PENERAPAN MEDIA PAPAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN TEKS ARGUMENTASI DI SMKN 3 GOWA

Akmal[1], Hasriyani Syarifuddin[2]
Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
E-mail : [1]akmalmhall33@gmail.com
E-mail : [2]hasriyaniisyarifuddin@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to increase students' interest in learning in argumentative text subjects at SMKN 3 Gowa by using interactive board media. The method applied is Classroom Action Research (PTK), which consists of two cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation and reflection. In the planning phase, strategies for integrating interactive boards in teaching argumentative texts are carefully designed. Next, the implementation phase involves implementing the media in the classroom, followed by observations to assess its impact on student participation. The reflection stage is used to evaluate the results achieved and identify aspects that need improvement. The research results show that the use of interactive board media can significantly increase students' interest in learning. This increase can be seen from increased student participation in learning activities, improved learning outcomes, and positive feedback given by students regarding the media used. Interactive board media not only makes learning more interesting but also helps students understand argumentative text material better. The references used in this research were taken from the latest literature to ensure that the data used was relevant and of good quality. This research is expected to contribute to the development of more effective and innovative teaching methods in the future.

Keywords: Media, Interactive Board, Argumentative Text

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran teks argumentasi di SMKN 3 Gowa dengan menggunakan media papan interaktif. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam fase perencanaan, strategi integrasi papan interaktif dalam pengajaran teks argumentasi dirancang dengan cermat. Selanjutnya, fase pelaksanaan melibatkan penerapan media tersebut di kelas, diikuti oleh observasi untuk menilai dampaknya terhadap partisipasi peserta didk. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil yang dicapai dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan interaktif dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, perbaikan hasil belajar, dan umpan balik positif yang diberikan oleh peserta didik mengenai media yang digunakan. Media papan interaktif tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami materi teks argumentasi dengan lebih baik. Referensi yang digunakan

dalam penelitian ini diambil dari literatur terkini untuk memastikan bahwa data yang digunakan relevan dan berkualitas. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dan inovatif di masa depan.

Kata Kunci: Media, papan interaktif, teks argumentasi

A. Pendahuluan

Meningkatkan mutu pendidikan merupakan salah satu langkah paling penting dalam upaya memperbaiki kualitas kehidupan berkelanjutan sebuah bangsa. Melalui proses pendidikan, individu dapat memperluas wawasan, menambah pengetahuan, dan mengasah kemampuan kognitif mereka. Selain itu, kualitas sumber daya manusia suatu negara juga tercermin dari seberapa baik sistem pendidikannya (Asrial, 2020:30). Pada era modern ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran contohnya media papan interaktif. Media ini memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

SMKN 3 Gowa, Merupakan salah satu sekolah unggul di kabupaten Gowa provinsi Sulawesi selatan, yang terus berupaya untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif. Salah satu mata pelajaran Bahasa Indonesia yang membutuhkan perhatian itu adalah teks argumentasi. Mata pelajaran ini sering dianggap sulit oleh peserta didik karena menuntut kemampuan berpikir kritis, logis, dan kemampuan menyusun argumen yang kuat. Tantangan dalam mempelajari teks argumentasi sering kali mengurangi minat peserta didk terhadap mata pelajaran ini.

Dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik, penelitian ini berfokus pada penerapan media papan interaktif dalam pembelajaran teks argumentasi. Media ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik dalam mengatasi rasa kebosanan, kejenuhan pada proses pembelajaran teks argumentasi, serta membantu mereka dalam menyusun argumen

yang logis dan terstruktur. Selain itu, interaksi yang dihadirkan oleh media ini dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan adanya peningkatan signifikan dalam minat dan pemahaman peserta didik terhadap teks argumentasi.

Penelitian ini berfokus pada beberapa permasalahan terkait penggunaan media papan interaktif dalam pembelajaran teks argumentasi. Pertama, bagaimana proses penerapan media papan interaktif pada pembelajaran teks argumentasi? Kedua, apakah penerapan media ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik? Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji kendala serta faktor pendukung yang memengaruhi implementasi media papan interaktif dalam pembelajaran di SMKN 3 Gowa.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menggambarkan penerapan media papan interaktif dalam proses pembelajaran teks argumentasi di SMKN 3 Gowa. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini juga bermaksud mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama proses penerapan serta faktor-faktor pendukung yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media papan interaktif. Media papan interaktif adalah alat pembelajaran digital yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Papan ini dapat menampilkan berbagai konten digital seperti teks, gambar, video, dan aplikasi interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik (Walker, 2022). Menurut Jones (2023), penggunaan media papan interaktif dalam kelas dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Minat belajar yang tinggi ditandai dengan ketertarikan, keterlibatan aktif, dan dorongan untuk memahami materi pelajaran (Smith & Adams, 2021). Minat belajar dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik (Brown, 2022). Media ini seharusnya

dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran teks argumentasi. Pembelajaran teks argumentasi memerlukan kemampuan berpikir kritis dan logis, serta keterampilan dalam menyusun argumen yang kuat (Carter, 2021). Teks argumentasi adalah jenis teks yang bertujuan untuk meyakinkan pembaca tentang suatu pendapat atau argumen yang disampaikan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMKN 3 Gowa. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya pemahaman terkait penggunaan media papan interaktif dalam konteks pendidikan. Temuan penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi berharga bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi topik serupa, sehingga membantu dalam pengembangan inovasi pembelajaran di masa depan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMKN 3 Gowa. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya pemahaman terkait penggunaan media papan interaktif dalam konteks pendidikan. Temuan penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi berharga bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi topik serupa, sehingga membantu dalam pengembangan inovasi pembelajaran di yang akan datang.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru secara langsung di kelas mereka sendiri dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK terdiri dari siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Melalui pendekatan ini, guru dapat secara aktif menemukan solusi untuk berbagai masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas. Dengan demikian, PTK memungkinkan guru untuk terus mengevaluasi dan menyempurnakan metode pengajaran mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dalam dua siklus untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama:

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI di SMKN 3 Gowa, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pemilihan subjek dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik penelitian, bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan dan mendalam guna mendukung perbaikan praktik pembelajaran di kelas.

Siklus 1

1. Perencanaan

Merancang perangkat pembelajaran (Modul Ajar) dengan menggunakan media papan interaktif memerlukan pendekatan yang tersistematis untuk memastikan efektivitas dan keterlibatan peserta didik. Pertama, guru harus merancang modul ajar yang terintegrasi dengan media papan interaktif secara strategis dalam setiap tahap proses pembelajaran. Hal Ini melibatkan perencanaan materi yang akan disampaikan melalui papan interaktif, penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, serta metode dan strategi yang akan digunakan untuk memanfaatkan fitur-fitur papan interaktif. Selanjutnya, guru perlu mengembangkan aktivitas yang memanfaatkan papan interaktif untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik, seperti presentasi multimedia, diskusi interaktif dan bermain sambal belajar.

Selain itu, perlu adanya penilaian dan penyesuaian penggunaan media papan interaktif berdasarkan umpan balik dari peserta didik dan melalui hasil observasi selama proses pembelajaran. Guru harus memastikan bahwa pemanfaatan papan interaktif tidak hanya memperkaya materi yang diajarkan tetapi juga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap topik pembahasan. Dengan menyusun modul ajar yang efektif dan terintegrasi dengan media papan interaktif, diharapkan proses belajar-mengajar menjadi lebih dinamis dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

2. Pelaksanaan

Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media papan interaktif, termasuk papan tulis dan *StikyNote*, melibatkan penerapan media secara efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan keterlibatan peserta didik. Pertama, guru harus memanfaatkan papan tulis interaktif untuk menyajikan

materi pelajaran secara langsung dan interaktif. Papan tulis ini memungkinkan guru untuk menulis, menggambar, dan menampilkan informasi dengan cara yang menarik, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Misalnya, pesrta didik dapat memanfaatkan papan tulis untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan masalah, atau berkontribusi dalam diskusi kelompok secara langsung.

StikyNote sebagai alat tambahan dalam media papan interaktif, memungkinkan guru untuk mengintegrasikan catatan, gambar dan hasil pembelajaran peserta didik. Dengan *StikyNote*, guru dapat mengamati dan melihat secara langsung pekerjaan peserta didik dalam proses pembelajaran membagikan materi pembelajaran secara interaktif dan mudah dipahami, serta memanfaatkan media yang ada dalam kelas seperti kertas, gunting, spidol. Penggunaan beberapa alat ini secara bersamaan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan kelas. Dengan demikian, penerapan media papan interaktif ini berpotensi memperkaya proses pembelajaran dan membuatnya lebih responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

3. Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru secara aktif mengamati berbagai aktivitas peserta didik untuk memahami dinamika kelas dan merespons kebutuhan individu. Pengamatan ini mencakup bagaimana peserta didik berinteraksi dengan materi, teman sebaya, dan guru, serta tingkat partisipasi mereka dalam diskusi atau tugas-tugas yang diberikan. Melalui pengamatan yang cermat, guru dapat mengidentifikasi peserta didik yang masih membutuhkan bantuan tambahan, peserta didik yang menunjukkan potensi luar biasa, serta menemukan pola-pola tertentu yang dapat membantu meningkatkan metode pengajaran. Aktivitas ini juga memungkinkan guru menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif dan produktif.

