

IMPLEMENTASI MEDIA MOTARO BERBASIS TPACK PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Kardiana Zendha Avalentina^{1*}, Adi Tri Atmaja²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Malang

²SDN Ponggok 05

E-mail: kardianazendha@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve students learning motivation by using TPACK-based MOTARO media in social studies subjects. The type of research method is classroom research which is carried out for 2 cycles. Data analysis was carried out through interviews, observations, questionnaires and documentation to see the level of students learning motivation after using TPACK-based MOTARO media in social studies subjects. The results of observing student motivation obtained a score percentage of 71%, including the high motivation category, and at the second meeting using media, the average class obtained a score percentage of 82%, including the very high motivation category. Then it was obtained through a learning motivation questionnaire that students got the class average score at the first meeting with a percentage of 74% which was included in the high motivation category and at the second meeting there was an increase with the class average with a percentage of 88% which was included in the very high motivation category. So, from the results of the questionnaire and observations obtained, the implementation of TPACK-based MOTARO media in social studies subjects can increase students learning motivation.

Keywords: Media, Motivation, TPACK, MOTARO, Classroom Research, Social Studies Subject

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media MOTARO berbasis TPACK pada mata pelajaran IPS. Metode jenis penelitian yaitu PTK yang dilaksanakan selama 2 siklus. Analisis data yang dilakukan yaitu melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi untuk melihat tingkat motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media MOTARO berbasis TPACK pada mata pelajaran IPS. Hasil observasi motivasi peserta didik memperoleh persentase skor sebanyak 71% termasuk kategori motivasi tinggi serta pada pertemuan kedua dengan menggunakan media rata-rata kelas memperoleh persentase skor 82% termasuk kategori motivasi sangat tinggi. Kemudian diperoleh melalui angket motivasi belajar peserta didik mendapatkan skor rata-rata kelas pada pertemuan pertama dengan persentase sebanyak 74% yang termasuk dalam kategori motivasi tinggi serta pada pertemuan kedua mengalami peningkatan dengan rata-rata kelas dengan persentase sebanyak 88% termasuk dalam kategori motivasi sangat tinggi. Sehingga dari hasil angket, dan observasi yang diperoleh tersebut, implementasi media MOTARO berbasis TPACK pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media, Motivasi, TPACK, MOTARO, PTK, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Kualitas pada pendidikan didapatkan melalui proses kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan adanya keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperoleh individu. Kualitas pendidikan merupakan komponen penting bagi setiap orang. Pendidikan dirancang untuk membantu siswa belajar, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif, dan meningkatkan minat dan keterampilan mereka (Pratama & Batubara, 2021). Pendidikan merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas perkembangan masa yang akan datang agar lebih bermutu (Rimang & Usman, Hasriani, 2024). Kualitas pendidikan akan meningkat apabila dalam diri seseorang memiliki pendidikan yang baik dan terarah (Sari et al., 2023).

Kegiatan pembelajaran yang berkualitas dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sebagai bagian dari tugas mereka sebagai guru, guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara interaktif (Afandi, 2015). Peran guru pada pembelajaran di kelas menjadi sangat penting untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Kegagalan selama melaksanakan kegiatan belajar tidak hanya selalu disebabkan oleh peserta didik, tetapi juga dapat disebabkan oleh pendidik yang kurang sukses dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, yang berarti minat dan hasil belajar menurun (Awe & Benge, 2017). Motivasi belajar sendiri merupakan suatu dorongan secara internal maupun eksternal yang melibatkan peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai potensi peserta didik (Lubis & Ikhsan, 2021). Motivasi belajar sebagai kunci terciptanya lingkungan belajar yang mendukung dalam mencapai tujuan akademik.

