

## IMPLEMENTASI MODEL PJBL DENGAN PENDEKATAN *TPACK* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN BERMAIN PERAN SISWA KELAS XI-8 SMA NEGERI 8 DENPASAR

Ignatia Ari Sayekti<sup>1</sup>, Dewa Gede Bambang Erawan<sup>2</sup>, Ni Wayan Suliantini<sup>3</sup>

Universitas Mahasaraswati

Email: ignatiaari08@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar melalui implementasi model *Project Based Learning* (*PjBL*) dengan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (*TPACK*). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar yang memiliki gaya belajar kinestetik. Latar belakang penelitian ini adalah bahwa pembelajaran di SMA Negeri 8 Denpasar masih menghadapi beberapa tantangan, seperti kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar dan kesulitan dalam mengembangkan keterampilan bermain peran. Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar menunjukkan motivasi belajar yang rendah, dengan hanya 30% peserta didik yang menunjukkan motivasi sangat baik. Selain itu, keterampilan bermain peran peserta didik juga masih rendah, dengan hanya 25% peserta didik yang menunjukkan keterampilan bermain peran yang sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *PjBL* dengan pendekatan *TPACK* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari 30% menjadi 91% dan keterampilan bermain peran peserta didik dari 25% menjadi 81%. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peserta didik dengan gaya belajar kinestetik lebih suka belajar melalui aktivitas fisik dan pengalaman langsung. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa implementasi model *PjBL* dengan pendekatan *TPACK* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Implikasi penelitian ini adalah bahwa guru dapat menggunakan model *PjBL* dengan pendekatan *TPACK* untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan bermain peran peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran yang efektif dan inovatif di SMA Negeri 8 Denpasar, serta meningkatkan motivasi dan keterampilan peserta didik dalam bermain peran.

**Kata kunci:** Drama, Motivasi, Peran, *PjBL*, *TPACK*

### Abstract

*This study aims to improve learning motivation and role-playing skills of class XI-8 students of SMA Negeri 8 Denpasar through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model with the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) approach. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with two cycles. The subjects of the study were class XI-8 students of SMA Negeri 8 Denpasar who have a kinesthetic learning style. The background of this study is that learning at SMA Negeri 8 Denpasar still faces several challenges, such as lack of student motivation in learning and difficulties in developing role-playing skills. Based on the results of initial observations, class XI-8 students of SMA Negeri 8 Denpasar showed low learning motivation, with only 30% of students showing very good motivation. In addition, students' role-playing skills are also still low, with only 25% of students showing very good role-playing skills. The results of the study indicate that the implementation of the PjBL model with the TPACK approach can increase students' learning motivation from 30% to 91% and students' roleplaying skills from 25% to 81%. This study also shows that students with kinesthetic learning styles prefer to learn through physical activities and direct experiences. The conclusion of this study is that the implementation of the PjBL model with the TPACK approach is effective in increasing the motivation and role-playing skills of class XI-8 students of SMA Negeri 8 Denpasar. This study can be a reference for other teachers and researchers to improve the quality of learning in schools. The implication of this study is that teachers can use the PjBL model with the TPACK approach to increase students' motivation and roleplaying skills. Thus, this study can contribute to the development of effective and innovative learning at SMA Negeri 8 Denpasar, as well as increasing students' motivation and skills in role-playing.*

**Keywords:** Drama, Motivation, *PjBL*, Role, *TPACK*

## 1. PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menjadi kurikulum yang diangkat di tahun 2024-2025. Dalam penerapannya di dunia pendidikan pada tingkat SMA, pembelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada pengembangan kemampuan literasi peserta didik melalui keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Kurikulum ini mendorong pembelajaran yang relevan dan kontekstual dimana memberikan kebebasan bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik. Oleh sebab itu, guru memiliki tanggungjawab besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan mampu diikuti setiap peserta didik.