4. Refleksi

Setelah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi hasil yang diperoleh secara mendalam. Evaluasi ini mencakup analisis terhadap keterlibatan peserta didik, efektivitas metode pengajaran, serta tercapainaya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil temuan dari evaluasi tersebut, guru dapat mengidentifikasi titik yang perlu perbaikan atau penyempurnaan. Dengan demikian, rencana perbaikan dapat disusun secara komprehensif untuk diterapkan pada siklus pembelajaran berikutnya. Rencana ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pengajaran, memperbaiki strategi yang kurang tepat, dan memastikan bahwa kebutuhan serta potensi peserta didik terpenuhi secara keseluruhan dalam proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Siklus 2

1. Perencanaan

Setelah melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus I, guru perlu merevisi perangkat pembelajaran (modul ajar) untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Revisi ini didasarkan pada hasil temuan yang muncul selama refleksi, seperti kendala yang dihadapi peserta didik, tingkat pemahaman materi, dan keberhasilan metode pengajaran yang diterapkan. Dengan melakukan perubahan yang objektif, perangkat pembelajaran dapat disempurnakan agar lebih menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penyesuaian mencakup pemilihan strategi dan model pembelajaran yang lebih tepat, penyusunan materi yang lebih menarik, serta evaluasi yang lebih komprehensif, sehingga topik pembelajaran berikutnya dapat berjalan lebih baik.

2. Pelaksanaan

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media papan interaktif yang telah diperbaiki menawarkan sebuah pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Papan interaktif ini, berdasarkan hasil perbaikan, memungkinkan guru menyajikan materi pelajaran yang lebih dinamis dan menarik, serta memfasilitasi interaksi langsung antara peserta didik dan materi. Dengan fitur-fitur terbaru, papan interaktif ini mendukung penyampaian informasi

yang lebih jelas dan memudahkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Perbaikan ini juga memperhatikan aspek teknis dan fungsional dari media, sehingga menjadikannya alat yang efektif dalam memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam setiap sesi pembelajaran.

3. Observasi

Memantau perubahan dalam aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran adalah langkah yang sangat penting untuk memahami perkembangan mereka secara mendalam. Selama pengamatan, guru memperhatikan bagaimana peserta didik beradaptasi dengan materi pelajaran, berinteraksi dengan teman sekelas, serta merespons berbagai metode pengajaran yang diterapkan. Dengan mencermati perubahan ini, guru dapat menilai sejauh mana peserta didik terlibat, termotivasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hasil pengamatan ini memberikan informasi berharga untuk mengevaluasi dan menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

4. Refleksi

Mengevaluasi hasil observasi dan menyusun laporan akhir penelitian adalah tahap penting dalam proses penelitian ini yang bertujuan untuk menyajikan temuan secara sistematis dan terstruktur. Proses evaluasi melibatkan analisis mendalam terhadap data yang dikumpulkan, penilaian terhadap pola dan tren yang muncul, serta penafsiran hasil observasi dalam konteks pertanyaan penelitian. Selanjutnya, laporan akhir disusun untuk menyajikan temuan tersebut dengan jelas dan komprehensif, termasuk latar belakang, metodologi, hasil, serta implikasi dari penelitian. Laporan ini juga mencakup rekomendasi berdasarkan temuan yang dapat digunakan untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut. Penyusunan laporan akhir yang terperinci dan akurat memastikan bahwa informasi yang diperoleh dapat dipahami dan digunakan secara efektif oleh pembaca, serta memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengetahuan atau praktik di bidang yang diteliti.

Instrumen yang diterapkan pada penelitian ini mencakup lembar observasi, angket minat belajar, dan tes hasil belajar. Lembar observasi berfungsi untuk mendokumentasikan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, memberikan gambaran mendetail tentang keterlibatan peserta didik. Angket minat belajar digunakan untuk mengevaluasi tingkat minat peseta didik terhadap pelajaran, sementara tes hasil belajar dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi teks argumentasi. Data yang terkumpul dianalisis melalui pendekatan deskriptif, baik kualitatif maupun kuantitatif. Analisis kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dinamika pembelajaran dan respons peserta didik, sedangkan analisis kuantitatif difokuskan pada penilaian peningkatan hasil belajar peserta didik, memberikan wawasan yang jelas mengenai efektivitas intervensi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar.

C. Hasil Penelitian Pembahasan

Siklus 1

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang melibatkan penggunaan berbagai media berbasis papan interaktif, seperti presentasi dinamis, kuis digital, dan video pembelajaran. Pemilihan media ini dirancang secara strategis untuk menarik minat peserta didik serta memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi teks argumentasi dengan lebih komprehensif. Dengan dukungan teknologi yang inovatif, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan relevan, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam berdiskusi dan menganalisis teks secara kritis.