Motivasi belajar menjadi faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, mengembangkan keterampilan, serta mencapai potensi secara maksimal (Anggraini & Sukartono, 2022). Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memengaruhi motivasi peserta didik termasuk penggunaan materi pelajaran yang menarik, metode pengajaran yang interaktif, dan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (Isnaini & Rahmawati, 2016). Oleh karena itu, Terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat kelas V sekolah dasar, guru harus mencari berbagai pendekatan dan

sumber daya pembelajaran yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia merupakan salah satu materi yang sangat penting dalam mata pelajaran IPS. Namun, seringkali peserta didik merasa kurang tertarik terhadap topik ini karena dianggap membosankan dan sulit dipahami. Padahal, seharusnya kegiatan pembelajaran tentang sosial merupakan pembelajaran yang menggugah minat peserta didik dalam belajar dan berinteraksi (Susanti et al., 2022). Materi sosial tentang sejarah jika tidak dikemas dengan kegiatan pembelajaran yang menarik, maka antusias peserta didik akan sangat berkurang terhadap pembelajaran (Husain & Ibrahim, 2021). Pembelajaran yang dilakukan umumnya hanya berfokus pada penyampaian materi berdampak pada perkembangan karakter peserta didik, terlebih karakter nasionalis yang kurang ditanamkan. Karakter yang berkaitan dengan rasa nasionalis penting ditanamkan kepada peserta didik sebagai bentuk kepedulian, rasa kesetiaan, dan penghargaan pada bangsa (Utomo, 2017). Akibatnya, untuk membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, pendekatan pembelajaran IPS harus diubah dan diperbaiki. Salah satu cara untuk

melakukan perubahan ini adalah dengan mengintegrasikan TIK ke dalam media pembelajaran.

Hasil observasi awal dengan guru kelas V di SDN Ponggok 05 pada hari Sabtu tanggal 13 Januari 2024, didapatkan fakta bahwa kegiatan pembelajaran guru lebih berorientasi pada buku paket pemerintah dan kurang menerapkan pembelajaran berbasis media teknologi. Pembelajaran konvensional dengan kegiatan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan menjadikan peserta didik pasif dan kurang termotivasi dalam beberapa kegiatan belajar mengajar. Sedangkan, melalui wawancara bersama guru didapatkan fakta bahwa peserta didik lebih menyukai kegiatan bermain dalam pembelajaran, peserta didik cenderung berbicara dengan temannya ketika pelajaran berlangsung, dan terlihat kurang berminat selama kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran berkaitan dengan teks bacaan yang panjang seperti teks cerita dan sejarah.

Fakta lain yang diperoleh dari hasil observasi ini adalah peserta didik merasa kurang bersemangat ketika mengikuti pembelajaran dengan metode yang sama setiap harinya. Peserta didik cenderung menyukai bermain bersama teman sebangkunya ketika pembelajaran sedang

berlangsung. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa bosan terutama dalam pembelajaran yang berkaitan dengan teks bacaan panjang dan sejarah. Melalui hasil wawancara bersama peserta didik, didapatkan fakta bahwa pembelajaran sejarah menurut peserta didik adalah materi yang sulit dipahami, sulit dihafalkan, dan membosankan jika hanya membaca teks bacaan tanpa ada media pembelajaran yang dapat membantunya. Sehingga, hal ini menjadikan alasan peserta didik kurang memiliki motivasi untuk belajar IPS terkait materi sejarah. Selain itu, peserta didik menginginkan kegiatan belajar sambil bermain dan sekaligus dapat membantunya dalam memahami isi materi tentang sejarah.

Hasil penelitian sebelumnya oleh Suarni et al., (2023) mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran untuk peserta didik akan lebih menarik apabila dikemas dengan menghadirkan media pembelajaran seperti permainan yang sekaligus membantunya dalam memahami materi. Selanjutnya, penelitian menurut (Masnarati, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis interaktif merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar peserta didik di kelas. Sedangkan, menurut (Kusumaningrahayu & Aka, 2023)

menyatakan bahwa adanya media pembelajaran berbasis permainan yang dikemas secara menarik dan interaktif dengan mengikuti perkembangan jaman dapat menciptakan suatu lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut diketahui bahwa penerapan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat membantunya dalam memahami isi materi yang akan disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran adalah alat perantara yang dapat membantu pendidik menyampaikan pelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini haruslah benar-benar mampu menjadikan peserta didik tertarik dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Isnaini & Rahmawati, 2016). Media pembelajaran juga merupakan komponen yang tidak terlepas dari proses komunikasi antara guru dan siswa yang sedang dipelajari. Pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan merupakan langkah dan usaha yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik (Desyawati et al., 2021). Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat dikombinasikan

dengan media pembelajaran dan permainan yang dapat disesuaikan dengan tujuan pendidikan guru.

