

**PAGSUSURI SA MGA ESTRATEHIYA SA PAGPAPATAAS NG MOTIBASYON AT
PAKIKILAHOK NG MGA MAG-AARAL SA ASIGNATURANG FILIPINO**

Praisetine Joy P. Castro

Institute of Graduate & Professional Studies
Lyceum-Northwestern University, Dagupan City
praisetine.castro@deped.gov.ph

DOI: 10.63305/643147

Abstract - In the present time, teachers face the challenge of choosing appropriate strategies to increase students' motivation and participation in the classroom. This study aimed to examine the teaching strategies used by teachers, determine their effectiveness based on the perspectives of both teachers and students, and identify the challenges encountered in their implementation. The research utilized a descriptive-comparative design and gathered data through a survey questionnaire from twenty-eight (28) teachers and two hundred sixty-nine (269) students. Data analysis employed the mean and t-test.

Results show that both teachers and students consistently recognize the importance and usage of technology (e.g., PowerPoint, video), lecture discussion, and storytelling in learning. However, statistical analysis revealed a significant difference in their views regarding the usage and effectiveness of strategies like gamification, collaborative learning, and individual work. The results also indicated that interactive, creative, and innovative strategies such as gamification, collaborative learning, and the use of technology are highly effective in enhancing student motivation and participation.

Regarding implementation challenges, teachers identified excessive workload (Mean = 3.64, agree) as the primary barrier to adopting innovative strategies. Conversely, students pointed to their classmates' lack of discipline (Mean = 3.60, agree) and lack of interest (Mean = 3.53, agree) as the bigger challenge. The findings conclude that the barriers to effective teaching originate from both the faculty (workload) and the students (behavioral issues). Therefore, it is critical to consider the diverging perspectives of both teachers and students to further improve teaching and learning practices.

Keywords – Challenge Collaboration, Gamification, Motivation and Technology

INTRODUCTION

Mahalagang pagtuunan ng pansin ang motibasyon ng mga mag-aaral bilang pundasyon ng matagumpay na edukasyon. Ayon sa mga pag-aaral, ang kakulangan sa motibasyon ay nagdudulot ng pagbaba ng akademikong pagganap at pagdalo sa klase, na maaaring humantong sa mataas na

drop-out rate sa ilang bansa. Sa isang lipunang mabilis na nagbabago dahil sa teknolohiya at digital transformation, nagiging mas hamon para sa mga guro ang pagpapanatili ng atensyon at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral sa tradisyunal na silid-aralan.

Sa ating bansa, alinsunod sa Republic Act No. 10533 o Enhanced Basic Education Act of 2013, isa sa mga pangunahing layunin ng sistema ng edukasyon ay ang makalikha ng mga mag-aaral na may sapat na kahusayan at kahandaan para sa trabaho at sa pandaigdigang kompetisyon. Subalit, ipinapakita sa mga pag-aaral na ang ilang mag-aaral ay nahihirapang makahanap ng inspirasyon upang aktibong makibahagi sa klase, na nagdudulot ng pagbaba ng kalidad ng kanilang pagkatuto (Liwanag, 2021). Bilang tugon, isinusulong ng Kagawaran ng Edukasyon ang iba't ibang estratehiya sa pagtuturo, kabilang ang gamification at aktibong pakikilahok, upang matugunan ang mga problemang ito. Sa antas ng paaralan mahalaga ang pagbuo ng mga makabagong estratehiya na makakapagpataas ng interes at pakikilahok ng mga mag-aaral. Ilang pananaliksik ang nagpatunay na ang paggamit ng mga estratehiya tulad ng game-based learning at collaborative learning ay epektibong nakaka-engganyo ng mga estudyante at nagpapataas ng kanilang intrinsic motivation (Liwanag, 2021). Bukod dito, binibigyang-diin din ng mga polisiya tulad ng DepEd Order No. 8, s. 2015 na mahalaga ang makabuluhang pagtataya sa pagkatuto upang matukoy ang mga

