

Penerapan *Problem Based Learning* dengan Metode Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMK Negeri 1 Bawen

Ulin Nur Safitri¹, *Rivanna Citraning Rachmawati², Atip Nurwahyunani³, Zubaidah Gesit Cahyati⁴

¹ Prodi Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50232

^{2,3}Prodi Pendidikan Biologi, FMIPATI, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50232

⁴Program Keahlian Agribisnis Tanaman, SMK Negeri 1 Bawen, Kabupaten Semarang, 50661

Email : ¹ulinnursafitri05@gmail.com

Email : ²rivannacitraning@upgris.ac.id*

E-mail : ³atipnurwahyunan@upgris.ac.id

Email : ⁴zubaidahgesit11@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi masalah motivasi belajar peserta didik yang rendah dan terbukti dengan kurangnya keaktifan peserta didik, pasif ketika menghadapi kesulitan, dan kurangnya inisiatif belajar. Karena jika hal tersebut diabaikan, dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMK Negeri 1 Bawen dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI ATPH B dengan jumlah 36 orang sebanyak dua siklus pada materi pemasaran benih. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model PBL berbantuan metode interaktif dengan pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus, yaitu pada siklus 1 metode pembelajaran yang digunakan yaitu role-playing dan siklus 2 dengan diskusi dan presentasi hasil karya. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi pembelajaran langsung di kelas XI ATPH B, sementara data sekunder diperoleh dari angket atau kuesioner mengenai motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas pada aspek keaktifan tanya jawab, kehadiran, kemandirian, dan kerja sama kelompok dari siklus 1 ke siklus 2. Adapun persentase jumlah peserta didik dengan tingkat motivasi belajar tinggi meningkat sebanyak 25 %. Dengan demikian, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan metode pembelajaran yang interaktif dan mengintegrasikan kearifan lokal efektif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: metode interaktif, motivasi belajar, PBL

ABSTRACT

This study was conducted with the aim of overcoming the problem of low student learning motivation and is proven by the lack of student activity, passivity when facing difficulties, and lack of learning initiative. Because if this is ignored, it can affect student learning achievement. This Classroom Action Research (CAR) was conducted at SMK Negeri 1 Bawen with the research subjects being 36 class XI ATPH B students in two cycles on seed marketing material. This study was conducted using the PBL model assisted by interactive methods with a local wisdom-based learning approach. This study lasted for 2 cycles, namely in cycle 1 the learning method used was role-playing and cycle 2 with discussion and presentation of work results. Data collection techniques used primary data and secondary data. Primary data was obtained through direct learning observations in class XI ATPH B, while secondary data was obtained from questionnaires regarding student learning motivation. The results of classroom action research show that there is an increase in the average class value in the aspects of active question and answer, attendance, independence, and group cooperation from cycle 1 to cycle 2. The percentage of students with high learning motivation levels increased by 25%. So, this study can be concluded that the application of the Problem Based Learning model with interactive learning methods and integrating local wisdom can effectively increase students' learning motivation.

Keywords: *interactive methods, learning motivation, PBL.*

1. PENDAHULUAN

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) berperan sebagai lembaga vokasi yang mempersiapkan peserta didik untuk mencapai kompetensi dan ketrampilan teknis sesuai bidang keahlian DUDI (Dunia Usaha dan Dunia Industri). Salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam Program Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura adalah kemampuan dalam memasarkan benih atau bahan perbanyak tanaman. Kompetensi pemasaran merupakan kunci utama yang menentukan keberhasilan produk agribisnis dapat terjual dengan baik atau tidak.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas XI SMKN 1 Bawen, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat di bidang industri dan hanya sebagian kecil yang berminat di dunia usaha sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar mereka. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan dalam menawarkan produk yang masih kurang dan kurangnya rasa percaya diri serta rendahnya partisipasi peserta didik dalam diskusi, kurangnya antusiasme saat guru menjelaskan materi, serta minimnya inisiatif untuk mengerjakan tugas secara mandiri. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang berperan penting dalam proses pencapaian hasil belajar peserta didik. Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung pasif, kurang berinisiatif, dan tidak menunjukkan ketekunan dalam belajar (Uno, 2011). Motivasi bukan hanya menentukan arah dan intensitas usaha belajar, tetapi juga mempengaruhi ketekunan siswa dalam menghadapi kesulitan belajar (Santrock, 2012).