Media pembelajaran berupa permainan monopoli sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPS terutama materi yang berkaitan dengan kebutuhan keterampilan hafalan peserta didik (Islamiyah, 2017). Salah satu yang memungkinkan untuk diterapkan adalah MOTARO (Monopoli Pintar Sejarah Proklamasi), sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan elemen-elemen permainan monopoli dengan pembelajaran Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami sejarah proklamasi secara interaktif dan menarik.

MOTARO adalah suatu media pembelajaran yang memiliki spesifikasi sesuai kurikulum merdeka dengan kebutuhan artikel, audio, gambar, video, dan *game* interaktif melalui pemanfaatan *websites* (*educandy*, *literacy*, *wordwall*, *genial*, *puzzle maker*). MOTARO merupakan media pembelajaran hasil dari pengembangan peneliti yang telah memenuhi beberapa aspek pengembangan. Tingkat persentase yang dicapai sebanyak 90% diperoleh melalui aspek kemenarikan dan pada tingkat persentasi 84% diperoleh

melalui aspek kepraktisan. Sehingga media pembelajaran MOTARO ini layak untuk dipakai oleh peserta didik.

Hadirnya media ini dikemas berbasis interaktif karena dapat diakses melalui perangkat android peserta didik maupun guru sebagai mana harapan dan tuntutan pembelajaran yang memadukan teknologi pada abad 21 ini. Teknologi dapat membantu peserta didik termotivasi untuk belajar karena perkembangan jaman dominan tentang variasi munculnya berbagai jenis teknologi (Suyamto et al., 2020). Setiap elemen dalam permainan media MOTARO memiliki *QR code* yang dapat di-*scan* oleh peserta didik. *QR code* ini mengarahkan peserta didik ke sumber daya pendidikan eksternal seperti artikel, audio, gambar, video, dan *game* interaktif yang melengkapi pelajaran. Fitur ini dapat memperkaya pengetahuan untuk peserta didik tanpa meninggalkan permainan. Seluruh konten pembelajaran terintegrasi dengan *platform Google Sites* yang memberi akses ke materi, tugas, serta sumber daya pendukung lainnya dan dengan mudah diakses oleh peserta didik dan guru dimanapun tanpa batas waktu.

Penggunaan MOTARO mengadopsi permainan monopoli yang telah dimodifikasi. Aturan ataupun langkah-langkah penggunaan MOTARO antara lain,

(1) guru bertugas sebagai fasilitator dan moderator dalam permainan MOTARO, (2) peserta didik dibentuk kelompok beranggotakan 4-6 orang, (3) setiap peserta didik membaca buku permainan MOTARO terlebih dahulu, (4) seluruh pemain bersiap di garis *start* dengan diwakili *icon* masing-masing individu menggunakan benda kecil sebagai identitas, (5) setiap kelompok menentukan urutan permainan, urutan pertama akan bermain dengan melemparkan dadu pertama kali pada papan dan melakukan perjalanan kotak sebanyak mata dadu yang muncul, (6) ketika peserta didik berhenti di kotak ibukota maka akan mendapatkan 1 kartu kuis yang harus dikerjakan, jika berhasil mengerjakan akan mendapatkan poin sebanyak skor yang diperoleh dalam mengerjakan kuis. Poin yang terkumpul dapat langsung digunakan untuk memerdekakan wilayah dimana tempat bermain dengan menukarkan poin menjadi bangunan atau tanda khusus, (7) ketika peserta didik mendapatkan kesempatan untuk berhenti di kotak kesempatan/ bantuan/ tantangan/ poin tambahan maka peserta didik akan mendapatkan kartunya dan mengikuti instruksi dari kartu yang diperolehnya, baik dengan menjawab, mempraktikan, atau bekerja sama dengan temannya bahkan diberikan kesempatan untuk membuka materi dalam menyelesaikan kuis, (8)