pangangailangan ng mag-aaral at mapahusay ang kanilang karanasan sa pagkatuto (RA No. 10533, 2013). Sa kabila ng mga pagsisikap na ito, marami pa rin sa mga paaralan ang nakararanas ng mababang antas ng pakikilahok sa klase. Ang problema ay higit na nararamdaman sa mga asignaturang nangangailangan ng mataas na antas ng interaksyon, tulad ng agham at wika. Samakatuwid, ang pag-aaral na ito ay naglalayong siyasatin at pag-aralan ang mga istrategiyang epektibong nagpapataas ng motibasyon at pakikilahok ng mga mag-aaral, gamit ang mga makabago at tradisyunal na pamamaraan.

Ang kahalagahan ng pag-aaral ay nakasentro sa pagbibigay ng rekomendasyon para sa mas epektibong mga pamamaraan sa pagtuturo. Sa pamamagitan ng pagsusuri ng mga estratehiya, inaasahang makakatulong ito sa mga guro sa pagbuo ng mas inklusibo at engaging na mga klase. Higit pa rito, ang pag-aaral na ito ay makatutulong sa mga tagapamahala ng paaralan upang makabuo ng mga programang sumusuporta sa mas aktibong pagkatuto, na nakapailalim sa mga layunin ng Enhanced Basic Education Act of 2013 at iba pang mga pambansang polisiya sa edukasyon (RA No. 10533, 2013; University of Bohol, 2020). Layunin ng pag-

aaral na ito ang pagpapabuti ng kalidad ng pagtuturo

sa pamamagitan ng paglikha ng mas epektibong mga estratehiya sa pagkatuto, na inayon sa mga pangangailangan ng mga mag-aaral at sa mga pagbabagong naganap sa sistema ng edukasyon.

OBJECTIVES OF THE STUDY

Ang pag-aaral na ito ay nagsuri sa mga estratehiya sa pagpapataas ng motibasyon at pakikilahok ng mga mag-aaral sa loob ng klase. Ito ay nakatuon sa pagtukoy ng mga epektibong pamamaraan upang matugunan ang bumabang interes at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral, na naging isang malaking hamon sa larangan ng edukasyon, lalo na sa makabagong panahon. Partikular na binigyang-pansin ng pag-aaral ang mga karanasan at estratehiya ng mga guro ng Filipino sa mga sekondaryang paaralan sa distrito ng Bugallon II sa taong panuruan 2024-2025.

Ang pag-aaral na ito ay naghangad na masagot ang mga sumusunod na katanungan:

1. Ano-ano ang mga estratehiyang ginagamit ng mga guro sa pagtuturo ayon sa pananaw ng mga

- a. guro;
- b. mag-aaral?

1.1 Mayroon bang makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng mga pananaw ng guro at ng mga mag-aaral tungkol sa mga estratehiyang ginagamit sa pagtuturo?

2. Gaano kaepektibo ang mga estratehiya sa pagtuturo sa motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral ayon sa mga

- a. guro;
- b. mag-aaral?

2.1. Mayroon bang makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng pananaw ng mga guro at ng mga mag-aaral hinggil sa kung gaano kaepektibo ang mga ginagamit na estratehiya sa pagtuturo sa motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral?

3. Ano ang katangian ng mga estratehiya na nagpapataas ng motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral ayon sa mga

- a. guro;
- b. mag-aaral?

4. Ano ang mga hamon ng mga guro sa pagpapatupad ng mga estratehiya sa pagpapataas ng motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral ayon sa

- a. guro;
- b. mag-aaral?

