

PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATERI CERITA FANTASI

Firman Novanda¹⁾, Khusnul Khotimah²⁾, Tjasipah³⁾

Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

Bidang Studi Bahasa Indonesia, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1,,Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

Bidang Studi Bahasa Indonesia. SMP Negeri 1 Dukuhturi. Jalan Raya Kepandean Kecamatan Dukuhturi. Kabupaten Tegal Jawa Tengah. Kode post : 52192. Indonesia.

firmannovandaaa@gmail.com

Abstrak

Best Practices membantu guru meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran yang efektif serta didukung oleh media interaktif dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Tujuan dari praktik pengalaman pembelajaran yaitu untuk memperbaiki motivasi belajar peserta didik kelas VII F SMPN 1 Dukuhturi dalam mempelajari materi cerita fantasi melalui penerapan model pembelajaran PBL yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Metode deskriptif kualitatif digunakan. Hasil praktik baik menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL dengan media interaktif dapat secara signifikan mendorong motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa model PBL serta dukungan media pembelajaran interaktif menghasilkan peningkatan aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Misalnya, aktivitas aktif mengemukakan pendapat mencapai 78,125%, kerja sama kegiatan kelompok mencapai 87,5%, dan tanggung jawab yang ditunjukkan oleh peserta didik mencapai 90,625%. Selain itu, 32 peserta didik berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, terlihat jug dari peningkatan hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 82.

Kata kunci : Problem Based Learning, Best Practice, Cerita Fantasi, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar

PROBLEM BASED LEARNING USING INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO INCREASE MOTIVATION IN LEARNING FANTASY STORY MATERIAL

Abstract

Best practices help teachers improve the quality and efficiency of learning by using effective teaching models, supported by interactive media, and creating a conducive learning environment. The goal of these learning experiences is to enhance the motivation of 7th-grade students at SMPN 1 Dukuhturi in studying fantasy stories through the application of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by technology-based learning media. A qualitative descriptive method was used. The results of this best practice show that the PBL model with interactive media can significantly boost students' motivation to learn. This demonstrates that the PBL model, along with the support of interactive learning media, leads to increased student engagement during the learning process. For instance, active participation in expressing opinions reached 78.125%, group cooperation activities reached 87.5%, and the responsibility shown by the students reached 90.625%. Additionally, 32 students successfully completed their assignments, as seen from the improvement in their learning outcomes, with an average score of 82.

Keywords: Problem Based Learning, Best Practice, Fantasy Stories, Interactive Learning Media, Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya secara sadar untuk melestarikan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Ini dicapai melalui situasi pembelajaran dan proses pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik agar aktif mengembangkan potensi diri mereka dalam mendapatkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat dan diri mereka sendiri. (Rahman BP dkk, 2022:1). Penelitian Surtini (2021), Roismiati (2023), dan Iswani (2022) mengungkapkan bahwa motivasi belajar peserta didik SMP di Indonesia masih perlu diperbaiki. Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam kesuksesan proses pembelajaran. Rusman (2012) menyatakan salah satu alasan mengapa motivasi belajar kurang adalah ketidaksadaran guru terhadap dampak dari masalah belajar yang dihadapi peserta didik. Guru sering kali memperlakukan semua peserta didik secara seragam tanpa mempertimbangkan kebutuhan belajar individu mereka. Maka, dengan semangat belajar yang membara akan mendorong peserta didik untuk aktif, fokus, dan tekun dalam belajar, mengantarkan mereka pada gerbang pencapaian hasil belajar yang maksimal

Kurangnya motivasi belajar peserta didik salah satu penyebabnya juga dari kurangnya inovasi guru dalam melakukan proses pembelajaran. Guru yang inovatif adalah kunci untuk membuka potensi terbaik peserta didik dan mengantarkan mereka pada gerbang kesuksesan Guru inovatif adalah agen perubahan di dunia pendidikan, yang selalu berusaha mencari cara baru dan kreatif untuk meningkatkan kualitas belajar dan menumbuhkan minat belajar murid melalui metode dan strategi pembelajaran yang inovatif. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang difasilitasi oleh model pembelajaran yang tepat menjadi kunci utama untuk mencapai pemahaman materi yang optimal.