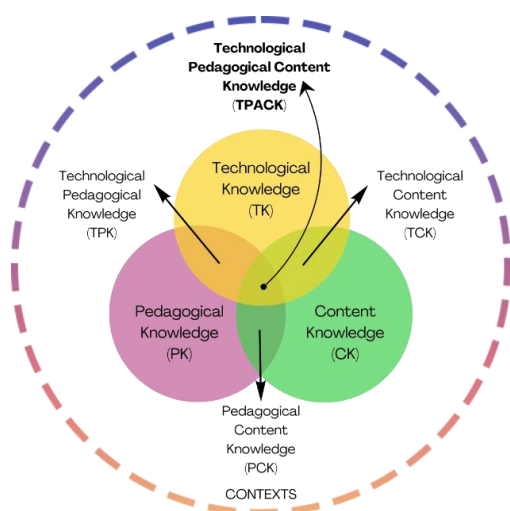
ketika peserta didik berhenti di kotak *free* wilayah atau bebas memilih wilayah maka peserta didik diperbolehkan melompat dimanapun tempatnya tanpa mengerjakan kuis dan peserta didik dapat langsung memerdekakan wilayah yang ditujunya, jika peserta didik berhenti di kotak *free* atau bebas memilih kartu maka peserta didik mendapatkan satu jenis kartu dari 4 kartu yang tersedia dipapan MOTARO, dan mengikuti instruksi atau arahan sesuai kartu yang dipilihnya, (9) peserta didik dengan wilayah kemerdekaan terbanyak akan menjadi pemenang dalam membebaskan wilayah MOTARO. Berikut merupakan gambar media MOTARO.



Gambar 1. Media MOTARO
(Sumber: Media yang dikembangkan Peneliti)

Selain itu, pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi, dan pengetahuan

konten. Pendekatan ini dapat menjadi landasan yang sangat relevan untuk penggunaan media MOTARO (Oktaviana & Yudha, 2022). Pembelajaran secara menarik dan menyenangkan tentu akan membuat peserta didik bersemangat sehingga pembelajaran akan bermakna. Pendekatan pembelajaran dengan basis teknologi seperti TPACK dapat membantu peserta didik menjaga motivasi belajarnya (Sa'adah & Kariadinata, 2018).



Gambar 2. Ruang Lingkup TPACK
(Sumber: <http://tpack.org/>)

Pendekatan TPACK dirancang untuk membantu pendidik dalam memahami dan mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pengajaran, dengan fokus pada pemahaman materi pelajaran yang diajarkan dan metode pengajaran yang sesuai (Kurniasari & Mardikaningsih, 2022). Kriteria pendekatan TPACK sebagai proses pembelajaran dirancang dan disesuaikan untuk dapat digunakan guru

ketika memberikan materi yang memiliki tingkatan lebih sulit bagi peserta didik (Oktaviana & Yudha, 2022). Melalui pendekatan TPACK juga dapat digunakan guru dalam mengidentifikasi strategi mengajar dengan konsep *students center learning* yang mengkorelasikan teknologi di dalamnya.

Implementasi pendekatan TPACK dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran yang berdiferensiasi dimana guru dapat menggunakan teknologi untuk menyesuaikan materi yang bersesuaian dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik. Mengintegrasikan TPACK dalam pembelajaran yang berdiferensiasi dapat menciptakan lingkungan belajar lebih responsif terhadap kebutuhan peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Watson, 2024). Melalui penggunaan teknologi peserta didik dapat diajak untuk berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama sehingga pembelajaran dapat lebih berpihak kepada kebutuhan peserta didik (Ekaningtiass et al., 2023). Dengan demikian, pendekatan TPACK dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif yang menarik dan bermanfaat.

Penggunaan TPACK selama pelaksanaan KBM membantu peserta didik lebih fokus memahami materi ajar karena penyajian materi yang menarik

(Widaningsih et al., 2023). Pendekatan pembelajaran berbasis TPACK merupakan salah satu gagasan dalam memperbaiki pendidikan pada abad 21 yang digunakan untuk membantu dalam pendidikan yang lebih berkualitas terdiri dari teknologi, pengetahuan pedagogi, dan pengetahuan konten sehingga membuat kegiatan pembelajaran fokus dan memotivasi peserta didik.

Evaluasi dan penilaian pemahaman peserta didik dan kemajuan mereka juga termasuk dalam pengetahuan pedagogi (Hanik et al., 2022). Pengetahuan konten adalah pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran yang diajarkan, termasuk konsep, teori, dan prinsip dalam mata pelajaran tertentu (Rafi & Sabrina, 2019). Sedangkan pengetahuan konten menurut (Susanto, 2016) mencakup pemahaman konsep-konsep utama dalam mata pelajaran, keterampilan pemecahan masalah yang relevan, dan kemampuan untuk menghubungkan konsep-konsep dalam mata pelajaran.

