

Meningkatkan Motivasi Belajar Informatika Kelas VII dengan *Notion*: Media Pembelajaran Berbasis Website

Rasif Nidaan Khofia Ahmadah^{1*}, Syaad Patmanthara², Putri Alivia Nabila³, Rahmadita Sugma Ryanti⁴, Lailatus Sa'adah⁵, Rachman Kurniawan⁶

^{1,2,3,4,5}PPG Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

⁶SMPN 8 Kota Malang, Jl. Arjuno No. 19 Malang, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: syaad.ft@um.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.3355>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 15 Jul 2026

Revised: 21 Jul 2026

Accepted: 27 Jul 2026

Kata Kunci:

Motivasi Belajar
Notion, Media
Pembelajaran.

Keywords:

Learning Motivation
Notion, Learning
Media.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perkembangan motivasi belajar siswa melalui siklus penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pemanfaatan media *Notion* sebagai media pembelajaran interaktif khususnya pada pembelajaran analisis data. Latar belakang dari penelitian adalah kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran analisis data, sehingga dibutuhkan solusi berupa media, metode, dan pendekatan pembelajaran tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis data yang dilakukan secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran *Notion* serta metode dan pendekatan yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memiliki potensi untuk diimplementasikan lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian di masa mendatang. This study aims to investigate the improvement of students' learning motivation through cycles of Classroom Action Research (CAR) by integrating *Notion* as an interactive learning medium, particularly in the context of data analysis learning. The background of this research stems from the low motivation observed among students in learning data analysis, thereby necessitating an appropriate solution involving the use of digital media, effective teaching methods, and suitable instructional approaches. The method employed in this study follows a classroom action research design, with data analyzed quantitatively. The findings reveal that the use of *Notion* as a learning tool, when combined with the appropriate pedagogical strategies, significantly enhances students' motivation to learn. Furthermore, the implementation of this media has the potential to be expanded for broader classroom applications. In conclusion, this study contributes to the development of innovative learning practices and may serve as a valuable reference for future educational research.



This study aims to observe the development of student learning motivation through a classroom action research (CAR) cycle utilizing *Notion* as an interactive learning medium, particularly in data analysis learning. The background of the study is the lack of student learning motivation in learning data analysis, so solutions are needed in the form of specific learning media, methods, and approaches. The method used in this study is through classroom action research with quantitative data analysis techniques. The results of the study indicate that with *Notion* learning media and appropriate methods and approaches, student learning motivation can be increased, and has the potential for further implementation. Therefore, this study contributes to the development of learning and can be used as a reference for future research. This study aims to determine the increase in student learning motivation through a Classroom Action Research (CAR) cycle by integrating *Notion* as an interactive learning medium, particularly in the context of data analysis learning. This study is motivated by the low motivation of students in learning data analysis, so that appropriate solutions are needed through the use of digital media, effective teaching methods, and appropriate learning approaches. The method used in this study follows a classroom action research design, with data analyzed quantitatively. The findings indicate that using *Notion* as a learning tool, when combined with appropriate pedagogical strategies, significantly improves students' learning

motivation. Furthermore, the implementation of this tool has the potential to be expanded to broader classroom applications. In conclusion, this study contributes to the development of innovative learning practices and can serve as a valuable reference for future educational research..



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Rasif Nidaan Khofia Ahmadah, et al. (2026), Meningkatkan Motivasi Belajar Informatika Kelas VII dengan *Notion*: Media Pembelajaran Berbasis Website, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3355>

PENDAHULUAN

Motivasi adalah sesuatu yang digunakan untuk menjelaskan arah dan tingkat perilaku yang umumnya mengacu pada kemauan seseorang, apa yang ingin dilakukan dan lakukan (Keller, 2009). Menurut penelitian Davoudi dan Parpouchi (2016), motivasi siswa memiliki peran penting dalam proses belajar, jika seorang anak mendapat dukungan dan motivasi dari guru atau orang tua, maka dorongan siswa atau anak untuk belajar akan muncul. Hendrawan dalam (Riswanto, 2017), motivasi belajar siswa dapat didorong oleh faktor eksternal seperti cara menyampaikan materi dan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru secara kreatif. Dalam penelitian oleh Adirestuty dan Huriyah (2016) juga menunjukkan adanya pengaruh positif dari kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa.

