

# Journal of Lesson Study and Teacher Education (JLSTE)

<http://journal.pwmjateng.com/index.php/jlste/index>

## PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DIINTEGRASIKAN DENGAN MEDIA FLASH CARD DAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Novianto Agung Priyatno<sup>1)</sup>, Siti Aimah<sup>2)</sup>\*, Margaretha Rulik Dwiyamtini<sup>3)</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Semarang

<sup>3</sup>SMA Negeri 15 Semarang

email: [agoengnovianto@gmail.com](mailto:agoengnovianto@gmail.com)

### *Abstract*

*English is a subject which for some students is a difficult subject. There are several factors that cause this, whether from students, teachers or the learning environment. This condition must be addressed immediately so as not to disrupt student learning outcomes. In facing challenges to problems in learning in this class, the author applies a model Problem Based Learning by applying learning media from wordwall and quiziz to increase student learning motivation. This research is a qualitative descriptive study. The impact of action on the implementation of learning steps was obtained from the results of a student survey carried out at the end of the lesson, showing that the learning that had been carried out felt enjoyable. By implementing innovative and fun learning, it encourages students to be active and creative, able to convey their thoughts and ideas both individually and in groups to achieve the expected learning goals..*

**Keywords:** *Problem Based Learning, wordwall, quiziz*

### 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata Pelajaran yang bagi beberapa siswa termasuk dalam mata pelajaran yang sulit. Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab baik itu dari diri siswa, guru maupun lingkungan belajar. Kondisi tersebut harus segera diatasi agar tidak mengganggu hasil belajar siswa. Permasalahan yang menjadi latar belakang dalam pembelajaran yaitu kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran dikarenakan rendahnya motivasi siswa dalam belajar bahasa inggris.

Praktik baik ini perlu untuk dibagikan karena pengalaman pembelajaran yang sudah di terapkan berguna untuk memperbaiki pembelajaran dan juga menambah pengetahuan guru dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Guru sebagai pendidik dapat bekerja lebih profesional dan mampu memahami siswa melalui penerapan metode, model dan media yang tepat dalam pembelajaran. Kemampuan guru dalam memotivasi dan mendorong siswa aktif, kreatif, bernalar kritis, memiliki kepercayaan diri dan kemampuan berkolaborasi dalam belajar dalam rangka untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa dan mampu mengembangkan potensi diri siswa agar diperoleh siswa yang terampil sesuai dengan bakat dan minat masing-masing. Peran dan tanggung jawab guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan mempersiapkan rancangan pembelajaran melalui modul ajar yang di dalamnya mencakup komponen-komponen seperti tujuan yang harus dicapai, metode pembelajaran inovatif, media baik konkrit maupun audio visual, materi dan bahan ajar yang diterapkan dalam langkah- langkah pembelajaran dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan juga kegiatan penutup, mengelola kelas agar suasana belajar menjadi nyaman bagi siswa, mampu mendorong siswa aktif dalam belajar, dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat.

Strategi tersebut dilaksanakan agar tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang di harapkan. Menerapkan model pembelajaran *problem based learning* untuk sehingga siswa berperan sebagai subjek dalam pembelajaran dan mendorong siswa aktif. Melalui diskusi

kelompok, siswa belajar dalam menyampaikan ide dan gagasannya baik secara lisan maupun tulisan. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sebagai perwujudan nilai-nilai pancasila yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan tempat tinggal maupun sekolah.

Dalam melaksanakan pembelajaran terdapat beberapa tantangan yang telah diidentifikasi yang harus dihadapi, diantaranya:

1. Metode yang digunakan tidak sesuai dengan minat siswa.
2. Pembelajaran masih bersifat teacher centered.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Kurangnya kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata dalam bahasa inggris.
5. Siswa kurang termotivasi ketika belajar bahasa inggris.
6. Keterbatasan waktu dalam menerapkan pembelajaran berbasis masalah.
7. Guru tidak memberikan tes diagnostic sebelum menyampaikan materi di awal pembelajaran.
8. Kurang sesuai dalam menerapkan sintak-sintak pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran.
9. Kurang tersedianya sarana dan prasarana pendukung baik peralatan maupun jaringan internet untuk melaksanakan pembelajaran berbasis TPACK.

