

Pembelajaran Berbasis Masalah Yang Ditingkatkan Dengan Wayground: Pendekatan Kreatif Untuk Mengajar Active And Passive Voice

Ainun Dhifa Nisa¹, Muhammad Ryan Indra Kusuma², Andi Asri Jumiaty³, Arrahmania⁴

¹²English Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Makassar

³Universitas Muhammadiyah Makassar

⁴SMP Negeri 1 Polongbangkeng Utara

E-mail: ainundhifa07@gmail.com , andi.asri@unismuh.ac.id

Article History:

Received: 04 Maret 2026

Revised: 16 Maret 2026

Accepted: 28 Maret 2026

Keywords: *Active And Passive Voice, Gamification, Problem-Based Learning, Wayground*

Abstract: *Penelitian tindakan kelas ini bertujuan menganalisis efektivitas implementasi Enhanced Problem-Based Learning dengan media Wayground dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi active and passive voice di SMP Negeri 1 Polongbangkeng Utara. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas VIII 5 yang mengalami kesulitan memahami transformasi kalimat aktif-pasif, sebagaimana terindikasi dari hasil pre-test dengan rerata 52,88 dan ketuntasan 15,38%. Penelitian mengadopsi desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada rerata post-test menjadi 84,73 dengan ketuntasan 100%, menghasilkan gain score sebesar 31,85 poin (60,25%). Temuan mengonfirmasi bahwa integrasi PBL dengan media Wayground menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna, dimana fitur gamification berhasil meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pemahaman gramatikal melalui pemecahan masalah kolaboratif. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan responsif terhadap karakteristik pembelajaran abad 21.*

PENDAHULUAN

Penguasaan tata bahasa Inggris, khususnya konstruksi kalimat aktif dan pasif (*active and passive voice*), merupakan kompetensi fundamental yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama. Namun demikian, realitas empiris menunjukkan bahwa pemahaman konseptual dan aplikasi praktis mengenai transformasi kalimat aktif menjadi pasif masih menjadi tantangan signifikan bagi mayoritas siswa di Indonesia (Li, 2025). Fenomena kesulitan ini tidak hanya berdampak pada kemampuan linguistik siswa dalam

mengonstruksi kalimat yang gramatikal, tetapi juga berimplikasi pada kompetensi komunikatif mereka secara holistik, baik dalam konteks lisan maupun tulisan (Harmer, 2015). Observasi awal yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Polongbangkeng Utara mengindikasikan adanya kesenjangan substansial antara target pembelajaran dengan capaian aktual siswa dalam memahami materi *active and passive voice*. Data *pre-test* menunjukkan bahwa rerata skor siswa berada pada kategori rendah dengan nilai 50,88, dimana hanya 3 dari 26 siswa (11,5%) yang mampu mencapai nilai di atas 90. Kondisi ini mengonfirmasi bahwa metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan belum mampu memfasilitasi konstruksi pemahaman mendalam siswa terhadap konsep tata bahasa yang bersifat abstrak dan kompleks. Pembelajaran yang cenderung bersifat *teacher-centered* dengan pendekatan ceramah dan latihan mekanis terbukti tidak efektif dalam membangun skema kognitif siswa secara bermakna (Richards & Rodgers, 2014).

Menghadapi problematika tersebut, diperlukan inovasi pedagogis yang mampu mentransformasi proses pembelajaran dari paradigma transmisi pengetahuan menuju konstruksi pengetahuan secara aktif oleh siswa. *Problem-Based Learning* (PBL) sebagai salah satu model pembelajaran konstruktivis telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan motivasi belajar siswa dalam berbagai konteks pembelajaran (Hmelo-Silver & Barrows, 2023). Dalam kerangka PBL, siswa diposisikan sebagai agen aktif yang mengidentifikasi permasalahan autentik, melakukan investigasi kolaboratif, dan mengonstruksi solusi secara mandiri melalui proses inkuiri terbimbing (Savery, 2021). Karakteristik PBL yang menekankan pada *student-centered learning*, kontekstualitas permasalahan, dan pembelajaran kolaboratif sangat selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 yang menuntut pengembangan kompetensi *higher-order thinking skills*.