Pendekatan TPACK diharapkan dapat membantu guru mengatasi masalah pembelajaran dengan memasukkan teknologi digital atau TIK ke dalam kegiatan belajar di kelas. Ini akan membuat pembelajaran jauh lebih bermakna bagi peserta didik (Janah, 2022). Sehingga

melalui pembelajaran IPS tentang sejarah proklamasi, guru perlu memiliki pemahaman tentang pengetahuan teknologi untuk mengoperasikan media pembelajaran MOTARO, pemahaman pedagogi untuk merancang pembelajaran yang efektif, dan pemahaman konten IPS tentang sejarah proklamasi.

Berdasarkan masalah dan kebutuhan tersebut, perlu adanya pembelajaran yang berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik dan peran media pembelajaran berbasis TPACK dalam meningkatkan motivasi belajar. Maka dilakukan penelitian yang berjudul Implementasi Media MOTARO (Monopoli Pintar Sejarah Proklamasi) Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah PTK merupakan kepanjangan dari Penelitian Tindakan Kelas, terdiri dari dua siklus yang dilaksanakan melalui pembelajaran bersama guru kelas V dan peneliti sebagai observer. Penelitian ini memiliki prosedur yang dilakukan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik. PTK merupakan tindakan penelitian sebagai perbaikan yang dilakukan guru untuk memperbaiki kinerjanya bertujuan

agar minat motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri Ponggok 05 beralamatkan di RT 3 RW 1 Desa Ponggok, Kecamatan Ponggok, Kabupaten Blitar, Jawa Timur, Kode Pos 66153. Waktu pelaksanaan pratindakan penelitian dilakukan pada tanggal 20 Januari 2024. Kemudian proses penerapan media MOTARO dilakukan dalam dua kali pertemuan, pada tanggal 22 Januari 2024 dan 24 Januari 2024. Setiap pertemuan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, dengan waktu implementasi media MOTARO adalah 3 x 35 menit. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pratindakan yakni pemberian angket kepada guru dan peserta didik sebagai bentuk identifikasi produk sebelum digunakan pada pembelajaran. Selain kegiatan pemberian angket, pada tahap pratindakan observer melihat proses pembelajaran ketika di kelas. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik, untuk melihat motivasi belajar yang mencakup aspek antusiasme, keterlibatan dan ketekunan dalam pembelajaran. Pertemuan pertama terdiri dari beberapa tahap pelaksanaan penelitian, antara lain:

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada pertemuan pertama sebagai berikut: (a) guru menyiapkan perangkat ajar, (b) mempersiapkan media MOTARO yang akan digunakan, (c) menyiapkan lembar observasi motivasi peserta didik, (d) mempersiapkan lembar catatan lapangan, dan (e) mengkondisikan ruangan kelas.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 22 Januari 2024 yang dimulai pukul 08.00 WIB. Proses pembelajaran melibatkan 6 peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan modul ajar yang digunakan. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tahap kegiatan awal, inti, dan akhir/ penutup. Kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, presensi, apersepsi, penyampaian informasi materi tentang sejarah proklamasi, dan penyampaian tujuan kegiatan. Kemudian dilanjutkan guru mengenalkan tentang media MOTARO yang digunakan mencakup: (1) komponen-komponen media, (2) aturan pelaksanaan, dan (3) cara langkah-langkah kegiatan menggunakan media MOTARO. Kegiatan inti dilakukan guru dengan memberikan penjelasan materi sejarah proklamasi kepada peserta didik. Dilanjutkan pengarahan kepada peserta

didik untuk menggunakan media MOTARO.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran selanjutnya dilakukan sesuai penggunaan media. Selama proses penggunaan media, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah penggunaan media. Serta memfasilitasi dalam mengatur proses transaksi pemberian poin dan penukaran poin dengan bangunan atau tanda kebebasan wilayah. Kegiatan akhir, guru dan peserta didik menarik kesimpulan dari materi pelajaran kemudian dilanjutkan pengisian angket peserta didik. Guru menginstruksikan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri tentang materi sejarah proklamasi yang akan dilakukan kegiatan yang sama untuk kedua kalinya, kemudian pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam penutup.

3. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi peserta didik menggunakan lembar observasi motivasi yang mencakup antusiasme, keterlibatan dan ketekunan selama peserta didik menggunakan media MOTARO.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk menilai proses pembelajaran yang telah

dilakukan berdasarkan saran masukan dan lembar observasi motivasi peserta didik. apabila penerapan media MOTARO pada pertemuan pertama belum dapat dilakukan secara maksimal, dilihat dari hasil observasi dan angket motivasi yang belum sesuai harapan, maka tindakan yang sama dilakukan pertemuan yang kedua untuk melihat peningkatan motivasi peserta didik.