Peran dalam menghadirkan proses pembelajaran yang kreatif menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh seorang guru seperti pada penelitian oleh Mgboro (2019) bahwa guru dituntut tidak hanya menyediakan bahan ajar, namun harus kreatif dalam penyajian seluruh proses pembelajaran, mulai dari perancangan atau perencanaan, penyampaian saat proses pembelajaran, manajemen kelas, dan evaluasi pembelajarannya. Pada era sekarang ini, mayoritas masyarakat sejak kecil sudah menggunakan gawai untuk kehidupan sehari-hari. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan cenderung membuatnya menurun. Maka dari itu guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan agar dapat membangkitkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan (Putra et al., 2025).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran saat ini sudah semakin maju seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang mana manfaatnya sangat dapat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran (Gesly et al., 2022). Pemilihan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran ini harus diperhatikan agar berjalan secara efektif dan efisien, penuh motivasi, dan bermakna untuk kehidupan sehari-hari (Susanti, 2021). Dalam pengintegrasian media pembelajaran dengan teknologi di dalam dunia pendidikan dibutuhkan kesesuaian antara teknologi yang digunakan dengan strategi pembelajaran untuk mencapai peningkatan motivasi belajar peserta didik (Sholeh & Nur Efendi, 2023). Maka dari itu, antara materi, konten, strategi pembelajaran, dan teknologi yang digunakan merupakan satu kesatuan yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar (Rida & Deny Setiawan, 2024).

Berbagai media pembelajaran berbasis *website* dapat mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dikarenakan mampu memenuhi beragam kebutuhan gaya belajar (Rita Wassef & Elkhamsy, 2020). Mengkombinasikan *platform online* dan pembelajaran tatap muka akan menciptakan interaksi yang bermakna antara peserta didik, guru, dan sumber daya, serta menunjukkan kepuasan dalam pengalaman belajar (Zehra Jamil et al., 2019). Salah satu media berbasis *online* yang dapat dimanfaatkan secara gratis adalah *Notion*. Yang mana aplikasi ini adalah aplikasi produktivitas yang menyediakan platform *all-in-one* untuk mengatur, mengelola, dan kolaborasi. Melalui aplikasi ini, memungkinkan pengguna dapat membuat dokumen, *database*, halaman *website*, penjadwalan, tugas, dan lain-lain dalam satu tempat sehingga dapat terorganisir dengan baik. *Notion* ini tersedia di berbagai platform, termasuk *desktop*, *online*, dan *mobile*, sehingga siapapun yang menggunakannya dapat mengakses di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) PPG Prajabatan 2024 Gelombang 2 yang dilaksanakan di SMPN 8 Kota Malang pada 30 siswa kelas 7C menggunakan metode penyebaran angket, menghasilkan bahwa motivasi belajar yang diperoleh siswa secara keseluruhan sebesar 73,30% yang mana dari hasil tersebut diharapkan masih

dapat ditingkatkan lagi. Sebagai data pendukung, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa yang terlihat kurang termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil wawancara, didapatkan bahwa siswa jarang membaca buku ajar yang telah diberikan dan sebagian dari mereka akan merasa bosan dan kurang termotivasi apabila cara penyampaian pembelajaran kurang interaktif. Rendahnya motivasi untuk membaca dan belajar juga didukung oleh hasil *pre-test* kemampuan awal untuk materi analisis data yang menunjukkan hanya berkisar 23% siswa yang lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sedangkan 77% yang lain belum lulus KKM.