Sentuhan teknologi yang menarik dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta relevan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik di era digital. Kesuksesan pembelajaran di era digital bergantung pada kemampuan guru untuk mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik yang terbiasa dengan teknologi dan informasi. Upaya eksternal seperti penyediaan materi pembelajaran yang menarik dapat memicu motivasi belajar, namun kegigihan dan semangat belajar dari dalam diri individu merupakan faktor penentu utama dalam meraih keberhasilan belajar. Guru berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar murid dengan membantu mereka menemukan minat dan bakat, meningkatkan rasa percaya diri melalui apresiasi dan semangat, serta membangun suasana belajar yang positif melalui hubungan yang erat dengan murid.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu pilihan tepat untuk model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Wulandari (2021:2841) menyimpulkan bahwa Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Efektivitas model *pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) dibuktikan dengan hasil penelitian Wulandari (2021) yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik dari 8,67% menjadi 52,69%.

Meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi peserta didik, dan mendorong keterlibatan aktif mereka adalah tujuan utama dari pemanfaatan teknologi dan informasi dalam pembelajaran. Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu strategi efektif untuk mencapai tujuan ini dengan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan

pemecahan masalah, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Realitas miris terungkap selama PPL di SMP Negeri 1 Dukuhturi, di mana motivasi belajar murid kelas VII F masih rendah. Hal ini tercermin dari banyaknya murid yang belum mencapai nilai KKM (75), dengan rata-rata nilai hanya 65. Hanya 20 murid (62,5%) yang berhasil mencapai nilai di atas rata-rata. Diduga, strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII F yang kurang inovatif, seperti penggunaan buku pendamping yang monoton, ceramah yang tidak menarik, dan interaksi yang terbatas, berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan latar belakang, artikel ilmiah ini mengangkat permasalahan yang akan dibahas melalui artikel ilmiah best practice yaitu "*Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Cerita Fantasi*". Rumusan masalah dalam artikel ilmiah ini adalah: 1) Bagaimana model pembelajaran PBL dan media interaktif dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam materi cerita fantasi, 2) Dampak apa yang ditimbulkan oleh penerapan model pembelajaran PBL dengan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam materi cerita fantasi? Artikel ilmiah ini bertujuan untuk: 1) menjelaskan implementasi model pembelajaran PBL dan media interaktif dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam materi cerita fantasi, dan 2) menjelaskan dampak yang timbul dari penerapan model pembelajaran PBL dengan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam materi cerita fantasi

2. METODE

Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih dalam penelitian ini untuk menggambarkan dan menganalisis data secara mendalam dan terperinci. Made (2006:155) menjelaskan bahwa metode deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam fenomena yang dialami subjek penelitian, menghasilkan data deskriptif berupa uraian kata-kata atau lisan. Praktik pengalaman lapangan penulis terbaik dilaksanakan di SMP Negeri 1 Dukuhturi pada tanggal 6 April 2024. Praktik pembelajaran ini diajarkan dalam satu pertemuan dan dilakukan dua jam dengan satu jam pelajaran 45 menit. Kegiatan ini dirancang untuk mendorong peserta didik untuk mempelajari materi cerita fantasi, meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Subjek best practice ini adalah peserta didik 32 di kelas VII F SMP Negeri 1 Dukuhturi. Pengertian, karakteristik, dan struktur teks cerita fantasi adalah materi yang diajarkan. Hasil yang dicapai adalah sebagai berikut, pertama persiapan: guru menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk membuat perangkat pembelajaran. Model ini termasuk modul ajar, bahan bacaan, bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan instrumen-instrumen penilaian. Selanjutnya, guru menyiapkan media pembelajaran interaktif, seperti video yang berkaitan dengan materi pelajaran dan materi cerita fantasi dalam bentuk canva PowerPoint. Data kualitatif dipilih sebagai jenis data utama dalam penelitian ini untuk memahami secara mendalam implementasi dan dampak model pembelajaran PBL dengan bantuan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar materi cerita fantasi. Sugiyono (2019:156) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat ukur fenomena, penelitian ini menggunakan tiga instrumen, yaitu: lembar pengamatan untuk mengamati keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik, lembar refleksi untuk mengeksplorasi pengalaman dan pemahaman belajar peserta didik, dan lembar kerja untuk menilai hasil belajar peserta didik. Sugiyono (2018:224) menyatakan bahwa pentingnya teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang valid, penelitian ini menggunakan dua metode: observasi untuk mengamati secara langsung partisipasi dan motivasi belajar peserta didik, dan analisis dokumen untuk meneliti hasil belajar mereka. Sukardi (2006:49)