Dari beberapa tantangan yang berhasil diidentifikasi tersebut maka guru perlu lebih meningkatkan kemampuan pedagogik dan professional agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adanya dorongan motivasi belajar pada siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan rasa senang untuk belajar bahasa inggris. Menyediakan media pembelajaran dan juga alat peraga yang ada di sekitar sekolah sebagai sarana pendukung dalam membantu siswa dalam memahami materi dan dapat mendorong kemampuan dalam belajar. Dalam menghadapi tantangan terhadap permasalahan dalam pembelajaran di kelas ini, penulis menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dengan mengaplikasikan media pembelajaran dari wordwall dan quizizz. Pihak-pihak yang dilibatkan diantaranya yaitu siswa SMP Negeri 4 Pekalongan pada tingkat tujuh fase D yang berjumlah 32, guru mata pelajaran bahasa inggris, kepala sekolah, dan juga teman sejawat. Tujuan pelaksanaan implementasi media pembelajaran ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, untuk mendeskripsikan implementasi tindakan kelas yang dilakukan. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan alur lesson study yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dengan melibatkan siswa kelas 7 SMP N 4 Pekalongan, data penelitian diambil melalui test yang diadakan di awal dan akhir pembelajaran.

## **3. HASIL PENELITIAN**

Dalam melaksanakan kegiatan untuk menghadapi tantangan perlu guru menerapkan langkah langkah sebagai berikut: Guru perlu memahami terlebih dahulu karakteristik siswa sesuai dengan minat dan gaya belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mempersiapkan perangkat pembelajaran atau modul ajar dengan memperhatikan langkah-langkah di kegiatan pendahuluan, kegiatan inti sampai dengan kegiatan penutup sesuai dengan sintak model pembelajaran Problem Based Learning. Mempersiapkan media pembelajaran dan alat peraga yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik, inovatif yang mendorong siswa aktif, kreatif dan mampu bernalar kritis. Mempersiapkan LCD proyektor, perangkat audio, laptop dan jaringan internet melalui jaringan operator selular. Menentukan waktu belajar yang sesuai dan suasana yang nyaman bagi siswa dalam belajar. Melaksanakan kolaborasi dan dukungan dari teman sejawat dan pihak sekolah dalam melaksanakan praktik pembelajaran.

Strategi yang digunakan dalam pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok dan presentasi hasil diskusi di depan kelas. Melaksanakan asesmen secara individu di akhir pembelajaran secara tertulis. Penilaian sikap selama kegiatan dan keterampilan siswa

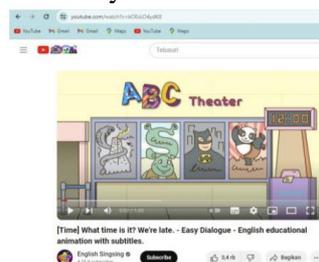
mencakup kemampuan dalam berbicara dan menulis. Dalam menerapkan strategi tersebut, guru melaksanakan proses pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran antara lain mempersiapkan perangkat audio visual berupa lcd proyektor, laptop, pengeras suara, alat peraga berupa model jam dinding lengkap dengan kata keterangan, lembar kerja siswa diskusi kelompok, lembar evaluasi individu.
- 2) Mempersiapkan media yang dipergunakan yaitu flash card dari <https://wordwall.com> dan paper mode dari <https://quizizz.com>
- 3) Melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan dalam modul ajar.