METHODOLOGY

Isinagawa ang pag-aaral gamit ang kuwantitatibong deskriptibong disenyo ng

pananaliksik. Ginamit ng pananaliksik na ito ang mga datos mula sa mga guro at mag-aaral ng Filipino mula sa iba't ibang sekondaryang paaralan sa Munisipyo ng Bugallon, na nahahati sa dalawang distrito: Bugallon I at Bugallon II. Sa Bugallon I, mayroong dalawang paaralan: ang Polong National High School at Bugallon Integrated School, na may tig-walong guro ng Filipino bawat isa. Sa Bugallon II, may tatlong paaralan: Portic Integrated School (2 guro), Irene Rayos Ombac National High School (6 guro), at Salomague National High School (4 guro). Lahat ng 28 guro ng Filipino sa Polong National High School, Bugallon Integrated School, Portic Integrated School, Salomague National High School, at Irene Reyes Ombac National High School ay kalahok sa pananaliksik. Samantalang ang bilang ng mga mag-aaral na isa sa respondente ay tinutukoy gamit ang Yamane's formula, na nagresulta sa isang sample size na humigit-kumulang 260 mag-aaral. Ang aktwal na bilang ng mga respondente ay maaaring mag-iba dahil sa rounding errors sa mga kalkulasyon. Ang paggamit ng proportionate stratified sampling ay nagtiyak na ang representasyon ng mga mag-aaral mula sa bawat paaralan ay proporsyonal sa laki nito. Ang mananaliksik ay humingi ng paunang pahintulot mula sa Pansangay na

Tagapamanihala ng mga Paaralan at sa mga punongguro ng mga kalahok na paaralan. Nagpresenta rin ng liham pahintulot sa mga tagatugon ang mananaliksik bago ipamahagi ang sarbey.

Ang mananaliksik ay personal na nakipag-ugnayan sa mga guro upang matiyak ang aktibong pakikilahok ng mga tagatugon. Ang talatanungan ay ipinamamahagi sa pamamagitan ng mga naiprintang kopya, na sinagutan ng mga tagatugon sa kanilang sariling oras.

RESULTS AND DISCUSSION

Tinalakay sa bahaging ito ang mga resulta ng pagsusuri sa Pagpapataas ng Motibasyon at Pakikilahok ng mga Mag-aaral sa Asignaturang Filipino.

Talahanayan 1a

Mga Estratehiyang Ginagamit sa Pagtuturo ayon sa Pananaw ng mga Guro n=28

Mas pinipili ng mga guro ang paggamit ng teknolohiya at tradisyonal na lecture-discussion dahil sa pagiging praktikal, mabilis, at madaling ihanda sa klase. Karaniwan na ring may access sa teknolohiya ang mga paaralan, kaya't nagiging dominante ito. Samantala, hindi gaanong ginagamit ang gamification at FGD marahil dahil sa kakulangan sa oras,

"Strategic Innovations Across Learning, Technology, and Business for Development and Growth"

pasilidad, o karanasan sa ganitong mga estratehiya.

Talahanayan 1b
Mga Estratehiyang Ginagamit sa
Pagtuturo ayon sa Pananaw ng mga Mag-
aaral

<u>Bilang</u>	<u>Mga Estratehiya</u>	<u>Mean</u>	<u>Descriptive Equivalent</u>	<u>Ranggo</u>
1.	Paggamit ng larong pang-edukasyon/Gamification	3.14	Paminsan-minsan	11
2.	Collaborative learning	3.93	Madalas	3
3.	Feedback at assessment	3.54	Madalas	8
4.	Pagsasalaysay ng kwento o storytelling	3.61	Madalas	5.5
5.	Paggamit ng teknolohiya (hal., PowerPoint, video)	4.46	Lagi	1
6.	Lecture-discussion method	4.00	Madalas	2
7.	Group work o peer teaching	3.57	Madalas	7
8.	FGD	3.25	Paminsan-minsan	10
9.	Individual Work	3.68	Madalas	4
10.	Paggamit ng modyul at multimodal/Film viewing	3.36	Paminsan-minsan	9
11.	Guided Activity	3.61	Madalas	5.5

Legend: 4.21-5.00=Lagi 3.41-4.20=Madalas 2.61-3.40=Paminsan-minsan 1.81-2.60=Bihira 1.00-1.80=Hindi kailanman

Ipinapakita ng resulta na habang bukas ang mga guro sa paggamit ng modernong teknolohiya at kolaboratibong paraan ng pagtuturo, may mga estratehiyang napatunayang epektibo tulad ng gamification at FGD na hindi pa lubos na naa-adopt. Maaaring isaalang-alang ang pagsasanay o capacity building upang mapalawak pa ang gamit ng mga estratehiyang ito sa pagtuturo.