menyatakan bahwa observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati dan mencatat perilaku atau kejadian yang terjadi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media pembelajaran interaktif materi cerita fantasi di kelas VII F, penilaian harian yang dilakukan pada materi sebelumnya menunjukkan bahwa sejumlah peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditentukan, yaitu 75, peserta didik yang belum memenuhi kriteria KKM rata-rata mendapatkan nilai 65, dan peserta didik yang sudah memenuhi kriteria di atas KKM hanya 20 dari 32 peserta didik. Hasil observasi di SMP Negeri 1 Dukuhhuri menunjukkan bahwa guru masih terpaku pada metode ceramah dan buku pendamping dalam mengajar. Kurangnya variasi dan interaksi pada metode tradisional ini dikhawatirkan dapat memicu rasa bosan pada peserta didik, menurunkan partisipasi dan keaktifan mereka, dan berakibat pada pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal. Kreativitas dan inovasi guru adalah kunci untuk membuka potensi belajar murid. Dengan cara-cara baru dan menarik dalam mengajar, guru dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid, serta mengantarkan mereka menuju kesuksesan di masa depan. Solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, antara lain: penggunaan media pembelajaran yang interaktif, pemilihan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, serta penciptaan lingkungan belajar yang inspiratif. Diharapkan dengan penerapan solusi-solusi yang telah dipaparkan, motivasi belajar peserta didik akan meningkat, sehingga berimbas positif pada pencapaian hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan yang diidentifikasi, penulis menerapkan sembilan langkah strategis. Langkah-langkah tersebut yaitu (1) menyusun modul ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan motivasi belajar, (2) memilih model dan metode pembelajaran inovatif, seperti PBL, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, (3) mengembangkan media pembelajaran menarik seperti video dan presentasi PowerPoint menggunakan aplikasi Canva, (4) merancang lembar kerja peserta didik yang menarik dan bermanfaat dengan bantuan aplikasi Canva, (5) mengembangkan instrumen penilaian yang terukur dan terpercaya untuk mengevaluasi proses belajar mengajar, (6) memastikan ketersediaan sarana pendukung pembelajaran seperti laptop, proyektor, dan speaker, (7) mengkomunikasikan modul ajar kepada dosen pembimbing lapangan dan guru pamong untuk mendapatkan masukan dan saran, (8) mengimplementasikan model PBL dan teknologi informasi secara berintegrasi dalam proses pembelajaran, dan (9) mengembangkan ice breaking yang seru dan melibatkan peserta didik di awal kegiatan pembelajaran.