Pada kegiatan pendahuluan guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam kepada siswa dan mengajak berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya guru memeriksa kehadiran siswa dengan menanyakan siapa saja yang tidak hadir pada hari tersebut. Untuk mengetahui kemampuan dan juga pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dilaksanakan, guru memberikan tes diagnostik secara lisan kepada siswa. Pertanyaan tersebut berupa apa yang siswa ketahui berkaitan dengan judul atau materi yang akan dipelajari. Siswa diajak bertanya jawab berkaitan dengan materi sebelumnya tentang kegiatan sehari-hari, pengetahuan siswa tentang penggunaan waktu dalam keseharian siswa baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. Memberikan motivasi kepada siswa dengan menyampaikan manfaat belajar materi telling time baik itu dalam kegiatan di sekolah maupun dalam hubungannya di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Dengan begitu siswa menganalisa tentang apa yang akan mereka peroleh setelah mempelajari materi telling time baik secara lisan maupun tulisan. Dan selanjutnya siswa diberikan kompetensi yang harus dicapai yaitu tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu melalui pembelajaran Problem Based Learning, siswa mampu mengidentifikasi waktu dengan benar secara lisan dan tulisan berdasarkan gambar yang disajikan, menyampaikan informasi tentang waktu secara tepat pada kebiasaan sehari-hari secara lisan dan tertulis, menganalisa waktu dan kegiatan sehari-hari dan menuangkannya dalam kalimat tertulis dengan benar pada lembar kerja siswa dan mempresentasikan hasil kerja di depan kelas dengan percaya diri. Guru menyampaikan kegiatan-kegiatan yang akan mereka lakukan dalam kegiatan melalui model pembelajaran Problem Based Learning. Kegiatan yang dimaksud yaitu diskusi kelompok, mampu mengidentifikasi masalah dan menganalisis dengan benar dan mempresentasikan hasil kerja di depan kelompok lain di depan kelas. Selanjutnya disampaikan penilaian dalam kegiatan pembelajaran baik dalam proses pembelajaran, sikap maupun keterampilan baik dalam pengucapan maupun menulis kalimat, dan mengerjakan lembar evaluasi secara individu di akhir pembelajaran.

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan pertanyaan pemantik agar siswa terpacu untuk mampu menjawabnya. Pertanyaan pemantik tersebut antara lain *What activity do you usually do on Sunday?*, *What time do you usually do on that activity?*

Pada kegiatan inti guru menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* sesuai dengan sintak-sintak yang sesuai dengan model pembelajaran. Orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa dalam belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Sebagai permulaan dalam pembelajaran berbasis masalah ini, siswa menyimak video dari youtube.



Gambar 1 : Video youtube tentang telling time  
<https://www.youtube.com/watch?v=kOEsLO4ydK8>

Setelah menyimak video tentang percakapan menggunakan waktu, siswa diminta untuk menceritakan pendapatnya tentang video yang sudah di tonton baik tempat, kosakata, kalimat di dalam percakapan secara lisan. Setelah siswa sudah terpancing dengan video tersebut. Siswa diberi ice breaking dengan menyerukan yel-yel “ 7e is The Best” kelas sebagai penyemangat. Siswa sudah mulai bersemangat dan terlihat dari wajah mereka yang gembira. Pada kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan materi tentang telling time melalui media powerpoint. Siswa berlatih menyampaikan waktu secara lisan dan mengaitkannya dengan kegiatan siswa sehari-hari. Dalam membantu pemahaman siswa dalam mengidentifikasi waktu, disajikan alat peraga berupa jam dan siswa memperagakan baik dalam menunjukkan waktu melalui jarum jam dan mengucapkannya secara lisan.