Pertemuan kedua terdiri dari beberapa tahap pelaksanaan penelitian, antara lain.

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan untuk pertemuan pertama adalah (a) mempersiapkan media MOTARO yang akan digunakan, (b) menyiapkan lembar observasi motivasi peserta didik, (c) mempersiapkan lembar catatan lapangan, dan (d) mengkondisikan ruangan kelas.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 24 Januari 2024 yang dimulai pukul 08.00 WIB. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan modul ajar yang digunakan. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tahap kegiatan awal, inti, dan akhir/ penutup. Kegiatan awal yaitu guru membuka pembelajaran dengan salam, melakukan doa bersama, presensi, apersepsi,

penyampaian informasi, dan penyampaian tujuan kegiatan. Kemudian dilanjutkan guru menjelaskan aturan pelaksanaan, dan langkah-langkah kegiatan menggunakan media MOTARO.

Kegiatan inti dilakukan guru dengan meminta peserta didik mengajukan pertanyaan, tentang penggunaan media jika masih ada yang perlu ditanyakan. Kemudian guru mengarahkan peserta didik untuk menggunakan media MOTARO dan langkah kegiatan pembelajaran seperti langkah penggunaan media. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah penggunaan media. Serta memfasilitasi dalam mengatur proses transaksi pemberian poin dan penukaran poin dengan bangunan atau tanda kebebasan wilayah.

3. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi peserta didik menggunakan lembar observasi motivasi yang mencakup antusiasme, keterlibatan dan ketekunan selama peserta didik menggunakan media MOTARO.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi kedua dilakukan untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan, melihat saran masukan dan

lembar observasi motivasi peserta didik. apabila penerapan media MOTARO pada pertemuan kedua sudah menunjukkan adanya peningkatan maka pertemuan berikutnya tidak lagi dilakukan karena tujuan meningkatkan motivasi peserta didik sudah terlihat hingga pertemuan kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pengukuran tingkat motivasi belajar peserta didik didapatkan melalui angket observasi dan angket respon peserta didik terhadap motivasi belajarnya. Pengumpulan data ini didapatkan melalui kegiatan selama proses penggunaan media pembelajaran MOTARO berbasis TPACK pada mata pelajaran IPS tentang Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi yang didapatkan untuk mengukur tingkat ketercapaian motivasi belajar peserta didik dilampirkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Data Observasi Motivasi

No	Nama	Pratindakan		Motivasi Pertemuan 1		Motivasi Pertemuan 2	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	A	8	53%	10	66%	12	80%
2	B	10	66%	13	86%	14	93%
3	C	9	60%	12	80%	13	86%
4	D	8	53%	9	60%	11	73%
5	E	9	60%	10	66%	12	80%
6	F	9	60%	11	73%	12	80%
Rata-Rata		8.8	58%	10.8	71%	12.5	82%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil bahwa dalam pengukuran tingkat

motivasi peserta didik yang dilakukan dengan cara observasi, secara rata-rata kelas sebelum diberikan tindakan berupa penggunaan media MOTARO diperoleh skor rata-rata kelas 8.8 dengan rata-rata kelas persentase 58%, kemudian ketika digunakan media memperoleh skor rata-rata kelas 10.8 dengan persentase menunjukkan rata-rata kelas sebanyak 71% serta pada pertemuan kedua dengan menggunakan media rata-rata kelas perolehan skor sebanyak 12.5 dengan perolehan persentase 82%. Jumlah skor rata-rata kelas dan persentase dari sebelum digunakannya media hingga penggunaan media kedua menunjukkan kenaikan positif. Motivasi belajar peserta didik dikatakan meningkat apabila mencapai skor 81%-100% dengan kualifikasi “Motivasi Sangat Tinggi”. Data hasil observasi motivasi belajar peserta didik selama menggunakan media MOTARO mendapatkan respon positif dengan adanya peningkatan motivasi belajar yang dirasakan oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya implementasi media MOTARO berbasis TPACK pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan, perolehan data hasil angket motivasi peserta didik ditujukan pada tabel 2.