Dari permasalahan terkait peneliti ingin memberikan pengalaman belajar yang mampu menghadirkan motivasi dan rasa keberpihakan peserta didik dalam setiap proses pembelajarannya. Untuk itu peneliti berusaha membuat media pembelajaran berbasis *online* yang mudah diakses oleh siswa, baik pada saat jam pelajaran di laboratorium ataupun ketika para siswa belajar mandiri di tempat manapun dengan akses internet. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis oleh guru dalam suatu kelas, Proses PTK ini meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Herawati Susilo et al., 2011). Secara lebih rinci tujuan PTK antara lain untuk meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah, membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan, serta menumbuh-kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah hingga tercipta sikap proaktif untuk melakukan perbaikan mutu pendidikan secara berkelanjutan (Salim et al., 2019). Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan *Notion* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran Informatika.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 7 di SMPN 8 Kota Malang, yang berjumlah 30 siswa. Evaluasi motivasi belajar *pre-test* dilakukan oleh 30 siswa kelas 7C, begitupun juga evaluasi *post-test* juga dilakukan pada kelas yang sama. Proses PTK akan dilaksanakan dalam dua siklus untuk melihat perkembangan motivasi dan hasil belajar siswa. Kisi-kisi angket motivasi belajar yang digunakan antara lain ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, mandiri dalam belajar, dan kuatnya kemauan belajar. Untuk mengolah data yang didapat dari angket akan digunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan skala *likert* dengan rumus yang diadaptasi dari (Sugiyono, 2018) sebagai berikut.

$$\frac{\text{Skor pertanyaan Favourable} + \text{Unfavourable}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor pertanyaan Favourable + Unfavourable = Persentase data angket

Skor pertanyaan Favourable + Unfavourable = Skor pertanyaan Favourable + Unfavourable

Skor pertanyaan Favourable + Unfavourable = Skor maksimum

Kemudian dari hasil perhitungan persentase akan dilakukan interpretasi skor penilaian motivasi belajar siswa yang juga diadaptasi dari (Sugiyono, 2018) seperti pada Tabel 2.1. berikut.

Tabel 1. Interpretasi Skor Penilaian Motivasi Belajar Siswa

Persentase (%)	Kategori	Keterangan
75,1 - 100	Sangat Tinggi	Siswa termotivasi dengan sangat baik
50,1 - 75	Tinggi	Siswa termotivasi dengan baik
25,1 - 50	Sedang	Siswa kurang termotivasi
0 - 25	Rendah	Motivasi belajar siswa buruk

Hasil yang diperoleh dari analisis digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam siklus penelitian. Setelah siklus PTK dilaksanakan, akan dilakukan pengumpulan data *post-test* motivasi menggunakan angket dan akan dilakukan teknik analisis deskriptif persentase. Untuk mendukung data terkait motivasi siswa, peneliti juga melakukan *pre-test* untuk melihat kemampuan kognitif awal siswa sebelum penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan *post-test* untuk membuktikan bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil

belajar siswa di setiap siklusnya setelah menggunakan media pembelajaran *Notion*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Notion* pada materi analisis data untuk kelas 7 di SMPN 8 Malang. Media pembelajaran *Notion* ini dapat diakses melalui pranala berikut ini:

https://chief-plantain-636.notion.site/Pengolahan-Data-Dasar-18db840fc6aa801280d7fdf_cc83bd8b3

Media pembelajaran *Notion* ini terdiri dari beberapa bagian seperti modul ajar, bahan presentasi untuk materi pembelajaran, LKPD, dan bagian untuk pengumpulan hasil asesmen. Berikut merupakan beberapa tampilan produk media pembelajaran *Notion*:

