

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE* (TPACK) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA**

**Ni Wayan Sudarti, S.Pd., M.Hum**  
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia  
Email: [sudarti@mahadewa.ac.id](mailto:sudarti@mahadewa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan kajian konseptual yang memiliki tujuan mendeskripsikan mengenai implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa sintak model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) memiliki lima fase yakni 1) orientasi siswa pada masalah, 2) mengorganisasi siswa untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran PBL memungkinkan siswa untuk bernalar kritis. Media pembelajaran berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) memiliki peran yang signifikan dalam dalam pembelajaran keterampilan Bahasa Indonesia. Variasi media pembelajaran berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa salindia, video youtube, google form, *kahoot*, dan *quizziz*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses, berkreasi, dan menggunakan teknologi informasi dengan bijak dan efektif.

**Kata Kunci :** *Problem based learning* (PBL), *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), *Keterampilan Bahasa Indonesia*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan dan Teknologi memiliki peranan yang sangat penting untuk membentuk generasi yang tangguh dan berkualitas. Berdasarkan hasil studi dinyatakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis dianggap sebagai kemampuan dasar yang sangat penting untuk dikuasai. Kemampuan berpikir kritis perlu dimiliki karena dapat digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah dan

dapat mempertimbangkan segala sesuatu dalam mengambil keputusan yang tepat. Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan dengan model pembelajaran yang inovatif dan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media yang membantu siswa berpikir dan merespon pembelajaran. Oleh Karen itu perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran yang tepat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada berpikir kritis siswa.

Kurangnya minat membaca yang dimiliki siswa pada akhirnya akan mempengaruhi siswa dalam berpikir kritis. Keterampilan berbahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang penting untuk dikuasai oleh siswa. Mempelajari Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa mampu berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Serta dapat mengembangkan kemampuan keterampilan berbahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan minat dan bakat siswa

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu pendekatan dengan kurikulum terstruktur yang menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis dimana dikembangkan stimulus untuk pembelajaran. Model pembelajaran berbasis (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar, bekerja secara kooperatif di dalam kelompok untuk memecahkan permasalahan-permasalahan di dunia nyata. PBL mempersiapkan siswa berfikir kritis, analitis dan menemukan dengan menggunakan berbagai macam sumber.

Pada saat ini dalam era digital, selain model pembelajaran yang inovasi, media pembelajaran yang inovasi juga diperlukan. Penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis *technological pedagogical content knowledge* (TPACK) dapat memberikan variasi dan keberagaman dalam strategi pembelajaran. *technological pedagogical content knowledge* (TPACK) diartikan menjadi pemahaman perihal kapabilitas seorang pendidik dalam menggunakan teknologi, bersumber pada analisa ciri khas serta aspek pedagogik bahan ajar. Kompetensi mengajar guru terpengaruh oleh kompetensi TPACK itu sendiri.

Guru memerlukan adanya media dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah media yang berbasis teknologi. Menurut Ritonga (2017) Media berbasis teknologi ialah metode penyebaran materi pembelajaran yang materinya disimpan berbentuk digital ataupun teknologi tertanam yang dipakai guna memproses informasi serta mendukung komunikasi. Muammar & Suharitna (2018) mengatakan bahwa pemakaian bahan ajar berbasis teknologi dapat mengoptimalkan pemahaman siswa melalui memaparkan data dengan cara yang menarik serta terpercaya hingga bisa menunjang keefektifan tahapan pembelajaran serta memperlancar penerimaan informasi.

Berdasarkan pemaparan diatas, alasan peneliti memilih penelitian ini karena merasa perlu melakukan penelitian mengenai “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (Tpack) Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia”

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif dengan menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*). Menggunakan teknik analisis data berupa teknik baca dan catat. Penelitian kepustakaan mengacu pada teknik pengumpulan data dengan melakukan penelahan pada buku, literatur, catatan dan berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan untuk mendapatkan data informasi dengan menempatkan fasilitas yang ada di perpustakaan. Pendekatan yang digunakan dalam studi kepustakaan, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian sistematis yang digunakan dalam mengkaji atau meneliti suatu objek pada latar ilmiah (Prastowo 11).