Untuk mengoptimalkan implementasi PBL dalam konteks pembelajaran *active and passive voice*, peneliti mengintegrasikan media pembelajaran digital berbasis *Wayground* sebagai instrumen pendukung yang inovatif dan adaptif. *Wayground* merupakan platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan (*gamification*) dengan tingkat keterlibatan siswa yang tinggi (Wahid, 2024). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa telah menunjukkan dampak positif terhadap motivasi intrinsik dan hasil belajar siswa, terutama ketika dirancang dengan prinsip-prinsip pedagogi yang solid (Bower, 2019). Kombinasi antara pendekatan PBL dengan media *Wayground* diharapkan dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga bermakna secara kognitif melalui penyajian permasalahan kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi *Enhanced Problem-Based Learning* dengan media *Wayground* dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi *active and passive voice* di SMP Negeri 1 Polongbangkeng Utara. Secara spesifik, penelitian ini berupaya mengidentifikasi pola peningkatan hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*, mengeksplorasi dinamika proses pembelajaran yang terjadi selama implementasi model, serta menganalisis respons dan persepsi siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Dengan populasi penelitian sebanyak 26 siswa, intervensi pembelajaran dirancang secara sistematis melalui siklus-siklus reflektif yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan evaluasi formatif di setiap tahapan.

Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap pengembangan praktik pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran tata bahasa yang seringkali dipersepsikan sebagai materi yang kering dan membosankan. Integrasi teknologi digital melalui *Wayground* juga memberikan alternatif solusi bagi guru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang

lebih menarik dan efektif (Prensky, 2020). Lebih lanjut, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang responsif terhadap karakteristik dan kebutuhan belajar generasi digital yang memiliki preferensi terhadap pembelajaran visual, interaktif, dan kolaboratif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi desain *Classroom Action Research* (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model siklus reflektif Kemmis dan McTaggart, dimana setiap siklus terdiri dari empat fase yang terintegrasi secara sistematis: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pemilihan desain PTK didasarkan pada karakteristiknya yang memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi pembelajaran secara langsung sambil menganalisis efektivitas tindakan melalui proses evaluasi berkelanjutan dan perbaikan iteratif. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas VIII 5 di SMP Negeri 1 Polongbangkeng Utara yang mengalami kesulitan dalam memahami materi *active and passive voice*, sebagaimana teridentifikasi melalui hasil *pre-test* dengan rerata skor 50,88. Lokasi penelitian dipilih secara purposif mengingat permasalahan pembelajaran yang signifikan di sekolah tersebut. Instrumen pengumpulan data mencakup tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*), lembar observasi aktivitas siswa dan guru, catatan lapangan (*field notes*), dokumentasi foto dan video pembelajaran, serta kuesioner respons siswa terhadap implementasi *Enhanced Problem-Based Learning* dengan media *Wayground*. Validitas instrumen tes dijamin melalui *expert judgment* oleh dosen ahli dan guru bahasa Inggris senior, sedangkan reliabilitas data kualitatif diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode (Bower, 2019).

Prosedur pelaksanaan penelitian dirancang dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan pembelajaran dengan alokasi waktu 2×40 menit per pertemuan. Pada fase perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PBL, lembar kerja siswa (LKPD) yang memuat permasalahan kontekstual terkait *active and passive voice*, media pembelajaran *Wayground* dengan fitur *gamification*, serta instrumen evaluasi. Fase pelaksanaan tindakan dimulai dengan presentasi skenario masalah autentik yang relevan dengan kehidupan siswa, dilanjutkan dengan aktivitas investigasi kelompok menggunakan *Wayground*, diskusi kolaboratif untuk mengonstruksi solusi, dan presentasi hasil kerja kelompok. Observasi dilakukan secara simultan oleh kolaborator untuk mendokumentasikan dinamika pembelajaran, tingkat partisipasi siswa, dan kualitas interaksi. Fase refleksi melibatkan analisis data observasi dan hasil evaluasi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan tindakan, yang kemudian menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Data kuantitatif dari tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rerata, persentase ketuntasan, dan *gain score*, sedangkan data kualitatif dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola signifikan dalam proses pembelajaran (Azhari & Yuliana, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Implementasi *Enhanced Problem-Based Learning* dengan media *Wayground* pada siklus pertama dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan fokus pada pengenalan konsep *active and passive voice* melalui permasalahan kontekstual. Data hasil *pre-test* yang diperoleh sebelum pelaksanaan tindakan menunjukkan kondisi awal pemahaman siswa terhadap materi sebagaimana