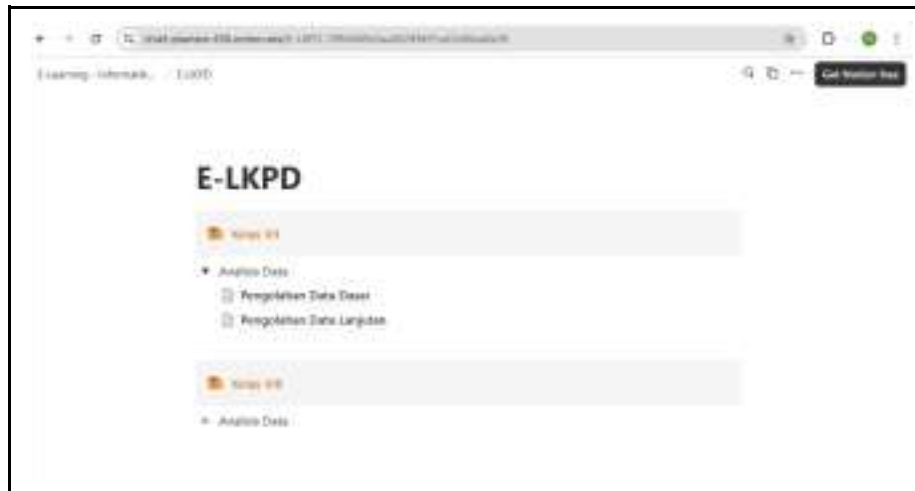
Gambar 1. Tampilan Utama (Beranda)



Gambar 1. Tampilan Utama (Beranda)



Gambar 2. Bahan Presentasi (Materi Pembelajaran)



Gambar 3. LKPD

Gambar 4. Pengumpulan Hasil Asesmen

Hasil Siklus 1

Pada siklus 1 ini, peneliti melaksanakan serangkaian tahapan untuk menguji penerapan media pembelajaran *Notion*. Berikut adalah uraian lebih lanjut mengenai setiap tahapan kegiatan yang dilakukan, termasuk tantangan yang dihadapi dan strategi yang digunakan untuk mengatasi tantangan dan kendala tersebut. Peneliti mengadaptasi siklus PTK dengan model Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model Kurt Lewin ini terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Khairun Nisya, 2019).

Perencanaan: Tahap pertama dalam siklus 1 adalah perencanaan yang dimulai dari penyebaran angket motivasi siswa kelas 7C dengan media *Google Form* dan wawancara kepada beberapa peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat motivasi dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran informatika. Berikut adalah hasil persentase skor penilaian motivasi siswa kelas 7C yang dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 1. Skor Penilaian Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Jumlah r	Jumlah Sm	Np (%)	Keterangan
Ketekunan dalam belajar	418	600	69,67%	Tinggi
Ulet dalam menghadapi kesulitan	458	600	76,33%	Sangat Tinggi
Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	427	600	71,17%	Tinggi
Berprestasi dalam belajar	446	600	74,33%	Tinggi
Mandiri dalam belajar	431	600	71,83%	Tinggi

Kuatnya kemauan belajar	367	480	76,46%	Sangat Tinggi
Rata-rata			73,30%	Tinggi

Dari tabel tersebut, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki motivasi yang tinggi terhadap pembelajaran informatika. Namun dengan penerapan media pembelajaran *Notion* diharapkan dapat meningkatkan nilai persentase skor motivasi belajar siswa. Sebagai penunjang data, peneliti juga melakukan *pre test* sebagai asesmen awal untuk mengetahui bagaimana kemampuan kognitif awal siswa pada materi pembelajaran analisis data. Hasil *pre test* kemampuan kognitif awal menunjukkan hanya 23% siswa yang lulus KKM untuk materi analisis data sedangkan sisanya masih di bawah KKM. Setelah melakukan penyebaran angket, wawancara, dan melakukan analisis data sederhana, peneliti selanjutnya mengembangkan perangkat ajar yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, pembuatan modul pembelajaran, serta media pembelajaran *Notion* yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya yakni tahap tindakan.