		Skor	%	Skor	%
1	A	9	69%	12	92%
2	B	11	84%	13	100%
3	C	8	61%	10	76%
4	D	9	69%	10	76%
5	E	11	84%	13	100%
6	F	10	76%	11	84%
Rata-Rata		9.6	74%	11.5	88%

Berdasarkan tabel di atas hasil data angket motivasi peserta didik diketahui bahwa pada pertemuan pertama rata-rata perolehan skor mencapai 9.6 dengan persentase capaian 74%, kemudian pada pertemuan kedua rata-rata perolehan skor mencapai 11.5 dengan tingkat persentase 88% dengan kualifikasi motivasi peserta didik menggunakan media pembelajaran MOTARO mengalami peningkatan. Motivasi belajar peserta didik dikatakan meningkat apabila mencapai skor 81%-100% dengan kualifikasi “Motivasi Sangat Tinggi” melalui angket yang telah diberikan. Peserta didik tidak terlihat mengalami hambatan dan kesulitan ketika menggunakan media MOTARO. Angket yang diberikan mendapatkan respon positif dengan adanya peningkatan motivasi belajar yang dirasakan oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya implementasi media MOTARO berbasis TPACK pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa peserta didik di kelas V sekolah

Tabel 2. Hasil Data Angket Motivasi

No	Nama	Pertemuan 1	Pertemuan 2
----	------	-------------	-------------

dasar dapat lebih tertarik untuk belajar materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran MOTARO berbasis TPACK. Hasil observasi dan angket yang diberikan menunjukkan bahwa peserta didik sangat termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media MOTARO. Oleh karena itu, dengan implementasi media pembelajaran MOTARO berbasis TPACK ini menjadi salah satu inovasi dalam memperbaiki pendidikan pada abad 21 untuk membantu pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas, terutama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara Minat dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA pada Siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174.
- Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII SMP. *Journal on Education*, 6(1), 841–847. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3000>
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Innayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital. *Journal of Educational Integration and Development*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 15-27). *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15–27.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365–1374.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37.
- Isnaini, A. N., & Rahmawati, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 1*, 1–9.

- Janah, E. F. (2022). Konsep dan Implementasi TPACK pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 348.
- Kurniasari, P., & Mardikaningsih, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTeP)*, 2(2), 1–8.
- Kusumaningrahyu, N., & Aka, K. A. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 475–479.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 168–174.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 103–114.
- Oktaviana, E., & Yudha, C. B. (2022). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Pembelajaran Abad Ke-21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 57–64.
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 157–168.
- Rafi, I., & Sabrina, N. (2019). Pengintegrasian TPACK dalam Pembelajaran Transformasi Geometri SMA untuk Mengembangkan Profesionalitas Guru Matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 3(1), 47–56.
- Rimang, S. S., & Usman, Hasriani, M. (2024). Implementasi Pendekatan Teaching At the Right Level and Culturally Responsive Teaching pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX di SMPN 1 Segeri Pangkep. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(4), 158–166.
- Sa'adah, S., & Kariadinata, R. (2018). Profil Technological Pedagogical and Content Knowledge Mahasiswa Calon Guru Biologi. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(2), 17–28.
- Sari, A., Sari, Y. A., & Dina Namira. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 7 Mataram pada Mata Pelajaran Kimia Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(2), 110–118.
- Suarni, S., Rapi, M., Damayanti, E., & Safei, S. (2023). Motivasi Belajar papat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 15(1), 79–86.

- Susanti, M. D., Ridwan, I. R., & Susilawati. (2022). Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Persada*, 5(1), 9–15.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Suyamto, J., Masykuri, M., & Sarwanto, S. (2020). Analisis Kemampuan TPACK (Technolgical, Pedagogical, and Content, Knowledge) Guru Biologi SMA dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 46.
- Utomo, E. P. (2017). Internalization of National Character Value in Social Studies. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Imu Sosial, an Academic Journal*, 4(2), 132–145.
- Watson, M. N. (2024). Implementasi Teknologi Pendidikan dalam Proses Pembelajaran Berdiferensiasi. *Abnauna: Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 2(2), 53–65. <https://doi.org/10.52431/jurnalilmupendidikananak.v2i2.2251>
- Widaningsih, R., Margo Irianto, D., & Yuniarti, Y. (2023). Pembelajaran Berbasis TPACK untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 9–16.