.....

tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-Test Pemahaman Active and Passive Voice

No	Nama Siswa	Jawaban Benar	Skor	Keterangan
1	Siti Aisyah	15	97,5	Tuntas
2	Nur Irdina Khairin	9	58,5	Tidak Tuntas
3	Anggi Agustina	15	97,5	Tuntas
4	Muh Rivai Putra	7	45,5	Tidak Tuntas
5	Tri Hafsani Syam	7	45,5	Tidak Tuntas
6	Nadia Aulia	9	58,5	Tidak Tuntas
7	Muhammad Maulana Azhar	7	45,5	Tidak Tuntas
8	Muhammad Aksan	8	52	Tidak Tuntas
9	Rayhan Pelu	7	45,5	Tidak Tuntas
10	Aldyansyah	15	97,5	Tuntas
11	Nurul Al Kasih	6	39	Tidak Tuntas
12	Muh Fais Akbar	7	45,5	Tidak Tuntas
13	Adira Febriyah Kasih	6	39	Tidak Tuntas
14	Novi Yanti Aszhara	6	39	Tidak Tuntas
15	Nur Hikma	6	39	Tidak Tuntas
16	Resky H.	6	39	Tidak Tuntas
17	Mutiara	7	45,5	Tidak Tuntas
18	Ahsanul M.	8	52	Tidak Tuntas
19	Muhammad Iksan	8	52	Tidak Tuntas
20	Aulia Rahamadani	8	52	Tidak Tuntas
21	Ayathul Husna	15	97,5	Tuntas
22	Irtiah Butzaniah	6	39	Tidak Tuntas
23	Zahira Nur Hasnah Syamsir	7	45,5	Tidak Tuntas
24	Muhammad Iqrar	6	39	Tidak Tuntas
25	Jum Asmiranda	6	39	Tidak Tuntas
26	Novi Yanti Azhara	6	39	Tidak Tuntas
Rata-rata		8,15	52,88	
Ketuntasan			15,38%	(4 siswa)

Berdasarkan data pada Tabel 1, rerata skor *pre-test* siswa adalah 52,88 dengan tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 15,38% (4 dari 26 siswa). Kondisi ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa (84,62%) masih mengalami kesulitan signifikan dalam memahami transformasi kalimat aktif menjadi pasif, khususnya dalam mengidentifikasi komponen gramatikal seperti subjek, objek, dan perubahan bentuk kata kerja. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional dan kesulitan mengaplikasikan konsep gramatikal dalam konteks komunikatif.

Siklus II

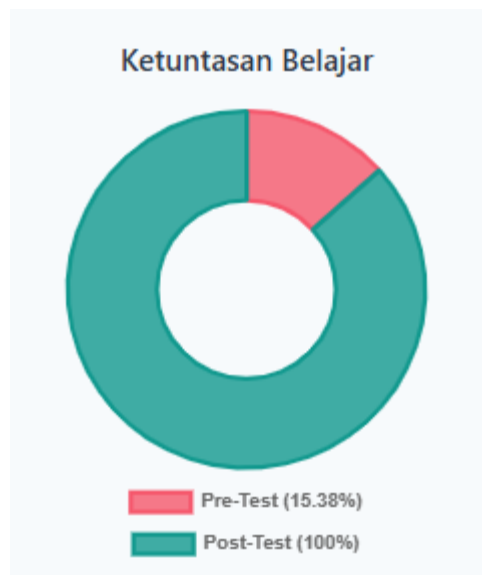
Pelaksanaan siklus kedua merupakan perbaikan dari refleksi siklus pertama dengan penguatan strategi PBL melalui permasalahan yang lebih kontekstual dan pemanfaatan fitur *gamification* pada *Wayground* secara lebih intensif. Hasil *post-test* yang dilaksanakan setelah implementasi tindakan perbaikan menunjukkan peningkatan signifikan sebagaimana tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Post-Test Pemahaman Active and Passive Voice