Masalah yang dihadapi di berbagai sekolah saat ini adalah masih banyak Guru Bahasa Indonesia yang sulit mengikuti perkembangan dan masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dimana kurang adanya interaksi atau umpan balik dari peserta didik. Secara tidak langsung, runtunan pengulangan materi atau metode repetitif ini juga membuat peserta didik kurang termotivasi dan tidak berpikir kritis terhadap masalah atau pembelajaran yang dikemukakan. Hal tersebut, tentu bertolak belakang dengan gagasan Kurikulum Merdeka yang dicanangkan untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan peserta didik dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam dunia pendidikan modern, motivasi belajar peserta didik menjadi faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi bukan hanya mendorong peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi juga mempengaruhi kedalaman pemahaman, kreativitas, dan ketekunan dalam belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan bermain peran, motivasi menjadi aspek esensial karena kegiatan ini menuntut keberanian, keaktifan, dan ekspresi diri dari peserta didik.

Model *Project Based Learning (PjBL)* hadir sebagai salah satu pendekatan yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Dalam model ini, peserta didik ditantang untuk mengerjakan proyek nyata yang membutuhkan kolaborasi, penelitian, kreativitas, dan penyajian hasil karya. Melalui keterlibatan dalam proyek, peserta didik tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga

keterampilan sosial dan emosional, seperti kerja sama tim, manajemen waktu, dan rasa tanggung jawab. Dengan demikian, penerapan model *PjBL* sangat relevan untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan bermain peran peserta didik di kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar.

Namun, untuk mengoptimalkan penerapan model *PjBL* di era digital ini, integrasi teknologi menjadi suatu keharusan. Teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan sebagai sarana utama dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Di sinilah pentingnya pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. Pendekatan ini mendorong guru untuk mengintegrasikan tiga domain penting, yaitu penguasaan konten (*content knowledge*), pemahaman pedagogi (*pedagogical knowledge*), dan kemampuan memanfaatkan teknologi (*technological knowledge*) secara simultan dalam pembelajaran. Implementasi model *PjBL* berbasis pendekatan *TPACK* dalam pembelajaran bermain peran diharapkan mampu mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran konvensional. Melalui pemanfaatan teknologi, peserta didik dapat lebih mudah mengakses berbagai sumber belajar, membuat teks drama digital, melakukan simulasi peran secara daring, hingga mendokumentasikan hasil karya mereka dalam bentuk media audiovisual. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta didik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, otentik, dan memotivasi.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik belajar lebih efektif melalui aktivitas fisik, praktik nyata, dan manipulasi objek secara langsung. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek sangat sesuai dengan kebutuhan mereka, karena memberikan ruang gerak dan keterlibatan aktif secara fisik maupun mental.

Berdasarkan berbagai pertimbangan tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas implementasi model *Project Based Learning* berbasis pendekatan *TPACK* dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan bermain peran peserta didik. Dengan penelitian ini, diharapkan akan ditemukan strategi pembelajaran yang tidak hanya inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman, tetapi juga sesuai

dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan model *PjBL* dengan pendekatan *TPACK* mampu membawa perubahan positif dalam motivasi belajar dan keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar, sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan pendidikan menengah.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar melalui implementasi model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. Penelitian ini menggunakan desain siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian digunakan dalam tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II berupa kuisioner motivasi belajar yang terdiri dari 25 variabel, serta angket keterampilan bermain peran yang terdiri dari 4-5 parameter.