Menurut Sardiman (2012) menyatakan bahwa motivasi yang lemah menyebabkan peserta didik tidak memiliki dorongan untuk belajar, sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa (internal) seperti kurangnya rasa percaya diri dan tidak adanya tujuan belajar, maupun faktor luar (eksternal) seperti metode mengajar guru yang kurang bervariasi atau suasana kelas yang tidak menyenangkan (Hamzah B. Uno, 2011). Motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui lingkungan belajar yang menantang, metode yang bervariasi, serta keterlibatan siswa dalam menyelesaikan masalah nyata. Untuk itu, diperlukan perubahan dalam pendekatan pembelajaran yang lebih mampu merangsang partisipasi dan rasa tanggung jawab siswa (Sardiman, 2012).

Salah satu upaya yang dapat diterapkan adalah dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan metode pembelajaran interaktif. PBL menekankan pada pembelajaran berbasis masalah nyata yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, mencari informasi, dan menyusun solusi secara mandiri maupun kelompok (Arends, 2012). Dalam proses ini, siswa menjadi pusat pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Ketika siswa dihadapkan pada permasalahan kontekstual, mereka akan merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mencari tahu dan belajar (Hmelo-Silver, 2004). Di Indonesia, implementasi model PBL masih terbatas dan belum merata di berbagai sekolah (Rahayu, 2022). Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model PBL dapat berdampak positif pada motivasi belajar siswa. Dengan memberikan tantangan yang menarik dan kontekstual, siswa merasa lebih termotivasi untuk mencari pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran (Yunia, 2019). Beberapa penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep, motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis PBL (Aza, 2020).

Model PBL menekankan pada penggunaan masalah atau situasi nyata sebagai titik awal pembelajaran, di mana siswa dihadapkan dengan tantangan atau pertanyaan yang kompleks yang memerlukan pemecahan masalah dan pemikiran kritis. Menurut David Johnson & Johnson dalam (Trianto, 2010), ada beberapa langkah-langkah PBL yang meliputi: (1) Mendefinisikan masalah. (2) Mendiagnosis masalah. (3) Merumuskan alternatif strategi. (4) Menentukan & menerapkan strategi pilihan. Pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dilakukan. (5) Melakukan evaluasi. Dalam pelaksanaannya peserta didorong untuk berpikir kritis dengan menganalisis suatu permasalahan, mengumpulkan informasi yang