Tindakan: Tindakan dalam siklus pertama ini mengacu pada langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Dalam siklus pertama ini,, peneliti berfokus pada penerapan media pembelajaran *Notion* yang diterapkan pada model pembelajaran berbasis *Discovery Learning* sebagai usaha peningkatan motivasi belajar siswa dengan cara sebagai berikut: (1) Pembukaan: Peneliti memulai pembelajaran dengan salam sapa, presensi, mengintruksikan aturan selama pembelajaran, serta memberikan pertanyaan pemantik untuk siswa. Kemudian peneliti juga melakukan *pre test* sebagai asesmen awal menggunakan Quizzizz. Hal ini dilakukan selain untuk melihat kemampuan kognitif awal siswa sebagai penerapan TaRL, peneliti juga ingin membangkitkan semangat, fokus dan kesiapan siswa di awal pembelajaran. Menurut penelitian oleh (Grant Wiggins & Jay McTighe, 2017), langkah-langkah tersebut penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (2) Kegiatan inti: Pada kegiatan inti, peneliti sebagai guru memberikan contoh data yang dapat digunakan siswa sebagai latihan dalam penerapan dan penggunaan fungsi dasar pada perkakas pengolah data Microsoft Excel, serta diberikan waktu untuk eksplorasi materi secara mandiri melalui media pembelajaran *Notion*. Kemudian dari dua kelompok besar yang sudah dibagi pada tahap pembukaan, siswa dibagi kembali dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai 4 siswa untuk berdiskusi dan mengerjakan LKPD secara berkelompok. Pada tahap akhir dari pengerjaan LKPD, siswa dibimbing untuk melakukan pembuktian sederhana terhadap hasil pekerjaan mereka sebelum melakukan pengumpulan hasil akhir pada *form* di media *Notion*. (3) Penutupan: Guru mendorong siswa untuk pengambilan kesimpulan serta melakukan refleksi dari pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan serta sebagai masukan atau saran bagi peneliti untuk siklus selanjutnya.

Observasi: Merujuk pada penelitian oleh (Prio Utomo et al., 2024), pada tahapan pengamatan atau observasi ini peneliti atau observer mengamati proses tindakan yang dilakukan oleh guru. Observer memantau secara bersamaan pelaksanaan tindakan di kelas untuk menilai perubahan perilaku siswa. Instrumen lain yang dapat digunakan seperti pengumpulan data juga akan mendukung proses pengamatan untuk mencatat tingkat keberhasilan siswa selama kegiatan. Pada siklus 1, peneliti berfokus untuk mengamati secara langsung bagaimana motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa terhadap metode dan media pembelajaran yang digunakan. Berikut adalah hasil persentase skor motivasi siswa kelas 7C setelah siklus 1 dilakukan.

Tabel 2. Skor Penilaian Motivasi Belajar Siswa Siklus 1

Aspek	Jumlah r	Jumlah Sm	Np (%)	Keterangan
Ketekunan dalam belajar	375	560	66.96%	Tinggi
Ulet dalam menghadapi kesulitan	427	560	76.25%	Sangat Tinggi
Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	406	560	72.50%	Tinggi
Berprestasi dalam belajar	419	560	74.82%	Tinggi
Mandiri dalam belajar	394	560	70.36%	Tinggi
Kuatnya kemauan belajar	339	448	75.67%	Sangat Tinggi
Rata-rata			72.76%	Tinggi

Dari hasil tersebut ditunjukkan bahwa adanya penurunan persentase skor motivasi siswa setelah pelaksanaan atau tindakan siklus 1. Meskipun begitu, peneliti melihat adanya peningkatan keterlibatan siswa dengan materi pembelajaran daripada hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku dan

atau tutorial langsung oleh guru seperti yang dilakukan oleh guru pengampu sebelum dilakukannya siklus PTK oleh peneliti. Selain itu, peneliti pada siklus 1 ini juga melakukan *post test* kemampuan kognitif untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dan didapatkan sebanyak 30% siswa lulus KKM, yang artinya adanya peningkatan hasil belajar sebesar 7% dari hasil *pre test*.