Analisis data dilakukan dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan indikator keberhasilan dengan kategori dikatakan berhasil untuk peserta didik apabila memperoleh nilai capaian >80% atau berada dalam kategori "Sangat Baik", serta minimal 80% peserta didik (35 orang) dalam satu kelas memiliki nilai capaian >80% atau berada dalam kategori "Sangat Baik" terhadap aspek motivasi belajar dan keterampilan bermain peran. Adapun indikator keberhasilan untuk langkah-langkah penelitian berupa keterlibatan peserta didik selama penelitian, sedangkan indikator keberhasilan untuk implementasi model *PjBL* dengan pendekatan *TPACK* berupa respon positif peserta didik melalui pedoman wawancara.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar melalui penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. Penelitian dilakukan dalam tiga tahap yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tahap prasiklus, peserta didik dengan kategori skor >80% pada aspek motivasi belajar sebanyak 13 orang (30%) dan pada aspek keterampilan bermain peran sebanyak 11 orang (25%). Perbaikan dan evaluasi yang dilakukan dalam siklus I memberikan hasil yang lebih baik, terjadi peningkatan presentase pada aspek motivasi belajar sebesar 31% (dari 13 menjadi 27 orang), sedangkan pada aspek keterampilan bermain peran sebesar 23% (dari 11 menjadi 21 orang). Meskipun demikian, target indikator keberhasilan (>80% peserta didik) belum tercapai, sehingga perlu dilakukan perbaikan dan evaluasi melalui pada siklus II. Hasil akhir penelitian pada siklus II menunjukkan data pada aspek motivasi belajar sebesar 40 orang (91%) dan aspek keterampilan bermain peran sebesar 36 orang (81%) yang masuk dalam kategori sangat baik. Hasil penelitian pada aspek motivasi belajar dan keterampilan bermain peran secara keseluruhan dapat dilihat pada **Tabel 1.1-1.6** berikut.

**Tabel 1.1 Kuisioner Motivasi Prasiklus**

Kuisioner Motivasi Belajar Prasiklus

Kategori Presentase	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase dalam Kelas
81%-100%	Sangat Baik	13	30%
61%-80%	Baik	31	70%
41%-60%	Cukup	-	-
21%-40%	Kurang	-	-
0%-20%	Sangat Kurang	-	-

**Tabel 1.2 Kuisioner Motivasi Siklus I**

Kuisioner Motivasi Belajar Siklus I

Kategori Presentase	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase dalam Kelas
81%–100%	Sangat Baik	27	61%
61%–80%	Baik	17	39%
41%–60%	Cukup	-	-
21%–40%	Kurang	-	-
0%–20%	Sangat Kurang	-	-

**Tabel 1.3 Kuisioner Motivasi Siklus II**

Kuisioner Motivasi Belajar Siklus II

Kategori Presentase	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase dalam Kelas
81%–100%	Sangat Baik	40	91%
61%–80%	Baik	4	9%
41%–60%	Cukup	-	-
21%–40%	Kurang	-	-
0%–20%	Sangat Kurang	-	-

**Tabel 1.4 Kuisioner Keterampilan Prasiklus**

Angket Keterampilan Bermain Peran Prasiklus

Kategori Presentase	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase dalam Kelas
81%–100%	Sangat Baik	11	25%

61%–80%	Baik	27	61%
41%–60%	Cukup	3	7%
21%–40%	Kurang	3	7%
0%–20%	Sangat Kurang	-	-

**Tabel 1.5 Kuisioner Keterampilan Siklus I**

Angket Keterampilan Bermain Peran Siklus I

Kategori Presentase	Keterangan	Jumlah Peserta	Presentase dalam
		Didik	Kelas
81%–100%	Sangat Baik	21	48%
61%–80%	Baik	10	23%
41%–60%	Cukup	13	29%
21%–40%	Kurang	-	-
0%–20%	Sangat Kurang	-	-

**Tabel 1.6 Kuisioner Keterampilan Siklus II**

Angket Keterampilan Bermain Peran Siklus II

Kategori Presentase	Keterangan	Jumlah	Presentase dalam
		Peserta	Kelas
		Didik	
81%–100%	Sangat Baik	36	81%
61%–80%	Baik	8	19%
41%–60%	Cukup	-	-
21%–40%	Kurang	-	-
0%–20%	Sangat Kurang	-	-

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *PjBL* dengan pendekatan *TPACK* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan bermain peran peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan hasil penelitian prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Pada tahap prasiklus, kondisi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah, dengan hanya 30% peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat baik. Keterampilan bermain peran peserta didik juga masih rendah dengan hanya 25% peserta didik yang mampu menunjukkan keterampilan bermain peran sangat baik. Hasil ini sesuai dengan hipotesis awal bahwa tanpa inovasi pembelajaran, peserta didik akan tetap mengalami kesulitan dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan bermain peran.