Selain itu, terdapat enam strategi yang diterapkan, yaitu 1) mendorong dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui kegiatan seperti mengemukakan pendapat, tanya jawab, dan diskusi kelompok, 2) menggunakan media pembelajaran seperti video yang relevan dengan materi dan bahan ajar berbasis media canva, 3) mengintegrasikan model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) dengan pendekatan saintifik, 4) menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pemahaman yang bermakna, 5) melakukan apersepsi untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, serta 6) melakukan ice breaking selama proses pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih santai, menyenangkan, dan membuat siswa merasa nyaman untuk belajar dan berinteraksi.

Terkait dengan proses pembelajaran, model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) diterapkan sesuai dengan langkah-langkahnya, yang meliputi: 1) mengorganisasikan

siswa pada masalah, di mana guru memberikan contoh cerita fantasi melalui tayangan video berjudul "Timun Mas". Setelah menonton video tersebut, peserta didik merespon pertanyaan dari guru. Peserta didik memperoleh informasi tentang pengertian, ciri-ciri, dan struktur cerita fantasi yang disampaikan oleh guru melalui presentasi powerpoint. Kemudian, peserta didik menyimak pengantar materi mengenai pengertian, ciri-ciri, dan struktur cerita fantasi tersebut. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang disampaikan. Pada tahap kedua, yaitu mengorganisasikan peserta didik, mereka dibagi ke dalam kelompok berdasarkan hasil asesmen diagnostik non-kognitif yang mencakup gaya belajar. Setelah itu, peserta didik menerima LKPD untuk menjelaskan pengertian dan ciri-ciri cerita fantasi serta menganalisis struktur cerita fantasi pada teks berjudul "Jack and Pohon Kacang Ajaib". Peserta didik juga mendapatkan informasi tentang cara menyelesaikan tugas dalam LKPD tersebut. Tahap ketiga melibatkan bimbingan dalam penyelidikan individu maupun kelompok. Peserta didik berdiskusi untuk menganalisis struktur cerita fantasi "Jack and Pohon Kacang Ajaib" dalam LKPD, dengan setiap kelompok mendapatkan arahan dan bimbingan dari guru mengenai cara melakukan analisis tersebut. Penilaian proses dilakukan oleh guru melalui instrumen yang telah disiapkan. Pada tahap keempat, yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya, perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi tentang analisis struktur cerita fantasi pada teks "Jack and Pohon Kacang Ajaib". Kelompok lain memberikan penilaian atau tanggapan terhadap presentasi menggunakan instrumen yang diberikan oleh guru. Tahap terakhir, yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, melibatkan pemberian tanggapan dan penguatan atas presentasi yang telah dilakukan. Peserta didik mendapatkan penilaian dari guru dan teman sekelas. Sumber daya atau materi yang dibutuhkan untuk menerapkan praktik terbaik meliputi 1) media pembelajaran yang memanfaatkan canva serta video yang relevan dengan materi pelajaran, 2) bahan bacaan yang digunakan sebagai referensi belajar bagi siswa, 3) pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan inovatif, serta 4) dukungan fasilitas dan prasarana dari sekolah, seperti proyektor dan speaker, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari praktik pengalaman pembelajaran yang dilakukan, efek dari tindakan ini adalah sebagai berikut: peningkatan motivasi belajar peserta didik; peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran; peningkatan kemampuan pendidik untuk menggunakan teknologi dan informasi; pencapaian tujuan pembelajaran melalui desain perangkat pembelajaran yang dirancang ; dan proses pembelajaran tercipta dengan kondusif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu, hasil pembelajaran yang lebih baik dapat diamati dari peningkatan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga disebabkan oleh penggunaan guru media pembelajaran interaktif seperti tampilan video yang terkait dengan materi pelajaran, bahan ajar berbantuan media canva, dan penerapan model pembelajaran berbasis masalah.