Refleksi: Pada tahap refleksi, guru akan melakukan evaluasi secara kolaboratif yang bertujuan untuk menilai hasil dari tindakan yang sudah dilakukan. Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai dasar untuk perbaikan tindakan di masa mendatang dan juga sebagai media analisis masalah yang muncul dari tindakan yang sudah dilakukan (Prio Utomo et al., 2024). Berdasarkan pengamatan dan evaluasi, ditemukan beberapa tantangan yang perlu diperbaiki, seperti kurangnya keterlibatan siswa dengan media dan kegiatan pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut menunjukkan masih kurangnya motivasi siswa untuk belajar dan menggunakan media pembelajaran yang diberikan. Selain itu, kurangnya guru dalam menarik dan membimbing siswa secara efektif juga menyebabkan motivasi siswa cenderung belum mengalami peningkatan. Salah satu langkah yang direncanakan untuk siklus atau tindakan selanjutnya adalah peningkatan aktivitas guru untuk pendampingan selama penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih terlibat dan termotivasi pada kegiatan pembelajaran yang diberikan. Guru akan memberikan instruksi yang lebih jelas untuk menarik dan memfasilitasi pembelajaran secara lebih interaktif menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil Siklus 2

Setelah melakukan tindakan hingga refleksi pada siklus 1, peneliti memfokuskan masalah atau kendala untuk memberikan pendampingan lebih selama penggunaan media pembelajaran dengan tujuan agar siswa terlibat secara maksimal serta dapat meningkatkan motivasi mereka selama kegiatan pembelajaran dan hasil belajarnya.

Perencanaan: Dari hasil refleksi dan evaluasi dari siklus pertama, peneliti menambahkan serta melakukan revisi ulang pada kegiatan inti modul pembelajarannya dengan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *Discovery Learning* menurut (Sinambela, 2017) yaitu stimulus atau pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Melalui sintaks ini, peneliti berharap dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan media pembelajaran yang dikembangkannya.

Tindakan: Pada siklus ke 2 ini, guru memulai aktivitas pembelajaran dengan salam dan sapa, serta menanyakan kabar siswa. Guru juga membimbing siswa untuk melakukan kegiatan doa bersama-sama menurut keyakinan siswa yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah itu guru mengintruksikan aturan selama pembelajaran berlangsung serta bagaimana penggunaan media pembelajaran *Notion* yang akan digunakan. Setelah semua siswa sudah berhasil mengkases media pembelajaran melalui *Notion*, guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik serta *pretest* menggunakan media *Quizzizz*. Hal ini dilakukan sebagai upaya membangkitkan semangat dan keterlibatan siswa dari awal pembelajaran.

Pada kegiatan ini, guru menyajikan contoh data sebagai langkah atau tahapan stimulasi atau pemberian rangsangan menggunakan data wisata Malang sebagai penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada pembelajaran. Kemudian pada tahap identifikasi masalah, guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai bagaimana cara mengolah data yang disediakan menggunakan fungsi-fungsi dasar pada perangkat pengolahan data *Microsoft Excel*. Pada tahapan ini, guru juga membimbing siswa untuk menggunakan media pembelajaran *Notion* yang disediakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya mendorong keterlibatan siswa dengan media pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pengumpulan data, guru memberikan LKPD berupa sekumpulan data dengan format *Excel* untuk dilakukan analisis oleh siswa secara berkelompok pada tahapan *data processing* atau pengolahan data. Siswa juga tetap diarahkan untuk menggunakan media pembelajaran untuk membantu kegiatan mereka dalam melakukan analisis data.

Tahapan selanjutnya adalah pembuktian dan penarikan kesimpulan, yang mana pada tahap ini guru membimbing siswa untuk melakukan pembuktian sederhana terhadap hasil penerapan fungsi dasar pada data yang disajikan. Guru juga membimbing siswa untuk melakukan *submission* hasil pekerjaan LKPD pada media pembelajaran *Notion* serta menyampaikan kesimpulan dari aktivitas pengolahan data sebagai tahapan generalisasi atau pengambilan kesimpulan. Setelah kesimpulan diberikan, guru melakukan kegiatan penutup dengan refleksi pembelajaran, penyampaian materi yang akan datang, serta kegiatan penutup seperti doa dan salam.