Penelitian ini merupakan kajian konseptual yang mengkaji tentang Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia

## **PEMBAHASAN**

Model pembelajaran inovatif adalah suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menggunakan cara-cara baru yang kreatif dan mengedepankan pemikiran kritis, keterlibatan aktif, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara mandiri, kreatif, dan inovatif, sehingga mereka dapat menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

Model pembelajaran inovatif berbeda dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang lebih bersifat instruktif, di mana guru berperan sebagai sumber informasi utama dan siswa lebih pasif dalam menerima pengetahuan. Model pembelajaran inovatif melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, eksperimen, simulasi, dan multimedia interaktif. Salah satu contoh model pembelajaran inovatif adalah *problem based learning* (PBL).

**Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)**

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu pendekatan dengan kurikulum terstruktur yang menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis dimana dikembangkan stimulus untuk pembelajaran. Model pembelajaran berbasis (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar, bekerja secara kooperatif di dalam kelompok untuk memecahkan permasalahan-permasalahan di dunia nyata. PBL mempersiapkan siswa berfikir kritis, analitis dan menemukan dengan menggunakan berbagai macam sumber.

Pada pembelajaran berbasis masalah, guru sebagai fasilitator pembelajaran sebaiknya menghubungkan masalah yang dibahas dengan kurikulum yang ada. Namun, dalam hal ini, siswa juga diberi kesempatan memperluas permasalahan tentang apa yang ingin dipelajari dan ingin diketahui. Lazimnya sebuah model pembelajaran, pembelajaran berbasis masalah memiliki langkah-langkah pembelajaran atau yang dikenal dengan istilah sintak. Berikut sintak pembelajaran berbasis masalah menurut Johnson (2007).

Tabel 1.1 Sintaks Model Pembelajaran Berdasarkan masalah (*Problem Based Learning*)

Fase	Indikator	Aktifitas / Kegiatan Guru
1	Orientasi siswa kepada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, pengajuan masalah, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapat penjelasan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti

		laporan, video, model dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan kelompoknya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam proses-proses yang mereka gunakan.

Dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) siswa akan belajar secara mendalam untuk memahami konsep dan mengembangkan keterampilan, siswa berpartisipasi dan saling memotivasi dalam pembelajaran. PBL (*Problem Based Learning*) tidak hanya memberi pengaruh berupa keuntungan menyelesaikan satu pelajaran saja namun juga pelajaran lain yang ada di dalam kurikulum sekaligus bermanfaat untuk mengasah “Life Long Education”.

Sebagai suatu model pembelajaran, model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan, diantaranya;

- a. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- b. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi siswa.
- c. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- d. Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- f. Melalui pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- g. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- h. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- i. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar.

Azhar (2013) mengartikan secara khusus bahwa media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, dan elektronik untuk menangkap, mengolah dan menata ulang informasi visual atau verbal dan dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

### ***Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)***

Kini, teknologi sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Kehadirannya telah membawa kemudahan di berbagai aspek kehidupan, salah satunya aspek pendidikan. Oleh sebab itu, penting kiranya seorang pendidik fokus mengembangkan kerangka berpikir yang berbasis teknologi (TPACK).

TPACK merupakan singkatan dari *technological pedagogical content knowledge*. TPACK adalah pengetahuan tentang pentingnya integrasi antara teknologi dan pedagogik dalam pengembangan konten di dunia pendidikan. TPACK penting diterapkan dalam pembelajaran karena pendekatan ini diharapkan mampu memberikan arahan baru bagi pendidik tentang bagaimana menerapkan teknologi di dalam pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien.