relevan, menghasilkan solusi yang kreatif dengan mempertimbangkan berbagai sudut pandang. Model *Problem Based Learning* (PBL) dikatakan efektif apabila setelah menggunakan model ini terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan berpikir kritis peserta didik. Untuk menguji ke-efektifan tersebut, dapat dilakukan melalui tindak lanjut evaluasi. Tindak lanjut evaluasi pembelajaran perlu dipahami dan dilakukan oleh setiap pendidik, jika laporan hasil evaluasi pembelajaran kurang, maka yang harus dilakukan oleh pendidik adalah mengambil kebijakan pendidikan khusus bagi peserta didik yang bersangkutan (IB Minarti, 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran berbasis masalah guna menumbuhkan ketrampilan yang dibutuhkan di abad 21. Penerapan PBL dapat diintegrasikan dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif supaya dapat mengakomodasi kebutuhan gaya belajar peserta didik yang beragam. Dengan terpenuhinya kebutuhan belajar, secara langsung dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode pembelajaran interaktif melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan kegiatan kelompok. Metode ini diyakini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik, dapat dilakukan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal seperti pengetahuan tradisional tentang benih tanaman lokal yang bernilai ekonomi, cara konvensional pemasaran benih, keunikan produk berbasis lokalitas. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih bermakna, tetapi menanamkan nilai entrepreneurship berbasis lokalitas serta menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya daerah. Kearifan lokal mencakup nilai-nilai, pengetahuan, tradisi, dan praktik budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat tertentu (Sutarno, 2017). Dengan memasukkan unsur-unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar materi akademik, tetapi juga merasa lebih dekat, dihargai, dan memiliki keterikatan dengan materi yang dipelajari.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna pada sejumlah individu atau sekelompok orang (Cresswell, 2009). Hasil penelitian kualitatif ditampilkan secara naratif, melalui hasil analisis, deskripsi interpretatif dan pemaknaan terhadap data, peristiwa, naskah, symbol simbol yang ditemui di lapangan penelitian (Sedarmayanti, 2011).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Adapun tahap-tahap PTK dengan model Kemmis-Mc. Taggart secara jelas adalah 1) perencanaan (*plan*), 2) tindakan (*action*), 3) pengamatan (*observation*), dan 4) refleksi (*reflection*). Siklus-siklus yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang berkesinambungan, dan apabila sudah dirasa cukup maka penelitian dapat dihentikan. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK yang ada di Kabupaten Semarang yaitu SMK Negeri 1 Bawen. Penentuan subjek penelitian menggunakan triangulasi. Menurut (Adlini et al., 2022) menjelaskan bahwa triangulasi adalah gabungan dari beberapa metode penelitian atau teknik penghimpunan data. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi pembelajaran langsung di kelas XI ATPH B, sementara data sekunder diperoleh dari angket atau kuesioner mengenai motivasi belajar peserta didik.

Tabel 1.1 Kriteria tingkat motivasi belajar peserta didik

Percentase (%)	Kategori
$25\% < x \leq 50\%$	Rendah
$50\% < x \leq 75\%$	Sedang
$75\% < x \leq 100\%$	Tinggi

Source: Arikunto (2002)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting untuk mendorong siswa aktif dan berprestasi. Faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar, antara lain model, metode, dan media pembelajaran yang dipilih guru dalam proses pembelajaran, lingkungan keluarga dan sekolah, serta dukungan orang tua. Tiga faktor tersebut merupakan faktor luar diri siswa (faktor ekstrinsik). Sedangkan faktor dari dalam diri (faktor intrinsik), umumnya timbul secara alami(natural) dalam diri siswa (Hadi, 2017).

Pra Siklus

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi pembelajaran secara langsung, pada saat pra siklus sebagian besar peserta didik di kelas menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Hal ini diketahui karena sejalan dengan ketidak aktifan peserta didik dalam tanya jawab dengan guru dan kurangnya antusiasme peserta didik dalam mendengarkan penjelasan materi dari guru.

Pembelajaran yang terjadi selama ini masih kurang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran atau masih teacher center, peserta didik kurang dilatih untuk berpikir secara kritis dan informasi yang diperoleh dari gurunya saja saat menjelaskan. Model pembelajaran yang digunakan cenderung masih konvensional, dimana guru menjelaskan materi terlebih dahulu kemudian peserta didik mencatat dan mendengarkan selanjutnya peserta didik diberikan tugas, sehingga waktu peserta didik banyak dihabiskan untuk mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru. Setiap pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik terkesan pasif dan kurang memberikan umpan balik terhadap pembelajaran guru. Selanjutnya data hasil angket kuesioner juga menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Tabel 1.2 Angket kuesioner motivasi belajar

Indikator Motivasi Belajar	Percentase
Ketepatan kehadiran	47 % menyatakan pernah sesekali terlambat berangkat
Kemampuan menghadapi kesulitan	50% memilih diam serta menunggu guru menanyakan kesulitan
Inisiatif belajar	61% pasif menunggu diajar guru
Lingkungan pembelajaran	50% menyatakan metode pembelajaran guru tidak menarik

Pada penelitian ini, penulis memberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan metode pembelajaran yang interaktif dimana siklus 1 dengan *role playing* dan siklus 2 dengan diskusi presentasi serta menampilkan hasil karya peserta didik.