<u>Bilang</u>	<u>Mga Estratehiya</u>	<u>Mean</u>	<u>Descriptive Equivalent</u>	<u>Ranggo</u>
1.	Paggamit ng larong pang-edukasyon/Gamification	2.00	Bihira	11
2.	Collaborative learning	3.09	Paminsan-minsan	9
3.	Feedback at assessment	3.50	Madalas	6
4.	Pagsasalaysay ng kwento o storytelling	3.55	Madalas	5
5.	Paggamit ng teknolohiya (hal., PowerPoint, video)	4.20	Madalas	1
6.	Lecture-discussion method	4.12	Madalas	2
7.	Group work o peer teaching	3.45	Madalas	7
8.	FGD	3.04	Paminsan-minsan	10
9.	Individual Work	3.96	Madalas	3
10.	Paggamit ng modyul at multimodal/Film viewing	3.19	Paminsan-minsan	8
11.	Guided Activity	3.60	Madalas	4

Legend: 4.21-5.00=Lagi 3.41-4.20=Madala 2.61-3.40=Paminsan-minsan 1.81-2.60=Bihira 1.00-1.80=Hindi kailanman

Batay sa pananaw ng mga mag-aaral, ang Paggamit ng teknolohiya (hal., PowerPoint, video) (Mean = 4.20, Madalas) ang pinaka-gamit na estratehiya sa pagtuturo, kasunod ang Lecture-discussion method (Mean = 4.12, Madalas) at Individual Work (Mean = 3.96, Madalas). Samantala, pinakamababang mean ang naitala sa Paggamit ng larong pang-edukasyon/Gamification (Mean = 2.00, Bihira), na siyang nasa huling ranggo. Mas

namamayani sa karanasan ng mga mag-aaral ang paggamit ng teknolohiya at lecture-discussion method, na pareho ring nanguna sa pananaw ng mga guro. Ang mga ito ay kadalasang ginagamit sa mga klase dahil sa pagiging madali at pamilyar sa mga guro. Samantala, bihira ang gamification base sa mga mag-aaral, maaaring dahil sa limitadong integrasyon nito sa leksiyon o kakulangan ng kaalaman ng mga guro sa paggamit nito.

Ang pagkakatatugma ng pananaw ng mga mag-aaral at guro sa paggamit ng teknolohiya ay nagpapakita ng pagiging sentral nito sa kasalukuyang pagtuturo. Gayunpaman, ang mababang paggamit ng mga interaktibong estratehiya gaya ng gamification ay nagpapakita ng pangangailangan para sa mas makabago at nakakaengganyong pamamaraan upang mas mapataas pa ang motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral sa klase. Inirerekomenda ang pagsasanay sa mga guro at pagbuo ng mga instructional materials na makapagtuturo gamit ang mas makabagong, interaktibong paraan.

Makabuluhang Pagkakaiba sa Pagitan ng mga Pananaw ng mga Guro at ng mga Mag-Aaral tungkol sa mga Estratehiyang Ginagamit sa Pagtuturo

Upang masuri kung may makabuluhang pagkakaiba sa pananaw ng

mga guro at mga mag-aaral hinggil sa mga estratehiyang ginagamit sa pagtuturo, isinagawa ang paghahambing ng kanilang mga sagot. Inilalahad sa Talahanayan 1.1 ang resulta ng pagsusuri kung saan tinukoy kung alin sa mga estratehiya ang may pagkakatatulad o pagkakaiba ng pananaw ang dalawang grupo. Layunin ng talahanayan na tukuyin kung nagkakaroon ng alignment o hindi ang paggamit ng mga estratehiya sa klase batay sa persepsyon ng mga guro at mag-aaral.