Selain itu, orang lain merespons strategi yang digunakan, dan peserta didik memberi respons yang positif dan menyenangkan. Dapat dilihat dari hasil refleksi peserta didik setelah proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan bahwa mereka sudah memahami definisi dan karakteristik cerita fantasi dan mampu menganalisis struktur teks cerita fantasi, sehingga mereka tidak mengalami kesulitan. Pembelajaran yang telah dilakukan mendapat respon positif dari berbagai pihak, baik peserta didik, kepala sekolah, maupun guru. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Diharapkan metode ini dapat terus diterapkan dan dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

di kelas. Selain itu, rekan sejawat merespons pembelajaran yang dilakukan dengan sangat positif, merasa terinspirasi, dan memberikan masukan yang konstruktif

Dalam praktik pembelajaran yang dilakukan, faktor keberhasilan terlihat dari beberapa hal: 1) Kolaborasi dengan dosen dan guru pendamping dalam merancang perangkat pembelajaran sehingga sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, 2) Penggunaan kombinasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, 3) Keterlibatan aktif siswa baik secara individu maupun dalam diskusi kelompok, dan 4) Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik.

Di sisi lain, terdapat hambatan dalam bentuk ketidakstabilan jaringan yang mengganggu penayangan video yang relevan dengan materi pembelajaran. Namun, tantangan ini dapat diatasi dengan upaya maksimal.

Best practice yang menggabungkan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran interaktif menunjukkan hasil positif dalam proses pembelajaran. Penerapannya terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam kolaborasi dan komunikasi. Selain itu, pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berikut ini adalah hasil dari pelaksanaan kegiatan tersebut.

Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model PBL dengan bantuan media pembelajaran interaktif mencakup informasi tentang aktivitas dan sikap peserta didik, aktivitas guru, serta hasil belajar mereka. Lampiran 1 menyajikan data mengenai aktivitas peserta didik, yang menunjukkan bahwa:

Tabel 1. Data yang diperoleh dari pengamatan kegiatan pembelajaran peserta didik.

No	Aspek yang diperhatikan selama pengamatan	Banyaknya peserta didik yang terlibat dalam aktivitas	Presentase peserta didik yang beraktivitas
1.	Peserta didik aktif mengemukakan pendapat	25	78.125 %
2.	Peserta didik kerja sama dalam kelompok	28	87.5 %
3.	Peserta didik bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan	29	90.63 %
4.	Peserta didik tuntas dalam menyelesaikan tugas	32	100%

Sumber : hasil pengamatan

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru yang terdokumentasi dalam lampiran 2, berikut adalah temuannya

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan		
		Kemunculan		
		Ada	Tidak	Keterangan
1.	Melakukan ice breaking	V		Baik
2.	Penyampaian tujuan pembelajaran dan pemahaman bermakna	V		Baik