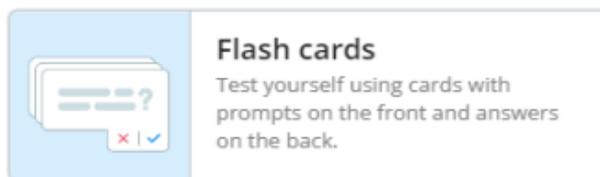
Penerapan media flash card dan quizizz dalam pembelajaran

1) Flash card dari wordwall

Flash card merupakan media pembelajaran interaktif dimana guru dapat membuat dan juga membagikannya secara online. Media flash card dalam pembelajaran bahasa inggris dapat dipergunakan untuk menumbuhkan kemampuan kosakata, kalimat, pertanyaan dan banyak manfaat yang didapat melalui kreatifitas yang dikembangkan oleh guru. Manfaat flash card dalam pembelajaran yaitu dapat mempermudah proses pembelajaran dengan penyajian yang menarik, memberikan kemampuan daya ingat dan pemahaman pada siswa, dan adanya kolaborasi antara guru dengan siswa. Dalam membuat flash card di wordwall sangatlah mudah untuk dipraktikkan oleh guru.

Langkah-langkah dalam pembuatan flash card yaitu:

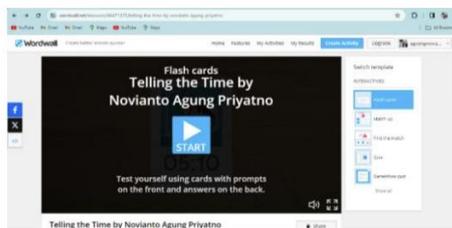
- a. Masuk ke situs resmi <https://wordwall.net> selanjutnya membuat akun baru sign up dengan menggunakan gmail atau akun belajar.id.
- b. Selanjutnya pilih Create Activity dan dan pilih Flash Cards.



- c. Masukkan konten atau gambar yang sesuai pada setiap kartu.
- d. Simpan dan bagikan flash card pada siswa dalam pembelajaran

Penerapan flash card dari wordwall dalam pembelajaran

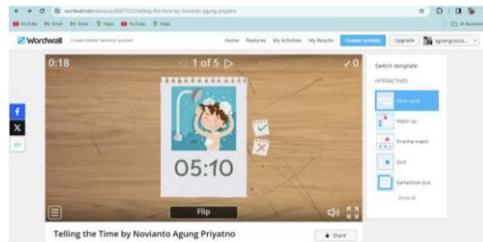
- a. Guru membuka link melalui layar proyektor dan atau membagikan link kepada siswa untuk dapat dilihat melalui gadget / HP.



Gambar 2 : wordwall

<https://wordwall.net/resource/66471225/telling-the-time-by-novianto-agung-priyatno>

- b. Langkah selanjutnya yaitu tekan START untuk memulai kegiatan menggunakan flash card.



Gambar 3 : Flash card (Gambar dan waktu)



Gambar 4 : Flash card (waktu dan aktifitas dalam kalimat)

- c. Siswa disajikan gambar berupa salah satu aktifitas siswa dan jam digital.
- d. Siswa mengidentifikasi gambar tersebut untuk diterapkan dalam kalimat aktif dalam bahasa Inggris.
- e. Siswa diberi waktu 1 menit untuk mencari jawaban dari gambar yang disajikan dan menyampaikannya secara lisan dengan menunjuk jari terlebih dahulu.
- f. Setelah siswa mencoba menyebutkan secara lisan gambar 3, guru menekan Flip untuk membalikkan kartu untuk memperlihatkan kalimat yang benar kepada siswa.
- g. Dapat dilihat pada gambar 4. Langkah ini dapat dilakukan guru dengan aktifitas dan jam yang berbeda-beda untuk mendorong siswa dalam penguasaan kosakata dan melatih siswa dalam menyampaikan pendapatnya secara lisan. Libatkan siswa dalam penggunaan flash card untuk maju ke depan atau dengan media gadget / HP. Hal ini dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar dikarenakan kegiatan ini mudah untuk dijalankan oleh siswa. Selain itu, flash card dengan bermain secara langsung oleh siswa dapat mengolah kreatifitas dan daya pikir siswa.