Observasi: Observasi pada siklus kedua ini dilakukan oleh peneliti dengan cara yang sama dengan

siklus pertama yakni dengan memberikan kuesioner menggunakan *Google Form* kepada siswa. Kuesioner yang diberikan digunakan untuk mengevaluasi keterlibatan dan minat atau motivasi belajar siswa pada pembelajaran menggunakan metode dan media yang diberikan. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan langsung mengenai respon siswa pada pembelajaran yang diberikan serta memberikan *post test* untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa.

Refleksi: Setelah siklus 2 selesai, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil kuesioner dan *post test* yang sudah diberikan. Hasil persentase skor motivasi siswa 7C setelah siklus 2 dapat dilihat pada tabel 3.3. berikut.

Tabel 3. Skor Penilaian Motivasi Belajar Siswa Siklus 2

Aspek	Jumlah r	Jumlah Sm	Np (%)	Keterangan
Ketekunan dalam belajar	360	520	69.23%	Tinggi
Ulet dalam menghadapi kesulitan	416	520	80.00%	Sangat Tinggi
Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	375	520	72.12%	Tinggi
Berprestasi dalam belajar	401	520	77.12%	Sangat Tinggi
Mandiri dalam belajar	401	520	77.12%	Sangat Tinggi
Kuatnya kemauan belajar	312	416	75.00%	Sangat Tinggi
Rata-rata			75.10%	Sangat Tinggi

Dari tabel data di atas dapat disimpulkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 1,8% dari sebelum siklus PTK dilaksanakan dan sebesar 2,34% dari siklus pertama. Dari angka kenaikan tersebut memang bukan peningkatan yang signifikan namun dari hasil *post test* kemampuan kognitif atau hasil belajar siswa didapatkan sebanyak 47% siswa lulus KKM sehingga terdapat peningkatan sebesar 17% dari siklus sebelumnya.

Pembahasan

Peneliti dapat melaksanakan proses pembelajaran selama siklus pertama dan kedua ini dengan efektif. Siswa yang dilibatkan dalam proses PTK ini juga menunjukkan sikap terbuka dan minat untuk kembali belajar dengan peneliti. Berdasarkan data-data yang sudah dikumpulkan selama siklus pertama dan kedua ditunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel data hasil persentase skor motivasi siswa berdasarkan kategorinya dan rata-rata hasil belajar siswa selama siklus PTK dilaksanakan.

Tabel 4. Skor Penilaian Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 dan 2

Kategori	Persentase Motivasi Siklus 1	Persentase Motivasi Siklus 2
Tinggi	60.71%	53.85%
Sangat Tinggi	39.29%	46.15%

Tabel 5. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan 2

Rata-rata Hasil Belajar Siswa		
<i>Pre Test</i>	Siklus 1	Siklus 2
52.07	62.5	69.13

Dari data yang ditampilkan menunjukkan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Notion* serta penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* disertai pendekatan TaRL dan CRT pada pembelajaran Informatika menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi siswa dan hasil belajar yang mana pada penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Informatika khususnya pada materi analisis data meskipun nilainya tidak terlalu signifikan. Menurut penelitian oleh (Puthree et al., 2021) bahwa kegiatan belajar siswa tidak selalu terjadi secara sempurna, yang mana dalam hal ini semangat siswa terkadang tinggi dan terkadang menurun. Hal ini adalah fakta yang sering ditemukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kehidupan sehari-hari. Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar terdapat faktor internal dan eksternal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada SMPN 8 Malang khususnya pada kelas Informatika 7C disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Notion* serta penerapan pendekatan pembelajaran seperti TaRL dan CRT pada model pembelajaran *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Dengan

menggunakan pendekatan, model, dan media pembelajaran yang menarik siswa maka akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk menambahkan media-media yang lebih menarik yang dapat dieksplorasi dari fitur *Notion* ataupun dari media lain, misalnya dengan menambahkan video atau permainan interaktif sebagai kegiatan apersepsi. Selain itu peneliti juga menyarankan untuk pembuatan LKPD yang lebih interaktif yang dapat langsung diintegrasikan dengan media *Notion* sehingga lebih menarik siswa dalam pengerjaannya.