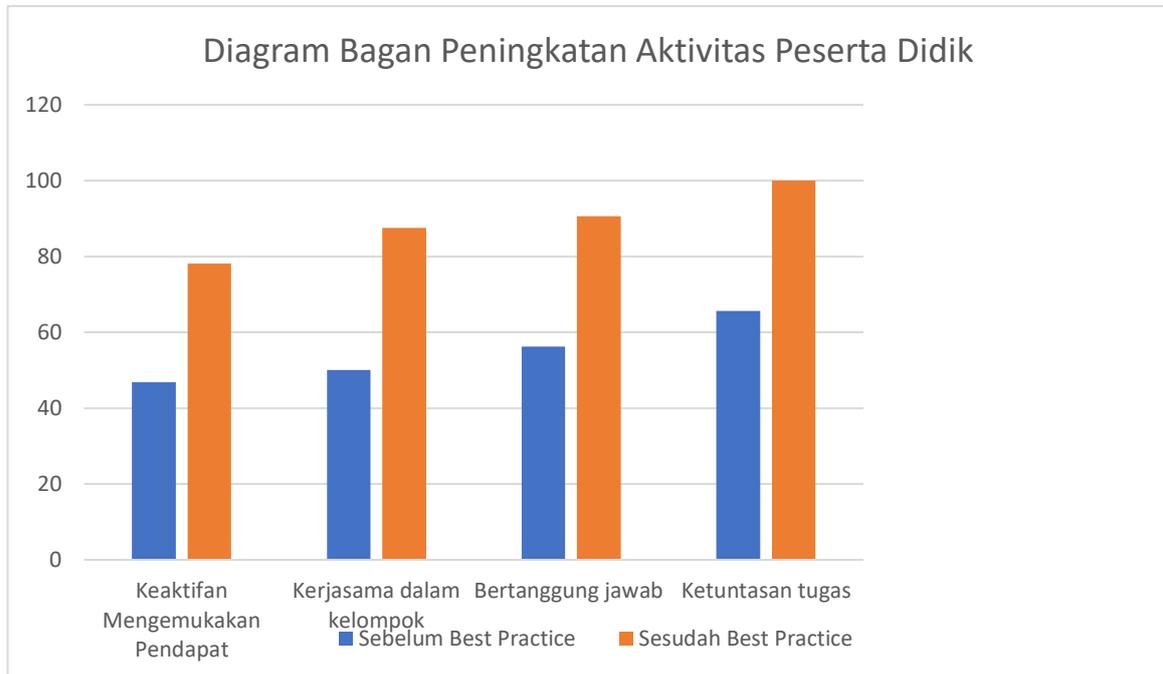
3.	Memotivasi peserta didik	V		Baik
4.	Memfasilitator peserta didik	V		Baik
5.	Mengapresiasi peserta didik	V		Baik
6.	Mengelola kelas	V		Baik
7.	Pengelolaan waktu	V		Baik
8.	Memberikan feedback atau umpan balik kepada peserta didik	V		Baik

Adapun keberhasilan lainnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar peserta didik pada materi sebelum dan sesudah mengikuti praktik pembelajaran terbaik ini, sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Peserta Didik sebelum dan sesudah pelaksanaan *best practice*

No	Nama Peserta Didik	Nilai sebelum	Nilai sesudah
1.	Ahmad Firdaus	65	84
2.	Ahmad Fahriza Anjas	71	78
3.	Ainun Janah	80	86
4.	Alif Faqih Nurul Alim	78	82
5.	Aulia Kirana Putri	80	90
6.	Ayu Diah Nanda Pratiwi	82	88
7.	Bayu Putra Pratama	78	86
8.	Bela Evi Rosdiana	68	84
9.	Bryan Raffasya Mustofa	75	84
10.	Bunga Cinta	80	92
11.	Hanifah	84	92
12.	M. Fathurrohman	65	80
13.	M. Nadif Al Fatir Kenzo	65	78
14.	Moh. Uwais Dhaifullah	65	80
15.	Muhammad Bagus Pratama	78	85
16.	Muhammad Ramdani Ruslan	66	82
17.	Muhamad Wahyudi	80	86
18.	Muhammad Amarul Iman	65	82
19.	Muhammad Hafizh Ibnu Anwar	70	80
20.	Muhammad Seno Rekhan Kamaludin	78	84
21.	Nabilla Azzahra	80	90
22.	Nadira Alifah	80	92
23.	Najwa Zifana Darmawan	70	86
24.	Naycha Syifa Ramadhani	72	90
25.	Ratna Wulandari	80	89
26.	Rifana Meicika Ayu	84	90
27.	Riska Ramadhani	82	88
28.	Silvi Setiaji	82	88
29.	Syafarizal Mursalin	65	82
30.	Tata Tsalasati	80	88
31.	Tiffany Nurul Amanda	80	90
32.	Villondra Daffa Putra Ain	65	82

Berdasarkan tabel hasil belajar peserta didik, diketahui bahwa sebelum praktik pengalaman pembelajaran dengan model PBL dengan bantuan media pembelajaran interaktif untuk materi cerita fantasi, nilai rata-rata kelas VII F adalah 78,75 dari 32 peserta didik. Setelah penerapan praktik tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata mereka menjadi 82. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai sebesar 4,12% dari sebelumnya