No	Nama Siswa	Jawaban Benar	Skor	Peningkatan	Keterangan
1	Siti Aisyah	15	97,5	0,0	Tuntas
2	Nur Irdina Khairin	14	91,0	32,5	Tuntas
3	Anggi Agustina	14	91,0	-6,5	Tuntas
4	Muh Rivai Putra	13	84,5	39,0	Tuntas
5	Tri Hafsan Syam	13	84,5	39,0	Tuntas
6	Nadia Aulia	13	84,5	26,0	Tuntas
7	Muhammad Maulana Azhar	12	78,0	32,5	Tuntas
8	Muhammad Aksan	13	84,5	32,5	Tuntas
9	Rayhan Pelu	12	78,0	32,5	Tuntas
10	Aldyansyah	15	97,5	0,0	Tuntas
11	Nurul Al Kasih	12	78,0	39,0	Tuntas
12	Muh Fais Akbar	12	78,0	32,5	Tuntas
13	Adira Febriyah Kasih	12	78,0	39,0	Tuntas
14	Novi Yanti Aszhara	12	78,0	39,0	Tuntas
15	Nur Hikma	12	78,0	39,0	Tuntas
16	Resky H.	12	78,0	39,0	Tuntas
17	Mutiara	13	84,5	39,0	Tuntas
18	Ahsanul M.	14	91,0	39,0	Tuntas
19	Muhammad Iksan	14	91,0	39,0	Tuntas
20	Aulia Rahamadani	14	91,0	39,0	Tuntas
21	Ayathul Husna	13	84,5	-13,0	Tuntas
22	Irtiah Butzaniah	13	84,5	45,5	Tuntas
23	Zahira Nur Hasnah Syamsir	13	84,5	39,0	Tuntas
24	Muhammad Iqrar	13	84,5	45,5	Tuntas
25	Jum Asmiranda	12	78,0	39,0	Tuntas
26	Novi Yanti Azhara	12	78,0	39,0	Tuntas
Rata-rata		13,04	84,73	31,85	
Ketuntasan			100%	(26 siswa)	

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa setelah implementasi *Enhanced Problem-Based Learning* dengan *Wayground*, rerata skor siswa meningkat menjadi 84,73 dengan tingkat ketuntasan mencapai 100% (26 siswa). Terdapat peningkatan rerata sebesar 31,85 poin dari kondisi awal, yang mengindikasikan efektivitas intervensi pembelajaran yang diterapkan. Peningkatan tertinggi dialami oleh Muhammad Iqrar dan Irtiah Butzaniah dengan *gain score* 45,5 poin,

sementara tiga siswa yang telah mencapai nilai maksimal pada *pre-test* tetap mempertahankan prestasinya.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *Enhanced Problem-Based Learning* dengan media *Wayground* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai *active and passive voice*. Peningkatan rerata skor dari 52,88 menjadi 84,73 (60,25%) dan ketuntasan belajar dari 15,38% menjadi 100% membuktikan efektivitas pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Hasil ini sejalan dengan temuan (Prastawa, 2024) yang melaporkan bahwa model PBL berbasis lingkungan vokasi mampu meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris siswa SMK dengan peningkatan rerata dari 55 menjadi 63. Keberhasilan tersebut mengonfirmasi bahwa PBL sebagai pendekatan konstruktivis memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman mendalam melalui proses pemecahan masalah autentik yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Karakteristik PBL yang menekankan pada *student-centered learning* dan pembelajaran kolaboratif terbukti efektif dalam mengaktifkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berdiskusi, bertanya, dan mengeksplorasi konsep gramatikal melalui investigasi kelompok. Temuan ini mendukung hasil penelitian (Uyun et al., 2020) yang menyimpulkan bahwa PBL berpotensi efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena model ini mendorong siswa untuk menganalisis masalah secara sistematis dan logis. Dalam konteks pembelajaran *active and passive voice*, siswa tidak hanya menghafal rumus gramatikal, tetapi mengonstruksi pemahaman melalui analisis pola kalimat dalam konteks komunikatif yang bermakna. Proses ini mengembangkan *metalinguistic awareness* siswa, yaitu kemampuan untuk merefleksikan dan memanipulasi struktur bahasa secara sadar, yang merupakan kompetensi esensial dalam pembelajaran tata bahasa.