Siklus 1

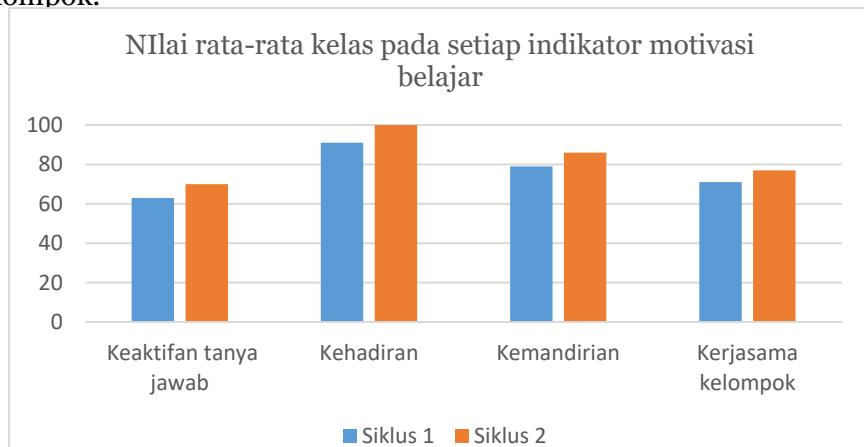
Role playing adalah metode pembelajaran ini dimana siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi khusus (Hamalik, 2014). Menurut temuan penelitiannya (Latifah, 2019), penerapan model pembelajaran bermain peran dalam proses belajar terbukti dapat mengoptimalkan pemahaman konseptual pelajar. Motivasi belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai postest, yaitu pada siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* sebesar 88,53 sedangkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah sebesar 82,66 (Ruchliyadi, et al 2022)

Siklus 2

Kegiatan diskusi dan presentasi efektif mendorong ketrampilan sosial peserta didik seperti berpikir kritis, sikap kerja sama dan komunikasi efektif. Dengan demikian akan terjadi keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sehingga akan sejalan dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Presentasi yang disertai dengan menampilkan hasil karya peserta didik dapat menambah motivasi belajar juga karena peserta didik mendapatkan kesempatan untuk memperlihatkan hasil karyanya sebagai bentuk apresiasi dari usaha yang dilakukannya.

Pembahasan

Pada penelitian siklus 1 dan 2 ini, beberapa aspek yang digunakan untuk penilaian motivasi belajar peserta didik antaralain tanya jawab lisan, kehadiran, kemandirian, dan kerja sama kelompok.



Gambar 1. Nilai rata-rata kelas pada setiap indikator motivasi belajar

Kecenderungan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan guru, merupakan bentuk nyata dari keterlibatan siswa yang didorong oleh motivasi intrinsik (Uno,2011). Hal ini sejalan dengan hasil observasi terhadap peserta didik di kelas XI ATPH B SMK Negeri 1 Bawen, yaitu terjadi peningkatan nilai rata-rata keaktifan tanya jawab lisan dari siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 7.

Penelitian oleh Amelia (2022) menyatakan bahwa motivasi belajar yang tinggi, didukung oleh tingkat kehadiran yang baik, meningkatkan kemungkinan pencapaian prestasi belajar yang optimal. Kehadiran yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, berinteraksi dengan guru dan teman sebaya, serta memahami materi dengan lebih baik. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek kehadiran peserta didik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kehadiran peserta didik sebanyak 9 dari siklus 1 ke

siklus 2. Semakin tinggi tingkat kehadiran siswa maka dapat dikatakan semakin tinggi motivasi belajarnya. Sebaliknya semakin rendah tingkat kehadiran siswa maka dapat diartikan motivasi belajarnya rendah. Pendapat peneliti ini didukung oleh teori motivasi belajar yang mengatakan bahwa ketekunan (tingkat kehadiran tinggi) adalah salah satu ciri dari motivasi belajar yang tinggi sebagaimana pendapat (Sadirman, 2019) bahwa ciri-ciri motivasi belajar tinggi yang ada pada diri siswa yaitu tekun, ulet dan menunjukkan minat terhadap masalah. Perlu dipehatikan juga bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pemasaran dengan elemen pemasaran tidak bisa hanya disimpulkan melalui tingkat kehadiran saja, tetapi harus dilihat secara komprehensif dari berbagai sudut pandang.