Gambar 1. Tingkat Aktivitas Peserta Didik Sebelum dan Sesudah

Data pada gambar 1 menunjukkan bahwa sebelum penerapan best practice, keaktifan peserta didik dalam mengemukakan pendapat tergolong rendah, hanya 15 peserta didik (46,875%) yang aktif. Selain itu, kolaborasi dalam diskusi kelompok juga masih rendah, hanya 50% peserta didik yang terlibat sebelum penerapan best practice dengan model pembelajaran problem based learning dan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, Tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugas masih rendah sebelum best practice diterapkan, dengan hanya 56,25% yang menyelesaikan tugas dengan baik. Tingkat penyelesaian tugas pun hanya mencapai 65,625%. Akan tetapi, setelah menerapkan pembelajaran PBL dengan media pembelajaran interaktif, terlihat peningkatan yang signifikan dalam aktivitas peserta didik, tingkat keaktifan dalam mengemukakan pendapat meningkat menjadi 78,125%. Selain itu, kolaborasi dalam diskusi kelompok juga mengalami peningkatan menjadi 87,5%. Adapun rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan juga meningkat drastis menjadi 90,625%, dengan 29 peserta didik yang menunjukkan tingkat tanggung jawab yang baik. Di samping itu, jumlah peserta didik yang menyelesaikan tugas dengan baik juga meningkat menjadi 32 peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar materi cerita fantasi di kelas VII F SMP Negeri 1 Dukuhturi, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini efektif dalam beberapa hal. Pertama, penerapan *problem based learning* dengan bantuan media interaktif meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi cerita fantasi. Kedua, metode ini berhasil meningkatkan partisipasi dan keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Ketiga, terjadi

peningkatan minat dan antusiasme peserta didik terhadap materi cerita fantasi. Keempat, peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif lebih baik. Terakhir, penerapan problem based learning berbantuan media interaktif juga mendorong motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Di sisi lain, hasil pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning dengan bantuan media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat memberikan rekomendasi positif. Model ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, melainkan juga memperdalam pemahaman dan pengetahuan peserta didik, mengembangkan keterampilan abad ke-21, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, penggunaan berbagai media interaktif seperti game edukasi, simulasi, video terkait materi, canva, PowerPoint, dan aplikasi pembelajaran lainnya mampu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan serta menarik bagi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Iswani, Bq. Aprilian Renti dkk. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Lesson Study Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Praya Timur". *Lentera Pendidikan Indonesia*. Volume 3, Nomor 3, halaman 283-288. <https://lingkarpnaindonesia.com/e-journal/index.php/lpi/article/view/91/113> (diakses 30 April 2024)
- Rahman BP, Abd dkk. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan". *All Urwatul Wutsqa : Kajian Pendidikan Islam*. Volume 2, Nomor 1, halaman 1-8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757/4690> (diakses 30 April 2024)
- Roismiati, Novi dkk. 2023. "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP IT Al Madany Parung Panjang Kab. Bogor". *Alinea*. Volume 3, Nomor 3, halaman 624-637. <https://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea/article/view/743/421> (diakses 30 April 2024)
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Aflabeta
- Sukardi. 2006. *Penelitian Kualitatif-naturalistik dalam Pendidikan*. Jakarta: Usaha Keluarga.
- Surtini, Lilis. 2021. "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pantun Melalui Pendekatan Pragmatik Pembacaan Puisi Berdendang Berbalas Pantun di Kelas VII.1 SMP Negeri 16 Depok". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Volume 2, Nomor 10. Halaman 1688-1697. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/328/1013> (diakses 30 April 2024)
- Winarta, I Made dan Dhewiberta Hardjono. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta : Andi
- Wulandari, Fika dan Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 5 Nomor 2, halaman 2841-2847. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1308/1152> (diakses 4 Mei 2024)