### **Komponen *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)***

Jika ditinjau dari namanya, yaitu *technological pedagogical content knowledge*, TPACK terdiri dari tiga komponen berikut:

1. Teknologi
2. Pedagogik
3. Konten pengetahuan

Ketiga komponen ini tidak bisa dilepaskan satu sama lain. Bagaimana tidak, kehadiran teknologi diharapkan mampu berkolaborasi dengan ranah pedagogik guru untuk menghasilkan konten pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

Hal itu sejalan dengan konsep pendidikan yang ditekankan di abad 21 di mana guru dituntut untuk mahir dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran.

### **Unsur *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)***

TPACK memiliki tujuh unsur. Unsur tersebut biasa disebut sebagai tujuh domain pengetahuan seperti berikut ini.

1. *Pedagogical knowledge (PK)*

PK berisi pengetahuan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, misalnya metode mengajar, pengelolaan kelas, merencanakan pembelajaran, penilaian kegiatan siswa, dan sebagainya. Bapak/Ibu biasa mengenal PK dengan istilah pengetahuan pedagogik.

2. *Content knowledge (CK)*

Jika PK terkait serangkaian proses yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, maka CK terkait dengan substansi materi yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran.

Penguasaan materi seorang pendidik akan berpengaruh pada pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, Bapak/Ibu harus memahami dengan baik kedudukan CK dalam pembelajaran.

3. *Technology knowledge (TK)*

TK merupakan pengetahuan tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Teknologi bisa dimanfaatkan dalam proses komunikasi, pengolahan data peserta didik, serta penunjang produktivitas guru.

Terlebih lagi di masa pandemi seperti sekarang ini, teknologi sudah menjadi faktor penting yang harus dikuasai oleh semua kalangan, baik guru maupun siswa.

4. *Pedagogical content knowledge (PCK)*

PCK lebih fokus pada proses pembelajaran yang nantinya akan dipilih guru pada materi yang sedang diajarkan. PCK memuat pemilihan metode mengajar, rencana pembelajaran, sampai fasilitas pendukung pembelajaran.

5. *Technological content knowledge (TCK)*

TCK merupakan pengetahuan tentang pengaruh teknologi pada suatu disiplin ilmu pengetahuan. Artinya, seberapa besar pengaruh teknologi pada perkembangan suatu disiplin ilmu pengetahuan.

6. *Technological pedagogical knowledge (TPK)*

TPK merupakan pengetahuan yang memuat hubungan antara teknologi dan proses pembelajaran. Melalui TPK inilah guru bisa memahami kelebihan serta kekurangan teknologi dalam pembelajaran untuk kemudian dijadikan bahan evaluasi.

7. *Technological pedagogical content knowledge (TPACK)*

TPACK merupakan integrasi antara ketiga komponen, yaitu teknologi, pedagogik, dan konten pembelajaran. Di era serba teknologi seperti sekarang ini, guru dituntut untuk mahir dalam mengintegrasikan ketiganya. Terlebih lagi, sudah banyak bermunculan *platform* penunjang pembelajaran (*e-learning*), salah satunya Quipper Video.

**Kelebihan dan Kekurangan *Technological pedagogical content knowledge* (TPACK)**

Adapun kelebihan TPACK dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan pemahaman siswa melalui keterlibatan teknologi.
2. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengolaborasikan teknologi dalam pembelajaran.
3. Peserta didik mendapatkan tantangan baru dalam proses belajarnya.
4. Konten pembelajaran yang rumit bisa disederhanakan dengan bantuan teknologi.
5. Bisa membantu guru dalam mencapai tujuan pengembangan kompetensi.

Sementara itu, kekurangan TPACK adalah sebagai berikut.

1. Membutuhkan infrastruktur tambahan, berupa penyediaan perangkat teknologi.
2. Jika guru tidak bisa mengawasi peserta didiknya dengan cermat, teknologi rentan disalahgunakan.
3. Bagi peserta didik yang masih gagap teknologi, bisa tertinggal dengan temannya yang mahir teknologi.
4. Akses internet yang belum merata bisa meningkatkan kesenjangan kualitas pendidikan.
5. Jika guru belum begitu mahir menggunakan teknologi, maka waktu guru tersebut bisa tersita hanya untuk fokus pada pemahaman teknologinya.