2. Pelaksanaan

Pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media papan interaktif yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik. Sepanjang proses, peserta didik terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran, mulai dari menjawab pertanyaan interaktif, berdiskusi dalam kelompok, hingga menyusun argumen secara digital. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir

kritis dan kolaboratif peserta didik, sejalan dengan tujuan pembelajaran teks argumentasi.

3. Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti secara cermat mengamati aktivitas peserta didik melalui lembar observasi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias terhadap materi yang disampaikan menggunakan media papan interaktif. Minat yang tinggi terlihat ketika peserta didik dengan penuh semangat menjawab pertanyaan interaktif serta berperan aktif dalam diskusi kelompok. Penerapan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

4. Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan media papan interaktif secara efektif meningkatkan partisipasi dan minat belajar peserta didik. Namun, sejumlah kendala juga diidentifikasi, seperti terbatasnya waktu untuk memaksimalkan penggunaan semua fitur media interaktif dan kurangnya kemampuan teknologi pada sebagian peserta didik. Pada siklus berikutnya, peneliti merencanakan beberapa perbaikan, seperti menambah alokasi waktu pembelajaran dan memberikan pelatihan singkat terkait penggunaan media papan interaktif agar peserta didik dapat lebih dikenal dengan teknologi yang digunakan.

Siklus 2

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran dengan menambahkan aktivitas yang lebih interaktif dan beragam guna meningkatkan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh. Selain itu, peneliti memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki akses yang memadai terhadap media papan interaktif yang digunakan selama pembelajaran. Untuk mengatasi keterbatasan dalam penguasaan teknologi, peneliti juga merancang pelatihan singkat yang ditujukan bagi peserta didik yang kurang familiar dengan penggunaan media tersebut, sehingga seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Pada siklus berikutnya, pembelajaran dilaksanakan dengan perbaikan yang didasarkan pada hasil refleksi dari siklus I. Peserta didik diberikan tambahan waktu untuk berdiskusi serta untuk mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia pada media papan interaktif. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti juga menyelenggarakan pelatihan singkat untuk memastikan bahwa semua peserta didik mampu memanfaatkan media tersebut secara efektif dan maksimal.

3. Observasi

Observasi pada siklus II menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam minat belajar peserta didik. Seluruh peserta didik terlibat dengan lebih aktif dalam diskusi kelas dan memperlihatkan peningkatan dalam hasil belajar mereka. Perbaikan yang dilakukan memungkinkan peserta didik untuk memahami materi dengan cara yang lebih interaktif, yang berdampak positif pada keterlibatan mereka. Selain itu, peserta didik menunjukkan kemajuan dalam penggunaan media papan interaktif, dengan kepercayaan diri yang meningkat dalam memanfaatkan fitur-fitur tersebut. Mereka juga menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran, menandakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan berantusias dalam proses belajar. Perubahan ini mencerminkan efek positif dari penerapan teknologi yang lebih efektif dan pelatihan tambahan yang telah disediakan.

4. Refleksi

Refleksi dari siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media papan interaktif secara efektif berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan penerapan teknologi ini, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi teks argumentasi. Perbaikan yang dilakukan untuk mengatasi kendala dari siklus I, seperti menambah waktu dan memberikan pelatihan tambahan, terbukti efektif dalam mengatasi masalah yang ada sebelumnya.

Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Minat yang tinggi terhadap materi pelajaran berdampak positif pada hasil belajar mereka, yang menunjukkan kemajuan yang jelas. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media papan interaktif dan langkah perbaikan yang dilakukan telah menciptakan suasana belajar yang lebih mendukung dan

memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih baik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media papan interaktif secara efektif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran teks argumentasi di SMKN 3 Gowa. Penggunaan media papan interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis, yang berdampak langsung pada peningkatan motivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dengan fitur-fitur interaktif yang ada, peserta didik merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam mempelajari materi.

Hasil dari kedua siklus penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan dan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media papan interaktif. Penerapan teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga mendorong kemajuan akademik pesserta didik dengan cara yang lebih efektif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa integrasi media papan interaktif dapat menjadi strategi yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Alselaiti, N. (2023). Enhancing student engagement and learning outcomes through education technologies in medical education. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, *19*(3), 1356-1367.

Carter, M. (2021). *Teaching Argumentative Writing*. London: Academic Jones, A. (2023). *Interactive Technologies in the Classroom*. New York: Education Press.

Maulani, B. I. G., Hardiana, H., & Jamaluddin, J. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning dengan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas X IPA 2 SMA Negeri 7 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(4), 2632-2637.

Press.Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.

Smith, L., & Adams, R. (2021). *Student Motivation and Learning*. Oxford: Oxford University Press. Walker, P. (2022). *Digital Tools for Modern Classrooms*. San Francisco: TechEd Publishing.