Penelitian oleh Syamsul Rijal (2021) menunjukkan adanya hubungan positif yang cukup signifikan antara kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa berada pada kategori sedang untuk kedua variabel tersebut, dengan 77,78% untuk kemandirian belajar dan 75,93% untuk motivasi belajar. Kemandirian belajar merupakan proses belajar yang dilakukan oleh individu dalam merencanakan, monitoring, dan evaluasi pembelajaran. Ada beberapa faktor dalam konteks pembelajaran yang dapat memengaruhi pengalaman mandiri pebelajar antara lain, structure dan nature of task. Struktur dan tugas dalam konteks pembelajaran ini misalnya siswa belajar dengan struktur mengerjakan tugas post test. Berdasarkan hasil penilaian terhadap indikator kemandirian belajar peserta didik, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai kelas sebanyak 7 dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metode pembelajaran diskusi dan presentasi serta menampilkan hasil karya efektif berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Karena hal ini sejalan dengan tergugahnya kemandirian belajar peserta didik yang ditandai dengan pengerjaan *post test* yang jujur dan dilakukan secara mandiri.

Kerjasama kelompok dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan kerja kelompok peserta didik akan berusaha mengerahkan kemampuan terbaiknya dalam kelompok, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik. Selain itu Interaksi yang positif antaranggota kelompok menciptakan lingkungan belajar yang suportif, meningkatkan rasa memiliki, dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Penelitian oleh Susarianto Endi (2019) di SMK Negeri 12 Sarolangun menunjukkan bahwa penerapan metode diskusi kelompok dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Aktivitas siswa meningkat dari 63,3% pada siklus I menjadi 70,8% pada siklus II.

Hal ini sejalan dengan penilaian indikator kerja sama kelompok pada peserta didik kelas XI ATPH B. Berdasarkan grafik rata-rata nilai kelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai sebanyak 6 dari siklus 1 ke siklus 2. Kerja sama kelompok yang dilakukan melalui metode diskusi dan presentasi serta menampilkan hasil karya efektif dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pemasaran. Adapun penugasannya berupa diskusi kelompok terkait menyusun strategi pemasaran secara digital dan output berupa membuat poster digital mengenai pemasaran benih.

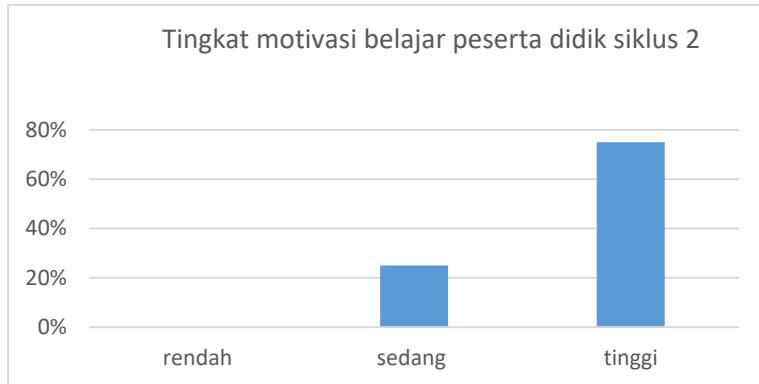
Berdasarkan observasi yang dilakukan, peserta didik secara kompak bekerjasama menyelesaikan tugas diskusi dari LKPD yang sudah diberikan dan secara antusias membuat desain poster digital menggunakan canva. Kegiatan mendesain poster menurut peserta didik adalah pembelajaran yang menantang karena menjadi kesempatan untuk beresklorasi dan mengekspresikan karya visualnya. Selanjutnya kegiatan presentasi hasil karya tidak kalah penting dalam menunjukkan sikap kerja sama peserta didik. Peserta didik dapat saling bekerjasama untuk menampilkan hasil karyanya dan mempresentasikan hasil diskusinya.