Kelemahan dari pengaplikasian Flash Card dari Wordwall ini sebagai berikut:

- a. Dalam pengaplikasiannya memerlukan aringan internet.
- b. Memerlukan perlengkapan seperti lcd proyektor, laptop/pc, dan pengeras suara.
- c. Jika terjadi pemadaman listrik oleh PLN makan peralatan pendukung tidak dapat dioperasikan.
- d. Membutuhkan keterampilan guru dalam mengoperasikan komputer.

Mitigasi terhadap kelemahan pengaplikasian Flash Card ini adalah:

- a. Menyediakan jaringan internet dari wifi indihome apabila tidak tersedia dapat melalui jaringan operator selular.
- b. Menyediakan sarana pendukung dengan meminjam sekolah atau bergantian dengan kelas lain.
- c. Menyiapkan Flash Card dalam bentuk print atau cetak dari kertas.
- d. Guru dapat belajar dari rekan sejawat atau mengikuti pelatihan dalam pengoperasian program komputer.

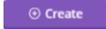
Respon siswa terhadap pengaplikasian Flash Card dalam pembelajaran, siswa merasa senang karena mengenal program baru, dapat belajar menambah kosakata melalui kegiatan permainan kartu, terlibat langsung dalam kegiatan belajar dan belajar menebak gambar menggunakan kalimat bahasa ingris. Hasil positif dari pengaplikasian media ini menjadi

dorongan bagi guru untuk dapat lebih kreatif mengembangkan model permainan dari <http://wordwall.com> dalam kegiatan pembelajaran. Dan mendorong kreatifitas guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan pedagogik dan profesionalnya dalam meningkatkan pembelajaran yang lebih bermakna dan inovatif bagi siswa.

## 2. Quizizz Paper Mode

Media pembelajaran ini adalah salah satu fitur di Quizizz dimana guru dapat mencetak kuis kertas dan dibagikan pada siswa untuk pembelajaran dalam kelas. Terdapat berbagai masam soal yang dapat di terapkan antara lain jenis pilihan ganda, menjodohkan, dan pertanyaan pendek. Dalam praktik baik ini, guru menerapkan mode kertas dengan pertanyaan pilihan ganda.

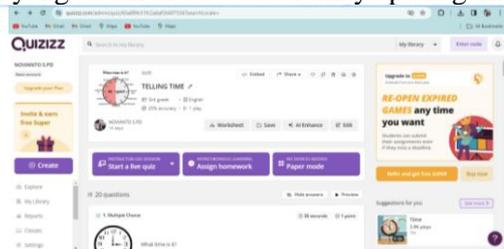
Cara menggunakan quizizz paper mode:

- Buka ke website resmi quizizz di <https://quizizz.com> selanjutnya buat akun baru atau login dengan gmail atau akun belajar.id
- Buat soal pilihan ganda dengan menekan tombol 
- Selanjutnya pilih Quiz AI kemudian Create from scratch dan pilih Multiple choice.
- Langkah selanjutnya dapat membuat soal model pilihan ganda disertai jawaban yang benar pada setiap soalnya.

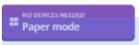
Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan quizizz paper mode ini, penulis sudah mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan yaitu lcd proyektor, laptop, dan jaringan internet dari operator selular dan juga perangkat hp yang berfungsi untuk scan barcode jawaban dari siswa. Setelah itu saya mulai membuka soal yang sudah di buat sebelumnya di layar proyektor.

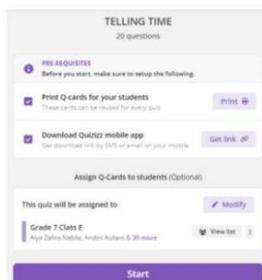
Berikut adalah kegiatan pembelajaran menggunakan quizizz paper mode:

- Membuka soal yang sudah di buat sebelumnya pada gambar 6.