Setelah diterapkan model *Project Based Learning* dengan pendekatan *TPACK* pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan, yaitu sebanyak 61% peserta didik menunjukkan motivasi belajar sangat baik, dan sebanyak 48% peserta didik menunjukkan keterampilan bermain peran sangat baik. Langkah-langkah implementasi yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur, seperti penugasan proyek berbasis drama modern yang dikolaborasikan dengan praktik bersama di dalam kelas terbukti menarik minat peserta didik dan mengoptimalkan gaya belajar kinestetik mereka.

Pada tahap siklus II, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang lebih maksimal. Motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 91%, dan keterampilan bermain peran meningkat menjadi 81%. Ini membuktikan bahwa setelah dilakukan perbaikan dan evaluasi berdasarkan refleksi siklus I, seperti pemberian umpan balik lebih intensif, penggunaan media digital yang lebih interaktif, dan pembimbingan teknis dalam pembuatan proyek drama modern di luar sekolah berbasis teknologi, hasil belajar peserta didik semakin optimal.

## 4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Project Based Learning* (*PjBL*) dengan pendekatan *Technological*

*Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar. Penerapan model *PjBL* dengan pendekatan *TPACK* mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan praktis dalam bermain peran melalui kegiatan nyata yang melibatkan penggunaan teknologi, penguasaan materi konten, dan pendekatan pedagogis yang tepat. Peningkatan yang signifikan terlihat dari perbandingan hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II, di mana motivasi belajar peserta didik meningkat dari 30% menjadi 91%, serta keterampilan bermain peran meningkat dari 25% menjadi 81%. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu bahwa implementasi model *PjBL* dengan pendekatan *TPACK* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 8 Denpasar. Penelitian ini membuktikan bahwa integrasi teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran drama memberikan hasil yang positif terhadap pengembangan potensi peserta didik, khususnya bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru disarankan untuk mengaplikasikan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* secara berkelanjutan dalam pembelajaran drama atau materi lain yang relevan. Guru perlu merancang proyek-proyek pembelajaran yang kreatif, menarik, dan kontekstual dengan penggunaan teknologi sederhana maupun lanjutan yang sesuai kemampuan peserta didik.
- 2) Peserta didik disarankan untuk aktif berpartisipasi dalam setiap tahapan proyek pembelajaran, mengembangkan kreativitas dalam membuat teks dan peran, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam bermain peran. Selain itu, peserta didik juga diharapkan untuk meningkatkan kemampuan refleksi diri melalui evaluasi hasil kinerja secara mandiri maupun kelompok.
- 3) Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti *PjBL* berbasis *TPACK* dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti

perangkat teknologi, ruang berkesenian, serta pelatihan untuk guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar.

4) Peneliti lain disarankan untuk melanjutkan penelitian ini dengan memperluas cakupan subjek, misalnya pada kelas atau jenjang yang berbeda, serta mempertimbangkan variabel tambahan seperti kreativitas, kerjasama tim, atau kemampuan berpikir kritis, sehingga hasil penelitian dapat lebih kaya dan generalisasi lebih luas.

## 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Dr. Dewa Gede Bambang Erawan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan yang membantu memberi masukan agar penelitian ini dapat selesai tepat waktu.
- 2) Ni Wayan Suliantini, S.Pd., M.Pd. selaku guru pamong yang membimbing proses penelitian dari awal hingga akhir.
- 3) Siswa-siswi kelas XI-8 SMAN 8 Denpasar yang membantu dalam berbagai aspek kegiatan selama penelitian ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach (9th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Depdiknas. (2008). *Keterampilan Dasar Bermain Peran untuk Peserta didik SMA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th ed.)*. Boston: Pearson Education.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghilia Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Model-Model Pembelajaran di SMA*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA.
- Kilbane, C. R., & Milman, N. B. (2014). *Teaching Models: Designing Instruction for 21st Century Learners*. Boston: Pearson.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munari, B. (2016). *What is a Play?* Milan: Corraini Edizioni.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.

- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wibowo, U. B. (2011). *Keterampilan Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: UNY Press.
- Willis, J. (2007). *Foundations of Project-Based Learning*. Thousand Oaks: Corwin Press.