	M. CANDRA DIMUKA	76	79	80
20	M. HASAN ANAM	82	90	90
21	M. NUR AZZAM	90	92	94
22	NADA ALMIRANI	45	70	78

23	NISSA TRI ARYANTI	30	60	76
24	NOVIANA PERMADANI	55	60	65
25	RENITA PUTRI	40	65	78
26	RESSA EKA BAHTERA	30	55	80
27	RIZKY LARASATI	86	90	92
28	ROKI MUSLIHUDIN	50	60	76
29	SINTA DWI ARDANI	74	75	78
30	TEDDY HERMAWAN	65	69	80
31	VANISA OKTAVIA	55	65	75

Dari analisis data di atas, penggunaan inovasi media pembelajaran interaktif melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Technological Pedagogic Content Knowledge* (TPACK) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa di kelas VIII C Madrasah Mamba'ul Ulum Kebumen. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti pengaturan kelompok dan panduan lebih baik, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa. Tanggapan siswa mendukung bahwa model PBL berbasis TPACK membantu pemahaman materi, meningkatkan minat belajar, dan memperkuat kerja sama dalam kelompok.

Penggunaan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan variasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dianggap mendorong motivasi dan keaktifan peserta didik. Peserta didik cenderung lebih termotivasi dan aktif ketika pembelajaran tidak monoton. Penekanan pada evaluasi diri oleh guru dianggap penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun berbagai metode dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, peran guru tetap signifikan dalam memengaruhi minat belajar dan motivasi siswa..

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Technological Pedagogic Content Knowledge* (TPACK) memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII C Madrasah Mamba'ul Ulum Kebumen terhadap materi teks Narasi. Rata-rata motivasi belajar (nilai) meningkat dari 73,2 menjadi 81,7, dan tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 70,0% menjadi 90,0%. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga dapat berpengaruh positif terhadap tingkat keaktifan belajar peserta didik, mencapai tingkat keaktifan belajar yang sangat tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai rasa penghargaan yang tulus, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan jurnal ilmiah ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dan berguna bagi perkembangan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dan Suhardjono, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizzizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK

- Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dayanti, R. N., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 4(4) 1189-1198.
<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7164>
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(10), 1298-1313.
<http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/629/415>
- Dimiyati, Mudjiono. 1999. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamzah B. Uno. 2011. Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
<http://repository.uki.ac.id/2628/>
- Raharjo. 2018. The Influence of Problem-Based Learning and Direct Teaching on Students' Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(1), 62–71. doi : [10.21831/jptk.v24i1.18015](https://doi.org/10.21831/jptk.v24i1.18015)
- Selamet, I. (2020). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2).
<https://doi.org/10.33394/Jp.V7i2.2505>
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, and Dwi Sulistyaningsih. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Edusaintek* 3.
<https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229>
- Suarni, D. A. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 1(3), 206-214.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11997>