Gambar 2. Tingkat motivasi belajar peserta didik siklus 1

Berdasarkan Gambar 2. diperoleh hasil tingkat motivasi belajar peserta didik dengan kategori motivasi rendah sebesar 3 %, motivasi belajar sedang sebanyak 47 % dan motivasi belajar yang tinggi sebanyak 50 %. Pada siklus 1 ini menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan metode pembelajaran role-playing. Hasil pada siklus 1 ini cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan pra siklus yang masih berpusat kepada guru dengan metode ceramah. Ketika guru menggunakan metode ceramah, peserta didik tidak dilibatkan secara aktif sehingga membosankan bagi peserta didik. Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, dapat merasakan emosi, mengemukakan pendapat, dan memahami sudut pandang atau pemikiran orang lain. Dalam hal ini, *role-playing* digolongkan sebagai *experiential learning* karena peserta didik dapat memperoleh pemahaman melalui pengalaman nyata sehingga akan lebih mudah bagi peserta didik mengerti pokok bahasan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik mengisi LKPD yang berisi penugasan dan sekaligus sebagai panduan kegiatan *role-playing*. Adapun isi dari LKPD berisi penugasan masalah yang perlu didiskusikan berupa menentukan produk benih sesuai kearifan lokal daerah, deskripsi, harga, keunggulan, dan cara budidaya. Upaya tersebut memperoleh hasil yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini diketahui pada Gambar 1. yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas pada indikator keaktifan peserta didik dalam tanya jawab, kehadiran, kemandirian, dan kerja sama kelompok.

Berdasarkan observasi terhadap metode role-playing pada materi pemasaran, menunjukkan peserta didik terlihat antusias bermain peran menjadi penjual dan pembeli. Dari hasil refleksi yang dilakukan sebagian besar peserta didik menyatakan menyukai pembelajaran dengan role-playing karena merupakan pengalaman baru bagi mereka, dan mempermudah mereka dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat diterapkan di kehidupannya. Dalam penelitian Yukin Hilala menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Biologi di kelas X SMA Negeri 1 Marisa. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 67,30 pada siklus I menjadi 70,64 pada siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 87,17%. Selain itu, motivasi belajar siswa juga meningkat, dengan skor rata-rata motivasi mencapai 4,00 pada skala 1–5. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fajriah Nur Karim (2016) di SMK Islam Batu yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada standar kompetensi melaksanakan pelayanan prima di kelas X Pemasaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 11,54% dari siklus I ke siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan, dengan ranah kognitif meningkat sebesar 86%, serta peningkatan kategori pada ranah afektif dan psikomotor dari baik menjadi sangat baik.



Gambar 3. Tingkat motivasi belajar peserta didik siklus 2

Berdasarkan Gambar 3. diperoleh hasil presentase jumlah peserta didik dengan kategori motivasi rendah sebesar 0 %, motivasi belajar sedang sebanyak 25 % dan motivasi belajar yang tinggi sebanyak 75 %. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi kenaikan motivasi belajar dari siklus 1 ke siklus 2, dengan peningkatan presentase jumlah peserta didik bermotivasi belajar tinggi sebanyak 25 %.

Adapun upaya yang dilakukan oleh guru pada siklus 2 yaitu menggunakan metode pembelajaran interaktif dengan diskusi dan presentasi serta menampilkan hasil karya. Pada kegiatan diskusi peserta didik diberikan LKPD sebagai penugasan untuk mendiskusikan masalah berupa menentukan benih dengan kearifan lokal daerah, deskripsi benih (kelebihan), menentukan media digital dan alasan menggunakan media yang dipilih, serta menentukan strategi pemasaran digital dengan media yang dipilih. Selanjutnya LKPD akan dipresentasikan bersama poster digital yang sudah dibuat oleh peserta didik. Adapun upaya tersebut hasil yang diperoleh efektif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini diketahui pada Gambar 1. yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas pada indikator keaktifan peserta didik dalam tanya jawab, kehadiran, kemandirian, dan kerja sama kelompok.