May makabuluhang pagkakaiba sa pananaw ng mga guro at mag-aaral sa karamihan ng estratehiyang ginagamit sa pagtuturo, maliban sa storytelling, paggamit ng teknolohiya, at modyul o film viewing. Ang pagkakaibang ito ay maaring bunga ng magkaibang karanasan at pagtingin ng guro at mag-aaral sa bisa ng mga estratehiya. Makikita sa talahanayan ang resulta ng pagkakaiba.

Halimbawa, mas mataas ang tingin ng mga guro sa paggamit ng gamification kumpara sa mga mag-aaral, na maaaring dahil sa hindi sapat na implementasyon o hindi tumutugon sa interes ng mga mag-aaral. Sa kabilang banda, may ilang estratehiya tulad ng paggamit ng teknolohiya at storytelling na pareho ang tingin ng guro at mag-aaral, kaya't walang makabuluhang pagkakaiba.

Mahalagang isaalang-alang ng mga guro ang aktwal na karanasan at pananaw ng mga mag-aaral upang matiyak na ang mga estratehiyang ginagamit ay tunay na epektibo sa pagkatuto. Ang makabuluhang pagkakaibang ito ay nagpapakita ng puwang na kailangang punan sa pamamagitan ng mas bukas na komunikasyon, pagbibigay ng feedback, at masusing pagtukoy kung aling mga estratehiya ang tumutugon sa interes, pangangailangan, at kakayahan ng mga mag-aaral.

<u>Bilang</u>	<u>Mga Estratehiya</u>	<u>Mean</u>	<u>Descriptive Equivalent</u>	<u>Ranggo</u>
1.	Paggamit ng larong pang-edukasyon/ Gamification	2.00	Bihira	11
2.	Collaborative learning	3.09	Paminsan-minsan	9
3.	Feedback at assessment	3.50	Madalas	6
4.	Pagsasalaysay ng kwento o storytelling	3.55	Madalas	5
5.	Paggamit ng teknolohiya (hal., PowerPoint, video)	4.20	Madalas	1
6.	Lecture-discussion method	4.12	Madalas	2
7.	Group work o peer teaching	3.45	Madalas	7
8.	FGD	3.04	Paminsan-minsan	10
9.	Individual Work	3.96	Madalas	3
10.	Paggamit ng modul at multimodal/Film viewing	3.19	Paminsan-minsan	8
11.	Guided Activity	3.60	Madalas	4

Significant at 0.05

Gaano kaepektibo ang mga Estratehiya sa Pagtuturo sa Motibasyon at Partisipasyon ng mga Mag-aaral ayon sa mga Guro at mga Mag-aaral

Upang masukat ang antas ng pagiging epektibo ng iba't ibang estratehiya sa pagtuturo sa pagpapataas ng motibasyon at pakikilahok ng mga mag-aaral, tinipon ang pananaw ng dalawang pangunahing tagamasid sa proseso ng pagkatuto, ang mga guro at mga mag-aaral. Inilalarawan sa Talahanayan 2a ang pananaw ng mga guro, habang sa Talahanayan 2b naman ay makikita ang pananaw ng mga mag-aaral. Layunin ng mga talahanayang ito na matukoy kung aling mga estratehiya ang pinakamabisang ginagamit sa klasrum batay sa kanilang karanasan at obserbasyon.