Gambar 6 : Soal di quizizz

- Kemudian memilih  dan akan muncul beberapa pilihan seperti pada gambar 7.



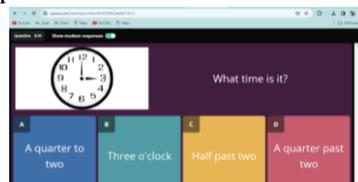
Gambar 7 : Pengaturan quizizz

Pada gambar 7, terdapat tiga langkah yang harus di lakukan yaitu mencetak kertas barcode, mendownload aplikasi quizizz di hp dan masuk dengan menggunakan email yang sama dengan diberi tanda centang pada bagian sebelah kiri. Dan yang terakhir adalah menentukan siswa yang akan melaksanakan kegiatan pembelajaran quizizz.



Gambar 8 : Kertas barcode

- c. Setelah selesai pengaturan pilih tombol Start untuk memulai quizizz.
- d. Siswa menyimak pertanyaan yang di tampilkan di layar.
- e. Siswa diberikan waktu 30 detik untuk menentukan jawaban dengan benar dengan cara menunjukkan kertas barcode pada pilihan A, B, C atau D dengan jawaban benar berada di bagian atas kertas barcode.
- f. Setelah siswa siap dengan jawabannya, tekan tombol memindai respons di layer hp dan mulai scan jawaban dari siswa. Dapat dilihat pada gambar 11.
- g. Pada gambar 11 adalah aktifitas sedang scan jawaban siswa dengan menunjukkan kertas barcode dengan hp.



Gambar 9 : Pertanyaan dari layar proyektor



Gambar 10 : Tampilan layar hp



Gambar 11 : Guru scan barcode jawaban siswa

Kelemahan dari pengaplikasian Quizizz Paper Mode ini sebagai berikut:

- a. Dalam pengaplikasiannya memerlukan aringan internet.
- b. Memerlukan perlengkapan seperti lcd proyektor, laptop/pc, dan pengeras suara.
- c. Jika terjadi pemadaman listrik oleh PLN makan peralatan pendukung tidak dapat dioperasikan.
- d. Membutuhkan keterampilan guru dalam mengoperasikan komputer.

Mitigasi terhadap kelemahan pengaplikasian Quizizz Paper Mode ini adalah:

- a. Menyediakan jaringan internet dari wifi indihome apabila tidak tersedia dapat melalui jaringan operator selular.
- b. Menyediakan sarana pendukung dengan meminjam sekolah atau bergantian dengan kelas lain.

- c. Jika terjadi pemadaman listrik, laptop dan hp guru masih dapat dioperasikan dengan baik, dan siswa menyimak pertanyaan dengan cara di bacakan oleh guru.
- d. Guru dapat belajar dari rekan sejawat atau mengikuti pelatihan dalam pengoperasian program komputer.

Respon siswa sangat baik pada pembelajaran menggunakan quizizz ini. Terlihat mereka sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan. Dan sangat senang saat mengetahui jawaban yang mereka pilih merupakan jawaban yang benar. Pembelajaran sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sebagai media untuk memeriksa pemahaman siswa tentang materi yang di pelajari. Selain itu siswa tidak memerlukan perangkatan hp untuk memainkannya, mereka dapat belajar sambil bermain hanya dengan menggunakan kertas yang mereka pegang. Selain untuk media bermain sambil belajar, quizizz paper mode ini juga dapat diterapkan sebagai media evaluasi atau penilaian di akhir pembelajaran atau sumatif sehingga membantu guru dalam pengolahan nilai dan juga siswa dapat langsung mengetahui nilai yang mereka peroleh dalam evaluasi tersebut.

Hasil dari pembelajaran dengan menggunakan flash card dan quizizz paper mode sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran. Lembar evaluasi berupa soal dengan jumlah 10 dengan bentuk soal yang berbeda yaitu menjodohkan, pilihan ganda, benar salah, isian dan uraian dari sebuah teks dialog.