Contoh Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam Pelajaran Bahasa Indonesia dalam sebuah modul ajar

**KEGIATAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN KE-1**

No.	Kegiatan Pembelajaran	waktu	ket
1	Pertemuan 1 Langkah Pembelajaran: PENDAHULUAN ( 10 Menit) : 1. Pendidik menyapa peserta didik dengan salam. 2. Peserta didik melakukan persiapan pembelajaran dengan kegiatan berdoa (dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa). 3. Pendidik melakukan persensi untuk mengecek kehadiran peserta didik. 4. Pendidik memberi motivasi kepada peserta didik untuk mengikuti	10 menit	



	<p>pelajaran dengan baik (kolaborasi).</p> <p>5. Peserta didik dan pendidik menyepakati kesepakatan kelas <b>(menayangkan salindia, TPACK)</b></p> <p>6. Pendidik memberikan asesmen awal terkait materi yang akan dibahas untuk mengukur kesiapan peserta didik dalam mengikuti pelajaran melalui link yang disediakan <a href="https://padlet.com/niwidiani34/asesmen-awal-i3iqdytujprci9iz">https://padlet.com/niwidiani34/asesmen-awal-i3iqdytujprci9iz</a> <b>(TPACK)</b></p> <p>7. Pendidik dan peserta didik berpantun bersama-sama untuk mengawali kegiatan pembelajaran.</p> <p>8. Pendidik mengingatkan kembali tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkan dengan pembelajaran sekarang (bernalar kritis).</p> <p>9. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui salindia berbantuan canva. <b>(TPACK)</b></p>		
2	<p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <p>Sintak PBL (<i>Prolem Based Learning</i>)</p> <p>Fase 1 : Orientasi Peserta Didik pada Masalah</p> <p>1. Pendidik membuka pelajaran dengan menjelaskan bahwa tujuan pembelajarn pada pelajaran 1 adalah menganalisis struktur unsur puisi</p> <p>2. Pendidik memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan materi yang akan disampaikan.</p> <p>1) Siapakah yang senang membaca atau menulis puisi? 2) Puisi apakah yang pernah kalian baca? 3) Siapakah penulis puisi tersebut? 4) Bagaimanakah kalian mengenali tema dalam sebuah puisi?</p> <p>3. Pendidik menayangkan video puisi yang berjudul “ Hidup Hanya Titipan” karya W.S Rendra <a href="https://youtu.be/3ors63qFDGk?si=ujIWnRmwtppk_gtH">https://youtu.be/3ors63qFDGk?si=ujIWnRmwtppk_gtH</a></p>	50 menit	

	<p>4. Dari tayangan video puisi tersebut pendidik memberikan beberapa pertanyaan terkait isi dari puisi yang ditayangkan.</p> <p>Fase: 2 Mengorganisasi Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui salindia berbantuan canva pendidik menjelaskan pengertian puisi, ciri-ciri puisi, jenis-jenis puisi, dan unsur-unsur puisi.</li> <li>2. Pendidik menjelaskan tentang rubrik penilaian sehingga peserta didik memahami dalam aspek apa saja karya mereka akan dinilai,</li> <li>3. Pendidik membantu peserta didik dalam menemukan unsur-unsur puisi.</li> </ol>		
	<p>Fase: 3 Membimbing Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok kecil dengan jumlah anggota 4-5 orang peserta didik.</li> <li>2. Pendidik dan peserta didik melakukan <i>ice breaking</i></li> <li>3. Pendidik membagikan LKPD kepada peserta didik.</li> <li>4. Pendidik membagikan puisi yang berjudul “Aku Ingin karya Sapardi Djoko Damono yang diambil dari laman <a href="https://www.google.com/search?q=puisi+aku+ingin&amp;oq=puisi+&amp;gs">https://www.google.com/search?q=puisi+aku+ingin&amp;oq=puisi+&amp;gs</a> (TPACK)</li> <li>5. Peserta didik diminta berpendapat tentang kesan yang mereka tangkap dari puisi tersebut. dari puisi yang dibagikan oleh pendidik.</li> <li>6. Pendidik mendorong peserta didik untuk mencari tahu tentang jenis unsur-unsur pembangun puisi yang ada pada puisi yang dibagikan. (dimensi bernalar kritis).</li> <li>7. Peserta didik melakukan pencarian (investigasi) menemukan informasi tentang unsur-unsur puisi puisi dan mengumpulkan fakta-fakta untuk mendukung proses pembelajaran. (dimensi bernalar kritis).</li> <li>8. Pendidik membimbing dan mendampingi peserta didik dalam melakukan pencarian (investigasi) terkait tugas yang diberikan.</li> </ol> <p>Fase 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil</p>		