Guro. Ayon sa pananaw ng mga guro na inilalarawan sa Talahanayan 2a, karamihan sa mga estratehiyang ginagamit sa pagtuturo ay lubos na epektibo sa pagpapataas ng motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral. Nanguna ang paggamit ng teknolohiya (Mean = 4.68) bilang pinaka-epektibong estratehiya, na sinundan ng collaborative learning (Mean = 4.29), feedback at assessment (Mean = 4.25), at gamification (Mean = 4.21) — lahat ay may deskriptibong katumbas na "Lubos na Epektibo." Samantala, ang natitirang mga estratehiya gaya ng storytelling, group work, individual work, at guided activity ay inilarawan bilang "Epektibo." Ang FGD (Mean = 3.46) at lecture-discussion method

(Mean = 3.50) ang nakakuha ng pinakamababang ranggo, bagamat pasok pa rin sa kategoryang epektibo.

Talahanayan 2a

Gaano kaepektibo ang mga Estratehiya sa Pagtuturo sa Motibasyon at Partisipasyon ng mga Mag-aaral ayon sa mga Guro

<u>Bilang</u>	<u>Mga Estratehiya</u>	<u>Mean</u>	<u>Descriptive Equivalent</u>	<u>Ranggo</u>
1.	Paggamit ng larong pang-edukasyon/ Gamification	4.21	Lubos na Epektibo	4
2.	Collaborative learning	4.29	Lubos na Epektibo	2
3.	Feedback at assessment	4.25	Lubos na Epektibo	3
4.	Pagsasalaysay ng kvento o storytelling	4.11	Epektibo	5
5.	Paggamit ng teknolohiya (hal., PowerPoint, video)	4.68	Lubos na Epektibo	1
6.	Lecture-discussion method	3.50	Epektibo	10
7.	Group work o peer teaching	3.86	Epektibo	6
8.	FGD	3.46	Epektibo	11
9.	Individual Work	3.82	Epektibo	7.5
10.	Paggamit ng modyul at multimodal/Film viewing	3.82	Epektibo	7.5
11.	Guided Activity	3.71	Epektibo	9

Legend:

4.21-5.00=Lubos na Epektibo 3.41-4.20=Epektibo
 2.61-3.40=Katamtamang Epektibo
 1.81-2.60=Medyo Epektibo
 1.00-1.80=Hindi Epektibo

Ipinapakita ng datos na mas mataas ang tingin ng mga guro sa mga estratehiyang nakasentro sa interaktibo, makabagong pamamaraan, at pagbibigay ng agarang puna tulad ng paggamit ng teknolohiya, collaborative learning, at

feedback. Ito ay maaaring dahil sa mas mataas na engagement at partisipasyon ng mga mag-aaral kapag ang mga ito ay ginagamit sa klase. Samantala, ang mga tradisyunal na estratehiya gaya ng lecture-discussion at FGD ay maaaring hindi na gaanong epektibo sa paningin ng guro, marahil dahil sa pagbabago ng interes at estilo ng pagkatuto ng mga bata.

Dapat bigyang-prioridad ng mga guro ang mga estratehiyang napatunayang lubos na epektibo sa pagtaas ng motibasyon ng mga mag-aaral, lalo na ang paggamit ng teknolohiya, kolaboratibong gawain, at gamified na aktibidad. Gayundin, mainam na suriin muli ang mga estratehiyang may mas mababang antas ng pagiging epektibo upang mapahusay o palitan ang mga ito ng mas angkop na pamamaraan. Ang mga resulta ay maaaring magsilbing batayan sa pagbabalangkas ng mas dinamikong instruksyunal na diskarte upang higit pang mapaunlad ang partisipasyon at pagkatuto ng mga mag-aaral.