Integrasi media *Wayground* dengan fitur *gamification* memberikan dimensi tambahan terhadap efektivitas PBL. Elemen permainan seperti *point system*, *leaderboard*, dan *instant feedback* menciptakan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Hasil ini konsisten dengan penelitian (Azawah et al., 2025) yang menemukan bahwa integrasi gamifikasi dalam PBL pada pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan ketuntasan belajar dari

60% menjadi 85%, dimana mekanisme gamifikasi mampu merangsang motivasi intrinsik dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Platform *Wayground* memungkinkan siswa untuk berlatih transformasi kalimat aktif-pasif secara interaktif dengan umpan balik instan, sehingga proses perbaikan kesalahan dapat berlangsung secara lebih efisien. Visualisasi progres belajar melalui grafik dan *badge* digital juga memberikan penguatan positif yang mendorong persistensi siswa dalam menguasai materi.

Analisis data individual menunjukkan bahwa siswa dengan skor *pre-test* rendah mengalami peningkatan paling signifikan, dengan *gain score* berkisar antara 39,0-45,5 poin. Fenomena ini mengindikasikan bahwa PBL dengan *Wayground* sangat efektif untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar, karena pendekatan ini memberikan scaffolding yang adaptif sesuai dengan kebutuhan individual. Temuan serupa dilaporkan oleh (Lisyalama, 2025) yang menemukan peningkatan signifikan pada kategori hasil belajar siswa dari 22,22% menjadi 83,33% pada kategori tinggi setelah penerapan PBL. (Mansyur M & Karopak, 2025) juga menegaskan bahwa model PBL memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, dengan peningkatan persentase ketuntasan dari 52,63% menjadi 84,21%. Pola peningkatan yang konsisten ini menunjukkan bahwa PBL memiliki daya generalisasi yang tinggi untuk meningkatkan berbagai kompetensi bahasa, tidak terbatas pada pemahaman gramatikal saja.

Penggunaan media visual dalam *Wayground* juga berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran. (Rivanza & Koeswanti, 2024) dalam penelitiannya menegaskan bahwa penggunaan media visual dalam model PBL secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat aktif dan pasif, dengan hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan ($p = 0,001$). Visualisasi struktur kalimat, animasi transformasi, dan representasi grafis membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual untuk memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Kombinasi antara *textual explanation*, *visual representation*, dan *interactive practice* menciptakan pengalaman belajar multimodal yang mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa. Perspektif motivasional juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan intervensi ini. (Rahmatilah, 2024) melaporkan bahwa penerapan PBL dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan minat belajar siswa, dimana siswa menjadi lebih aktif bertanya, mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, dan lebih rajin mengerjakan tugas. Dalam penelitian ini, data observasi menunjukkan peningkatan antusiasme siswa yang ditandai dengan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, kesediaan untuk mempresentasikan hasil kerja, dan ketekunan dalam menyelesaikan tantangan pada platform *Wayground*. Transformasi sikap belajar dari pasif menjadi aktif ini mengindikasikan bahwa PBL dengan *Wayground* tidak hanya meningkatkan kompetensi kognitif, tetapi juga mengembangkan disposisi afektif yang positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Temuan (Rachman et al., 2025) yang menunjukkan peningkatan signifikan pada rerata skor kelompok eksperimen dari 76,7 menjadi 88,33 dalam pembelajaran tematik terpadu memperkuat argumen bahwa PBL efektif dalam meningkatkan pemahaman, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi. Dalam konteks penelitian ini, keterampilan kolaborasi siswa berkembang melalui aktivitas diskusi kelompok dalam menganalisis permasalahan dan mengonstruksi solusi bersama. Proses negosiasi makna, berbagi perspektif, dan ko-konstruksi pengetahuan dalam kelompok kecil menciptakan zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*) dimana siswa dengan kemampuan lebih tinggi dapat memberikan *peer tutoring* kepada teman yang mengalami kesulitan. Dinamika sosial-kognitif ini mempercepat proses pembelajaran dan membangun komunitas belajar yang saling mendukung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa

implementasi *Enhanced Problem-Based Learning* dengan media *Wayground* terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *active and passive voice* di SMP Negeri 1 Polongbangkeng Utara. Peningkatan signifikan teridentifikasi melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, dimana rerata skor siswa mengalami kenaikan substansial dari 52,88 menjadi 84,73 atau meningkat sebesar 31,85 poin (60,25%). Ketuntasan belajar klasikal juga menunjukkan transformasi luar biasa dari kondisi awal 15,38% (4 siswa) menjadi 100% (26 siswa) setelah intervensi pembelajaran diterapkan. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa pendekatan konstruktivis melalui PBL yang diintegrasikan dengan teknologi pembelajaran digital berbasis *gamification* mampu mengaktifkan partisipasi siswa, meningkatkan motivasi intrinsik, dan memfasilitasi konstruksi pemahaman mendalam terhadap konsep gramatikal yang kompleks. Kombinasi antara permasalahan kontekstual autentik, pembelajaran kolaboratif, dan media interaktif menciptakan ekosistem pembelajaran yang tidak hanya efektif secara kognitif tetapi juga menarik secara afektif, sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses eksplorasi dan penemuan konsep secara mandiri.

DAFTAR REFERENSI

- Azhari, A., & Yuliana, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan Teaching At The Right Level (TaRL). *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 373–383. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.559>
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 625–633. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3151>
- Bower, M. (2019). Technology-mediated learning theory. *British Journal of Educational Technology*, 50. <https://doi.org/10.1111/bjet.12771>
- Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=Bbf2sgEACAAJ>
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2023). Goals and Strategies of a Problem-based Learning Facilitator. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 21–39. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1004>
- Li, S. (2025). An Error Analysis of Students' Use of Passive Voice: Comparison between English and Non-English Majors. *International Linguistics Research*, 8(2), p70. <https://doi.org/10.30560/ilr.v8n2p70>
- Lisyalama, A. (2025). Penerapan Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VI. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 167–186. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5351>
- Mansyur M., & Karopak, J. (2025). Application of the Problem-Based Learning (PBL) Model to Improving the Speaking Ability of Fifth-Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 9(2), 248–257. <https://doi.org/10.23887/ijee.v9i2.93240>
- Prastawa, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Lingkungan Vokasi Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas Xii Otomotif 1 Di Smk Pgri. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 7932–7942.
- Premsky. (2020). Digital game-based learning. *Paragon House*. <https://www.marcprensky.com/>
- Rachman, B., Setiawan Edi Wibowo, Kawuryan, S. P., Maharani, M., Aprilia, & Zakariyah, Y. A. (2025). The Use of Problem-Based Learning Model to Improve Integrated Thematic Learning

-
- Outcomes. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 8(1), 187–193. <https://doi.org/10.23887/jp2.v8i1.87028>
- Rahmatilah, Y. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Al Amin Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(2), 54–62. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i1.425>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press & Assessment. <https://books.google.co.id/books?id=HrhkAwAAQBAJ>
- Rivanza, B. G., & Koeswanti, H. D. (2024). Perbedaan Penggunaan Media Visual Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Aktif dan Pasif Siswa Kelas II Gugus Mawar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3), 949–954. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9385>
- Savery, J. (2021). Overview of Problem-Based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
- Uyun, R., Fakhruddin, & Mustafa, A. N. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9844>
- Wahid, A. (2024). Gamified Learning Platforms: Enhancing Student Engagement and Achievement in Hybrid Classrooms. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(November), 259–265. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i11.1080>
-