Berdasarkan refleksi yang diberikan kepada peserta didik, sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka tertarik mengikuti pembelajaran dengan diskusi dan presentasi menampilkan karya kelompok. Bagi peserta didik kegiatan diskusi mempermudah mereka dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Kemudian dengan pemanfaatan teknologi berupa media canva, mereka menyatakan senang karena dapat berkreasi, mengeksplorasi pembelajaran, dan meningkatkan antusiasme kerja sama.

Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Apriadi (2024) mengenai penggunaan media canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar menunjukkan presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan pertama 78,69% berada pada kategori baik dan presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan kedua 89,99% berada pada kategori sangat baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai. Dari hasil respon siswa maka diperoleh nilai rata-rata sebanyak 79,13% sehingga hasil penelitian motivasi belajar dengan menggunakan media Canva masuk dalam kategori Baik. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Hardina (2023) bahwa dampak model PBL melampaui ranah kemajuan kognitif, karena muncul sebagai pendorong utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ke kategori tinggi yang sama luar biasanya. Sifat PBL yang mendalam dan partisipatif menyalakan api keingintahuan dan antusiasme dalam diri siswa, menanamkan dalam diri mereka dorongan yang kuat untuk mengeksplorasi, memahami, dan mencapai.

4. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan metode pembelajaran interaktif pada materi pemasaran benih efektif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini diketahui dari presentase kenaikan motivasi belajar dari siklus 1

ke siklus 2, dengan peningkatan presentase jumlah peserta didik bermotivasi belajar tinggi sebanyak 25 %. Melalui metode pembelajaran *role-playing* pada siklus 1 peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang mendalam sebagai seorang penjual dan pembeli karena keleluasaannya dalam mengeksplorasi dan mengekspresikan pembelajaran. Selanjutnya pada siklus 2 melalui diskusi dan presentasi hasil karya berupa poster digital pemasaran benih dapat meningkatkan rasa percaya diri dan efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena adanya apresiasi terhadap hasil karya membuat peserta didik merasa dihargai.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada pihak Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang selaku LPTK penyelenggara PPG Calon Guru dan SMK Negeri 1 Bawen selaku sekolah mitra dan tempat penelitian dilakukan, serta semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, L. S., Nurasikin, N., Sehan, N., Darmayanti, W., Riadi, A., & Mukmin, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 28899–28906. Retrieved from <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17426>
- Apriadi. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Muhammadiyah 3 Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia.
- Gusman, H. B., Rachmawati, R. C., Ulfah, M., & Priyatna, R. E. (2023). *The effectiveness of Problem-Based Learning (PBL) model in increasing students' cognitive outcomes and learning motivation in Environmental Change Material*. *Jurnal Mangifera Edu*, 8(1), 32-39. <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v8i1.172>
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hilala, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Penerapan Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Marisa. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 2(2), 703–710. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.2.2.703-710.2022>
- Karim, F. N. (2016). *Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada standar kompetensi melaksanakan pelayanan prima di kelas X Pemasaran SMK Islam Batu*. Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia. Retrieved from <https://repository.um.ac.id/31850/>
- Minarti, I. B. dkk. (2023). Integrasi Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi siswa di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 44-54. Retrieved from <https://mathedu.joln.my.id/index.php/edu/article/download/32/44>
- Ruchliyadi, D.A., et al. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 131-136
- Sadirman. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkommunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 1(2), 31–32.
- Santrock, J. W. (2012). *Educational Psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Susarianto, Endi. (2019). Penerapan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Materi Karya Ilmiah Di Smk Negeri 12 Sarolangun. *Journal Education of Batanghari*, 1(2), 207-227

- Syamsul, R. (2018). Hubungan Kemandirian Belajar Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Attening* 1 (1), 103-112.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yunia Sari, dkk. (2019). Experimentation of *Problem Based Learning* (PBL) Model on Student Learning Motivation and Achievement on Circle Material 9(4). *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*.