	<p>1. Peserta didik dengan kelompoknya mulai mencari beberapa unsur-unsur yang membangun puisi tersebut. (dimensi gotong royong).</p> <p>2. Pendidik mendampingi peserta didik dalam pencarian unsur-unsur pembangun puisi.</p> <p>3. Peserta didik diberikan waktu 15 menit untuk menyelesaikan tugas dan menampilkannya di depan kelas.</p> <p>4. Pendidik memberikan umpan balik serta penguatan pada konsep yang belum dapat dipahami.</p> <p>Fase 5 : Menganalisi dan Mengevaluasi Hasil Peserta Didik</p> <p>1. Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap investigasi atau pencarian mereka dari konsep-konsep yang mereka gunakan (bernalar kritis).</p> <p>2. Peserta didik bersama pendidik melakukan evaluasi terhadap hasil pemecahan masalah dan pemahaman terkait dengan materi yang telah dibelajarkan yaitu menganalisis struktur unsur-unsur puisi (bernalar kritis).</p>		
--	---	--	--

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) harus dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang harus dipecahkan. Pada tahapan ini guru membimbing siswa pada kesadaran adanya kesenjangan atau gap yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik, pada tahapan ini adalah peserta didik dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang terjadi dari berbagai fenomena yang ada.

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang fokusnya pada siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajar mandiri yang terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran berkelompok.

Sintak atau langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah/PBL adalah; 1) orientasi siswa pada masalah, 2) mengorganisasi siswa untuk belajar, 3) membimbing

penyelidikan individual maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Dalam *Problem Based Learning* (PBL) pembelajaran lebih didorong dalam kegiatan yang memerlukan perumusan masalah, pengumpulan data dan analisis data.

Media pembelajaran berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) secara umum menggunakan salindia sebagai media utama dalam proses penyampaian materi, video pembelajaran diambil dari *youtube* untuk membantu guru dalam memberikan contoh materi pelajaran, *group WhatsApp* sebagai media perantara membantu guru mengirim link tes awal/akhir, *google form*, *kahoot*, dan *quizziz* digunakan sebagai tes awal/akhir untuk mengevaluasi pemahaman siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan.

## Saran

Berdasarkan simpulan di atas, adapun saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini yaitu guru disarankan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa mampu bernalar kritis.

## REFERENSI

- Al Tabany, Badar, Ibnu, Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual (Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 – Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta. Prenada Media Group
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Johnson, B. Elaine. 2007. *Contextual Teaching and Learning, Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasikkan dan Bermakna. Terjemahan Ibnu Setiawan*. Bandung: Mizan Learning Centre (MLC)
- Quipper Blog. 2022. TPACK : Pengertian, Komponen, Unsur lengkap dengan contoh
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan : Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 2006, 155–158.
- Wulandari, N., Sjarkawi, & M, D. (2011). Pengaruh problem based learning dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar mahasiswa. *Tekno-Pedagogi*, 1(1), 14–24.

Vol. 4. No.1 (2024)

PEDALITRA IV : Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya

E-ISSN: 2963-2862

Zuhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 72–80.