Penilaian Sumatif

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	Sangat kurang	1
2	Kurang	1
3	Cukup	8
4	Baik	7
5	Sangat Baik	15
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		60

Tabel Perolehan nilai sumatif

Dari tabel nilai sumatif yang diperoleh siswa terdapat 30 siswa tekah mencapai nilai KKM yaitu diatas 75, terdapat 2 siswa yang masih mengalami kendala dalam menjawab dan masih di bawah kkm. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan terendah adalah 60.

#### 4. SIMPULAN

Dampak dari aksi atas penerapan langkah-langkah pembelajaran diperoleh dari hasil survei peserta didik yang dilaksanakan di akhir pembelajaran didapat hasil bahwa pembelajaran yang sudah dilaksanakan menjadi terasa menyenangkan terlihat siswa tidak merasa tegang selama proses pembelajaran, antusias dalam mengikuti setiap kegiatan yang dilaksanakan. Siswa menjadi aktif baik dalam menyampaikan pendapatnya secara lisan maupun tulisan dan memperagakan penggunaan alat peraga jam dan penggunaan media flash card. Adanya kolaborasi yang baik antara guru dan siswa selama pembelajaran. Melalui media quizizz siswa menjadi percaya diri dan mau menyampaikan secara lisan berkaitan dengan kosakata, kalimat dan bagaimana mengungkapkan waktu dengan kegiatan yang mereka lakukan sehari-hari. media quizizz paper mode yang dilaksanakan memberikan dampak yang positif pada siswa untuk belajar pertanyaan-pertanyaan tentang waktu dan tidak merasa bosan. Pemanfaatan TPACK sebagai media pembelajaran memang sangat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Dengan penyediaan sarana pendukung memang harus menjadi perhatian baik dari pihak sekolah maupun pihak terkait dalam menyediakan kebutuhan media belajar yang ada di kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan media flash card dan quizizz materi telling time di kelas 7 SMP Negeri 4 Pekalongan dapat dinyatakan bahwa penerapan aksi sangat efektif dan berhasil. Dengan menerapkan pembelajaran inovatif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk aktif dan kreatif, mampu menyampaikan ide dan gagasannya baik secara individu maupun kelompok untuk tercapinya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru perlu menerapkan model pembelajaran inovatif, aktif dan menyenangkan dengan berinovasi belajar sesuatu yang baru untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna. Guru perlu belajar dalam penguasaan media berbasis TPACK, membuat alat peraga sederhana yang menarik untuk membantu siswa dalam belajar. Penguasaan kelas dalam penerapan model pembelajaran problem based learning agar siswa lebih mandiri, terdorong untuk berfikir kritis dan kreatif.

## 5. REFERENSI

- Belajar Bahasa Inggris. Jurnal Informatika Universitas Pamulang, 2(1), 34-41  
<https://dx.doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1503>
- Erianti, I. (2022). Meningkatkan hasil belajar materi telling time pada pembelajaran bahasa Inggris melalui metode talking stick. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 97-112. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.266>
- Fitriana, R. O., Hadi, M. S., & Izzah, L. (2021). Improve Students' English Vocabulary Skills With Flashcard Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 521-530. <https://doi.org/10.23887/jipgg.v4i3.39029>
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan media youtube pada saat pandemi covid 19 untuk media pembelajaran bahasa inggris dalam meningkatkan vocabulary dan pemahaman siswa. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 12-18  
<https://jupendik.or.id/index.php/jupendik/article/view/33/18>
- Mursid, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2), 210-221 <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/46286>
- Nuarta, I. N. (2020). Meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(2), 283-293. <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i1.4>
- Purnaningsih, P. (2017). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil
- Putra, R. W. P. (2023). Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting. *English Learning Innovation (englie)*, 4(1), 22-31 <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>