REFERENSI

- Adirestuty, F., & Wirandana, E. (2016). Pengaruh Self-Efficacy Guru dan Kreativitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Sosial Science Education Journal*, 3. 10.15408/sd.v3i2.4017
- Davoudi, A. H. M., & Parpouchi, A. (2016). Relation between team motivation, enjoyment, and cooperation and learning results in learning area based on team- based learning among students of Tehran University of medical science. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 230, 184 – 189. 10.1016/j.sbspro.2016.09.023
- Gesy, S. S., Andi Basuki, Madziatul Churiyah, & Yuli Agustina. (2022). Meningkatkan Berpikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Google Site Model Case Based Learning. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 2(2). <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p188-201>
- Grant Wiggins, & Jay McTighe. (2017). *Understanding by Design* (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development Alexandria.
- Herawati Susilo, Husnul Chotimah, & Sari, Y. D. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru* (1st ed.). Bayumedia Publishing. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+tindakan+kela&ots=aXjBRR1PNF&sig=P2CioAF7E3qMtBza-zIqcpJI_ZU&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian%20tindakan%20kelas&f=false
- Keller, J. M. (2009). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer US. 10.1007/978-1-4419-1250-3
- Khairun Nisya. (2019). *PTK Jadikan Guru Profesional*. Guepedia.
- Mgboro, C. u., Otubo, F., & Uda, H. U. (2019). Enhancing Teacher Creativity Using Digital Technology. *Journal of Education and Practice*, 10. 10.7176/JEP/10-27-03
- Prio Utomo, Nova Asvio, & Fiki Prayogi. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1-19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Muslimin Ibrahim, & Syukron Djazilan. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1279>
- Putra, D. A., Dian Permatasari, Indah Septiana, Fawaiz, K. R., Maidina, N. M., Rini Widodewi, & Swasono Rahardjo. (2025). MODEL PEMBELAJARAN PBL PENDEKATAN TARL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*. 10.17977/um084v3i22025p420-428
- Rida, L. E., & Deny Setiawan. (2024). Pengembangan Learning Management Platform Berbasis Web Materi Tata Surya Kelas VII SMP sebagai Upaya Keberpahaman pada Peserta Didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 74-82. 10.17977/um084v2i12024p74-82
- Riswanto, A. (2017, March). Learning motivation and student achievement: description analysis and relationships both. *COUNS-EDU - The International Journal of Counseling and Education*, 2, 42-47. 10.23916/002017026010
- Rita Wassef, & Elkhamsy, F. A. (2020, August). Evaluation of a Web-Based Learning Management Platform and Formative Assessment Tools for a Medical Parasitology Undergraduate Course. *Parasitologist United Journal*, 13(2). 10.21608/puj.2020.29543.1070
- Salim, Karo-karo, I. R., & Haidir. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Perdana Publishing.

- Sholeh, M. I., & Nur Efendi. (2023). Integrasi Teknologi Dalam Manajemen Pendidikan Islam: Meningkatkan Kinerja Guru di Era Digital. *Jurnal Ilmu Keguruan dan Pendidikan*, 5(2). <https://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnaltinta/article/view/1049>
- Sinambela, P. N. (2017). Kurikulum 2013 dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal UNIMED*, 6(2).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Alfabeta Bandung.
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi (TIK)* (1st ed.). PT. Nasya Expanding Management.
- https://books.google.co.id/books?id=SEpUEAAAQBAJ&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false Zehra Jamil, Azra Naseem, Eman Rashwan, & Sumrah Khalid. (2019). Blended Learning: Call of The Day for Medical Education in the Global South. *Journal of Scholarship of The Teaching and Learning in The South*, 3(1), 57-76. 10.36615/sotls.v3i1.73