Talahanayan 2b

Gaano kaepektibo ang mga Estratehiya sa Pagtuturo sa Motibasyon at Partisipasyon ng mga Mag-aaral ayon sa mga Mag-aaral

n=269

<u>Bilang</u>	<u>Mga Estratehiya</u>	<u>Mean</u>	<u>Descriptive Equivalent</u>	<u>Ranggo</u>
1.	Paggamit ng larong pang-edukasyon/Gamification	3.45	Epektibo	8.5
2.	Collaborative learning	3.58	Epektibo	6
3.	Feedback at assessment	3.63	Epektibo	5
4.	Pagsasalaysay ng kwento o storytelling	3.49	Epektibo	7
5.	Paggamit ng teknolohiya (hal., PowerPoint, video)	4.07	Epektibo	2
6.	Lecture-discussion method	4.11	Epektibo	1
7.	Group work o peer teaching	3.45	Epektibo	8.5
8.	FGD	3.27	Katamtamang Epektibo	11
9.	Individual Work	3.85	Epektibo	3
10.	Paggamit ng modyul at multimodal/Film viewing	3.39	Katamtamang Epektibo	10
11.	Guided Activity	3.74	Epektibo	4

Legend:

4.21-5.00=Lubos na Epektibo
 3.41-4.20=Epektibo
 2.61 3.40=Katamtamang Epektibo
 1.81-2.60=Medyo Epektibo
 1.00-1.80=Hindi Epektibo

Mag-aaral. Batay sa pananaw ng 269 mag-aaral, lahat ng estratehiyang ginagamit sa pagtuturo ay itinuturing na epektibo, maliban sa FGD (Mean = 3.27) at paggamit ng modyul at multimodal/film viewing (Mean = 3.39) na nakatanggap ng katamtamang epektibo na pagtingin. Pinakaepektibo sa pananaw ng mga mag-aaral ang lecture-discussion method (Mean = 4.11) at paggamit ng teknolohiya tulad ng PowerPoint at video (Mean = 4.07), na kapwa nanguna sa ranggo. Kasunod nito

ang individual work (Mean = 3.85), guided activity (Mean = 3.74), at feedback at assessment (Mean = 3.63). Samantala, ang paggamit ng larong pang-edukasyon at group work o peer teaching ay nagtamo ng parehong mean na 3.45 at nasa pangwalo sa ranggo.

Ipinahihiwatig ng datos na higit na pinahahalagahan ng mga mag-aaral ang mga estratehiyang nagbibigay ng malinaw na paliwanag, visual aid, at pagkakataong magtrabaho nang indibidwal. Samantalang ang mga estratehiyang nangangailangan ng talakayan sa maliliit na grupo tulad ng FGD ay hindi gaanong kinikilalang epektibo, marahil dahil sa kakulangan sa partisipasyon o hindi malinaw na estruktura ng aktibidad. Mahalagang isaalang-alang ito sa pagpapalano ng mga aralin upang higit na mapaingting ang motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral.

Makabuluhang Pagkakaiba sa Pagitan ng Pananaw ng mga Guro at ng mga Mag-aaral hinggil sa kung Gaano Kaepektibo ang mga Ginagamit na Estratehiya sa Pagtuturo sa Motibasyon at Partisipasyon ng mga Mag-aaral

Ipinapakita ng Talahanayan 2.1 ang pagsusuri sa makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng pananaw ng mga guro at ng mga mag-aaral hinggil sa kung gaano kaepektibo

ng mga estratehiyang ginagamit sa pagtuturo partikular sa pagpapataas ng motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng estadistikang pagsusuri, layunin ng talahanayang ito na tukuyin kung mayroong pagkakatulad o pagkakaiba sa kanilang pananaw na maaaring maging batayan sa pagpapahusay ng mga kasalukuyang ginagamit na estratehiya sa klasrum.

Talahanayan 2.1

Makabuluhang Pagkakaiba sa Pagitan ng Pananaw ng mga Guro at ng mga Mag-aaral hinggil sa kung Gaano Kaepektibo ang mga Ginagamit na Estratehiya sa Pagtuturo sa Motibasyon at Partisipasyon ng mga Mag-aaral

Mga Estratehiya	Mean (Guro)	Mean (Mag-aaral)	p-value	May Makabuluhang Pagkakaiba?
1.Paggamit ng larong pang-edukasyon/Gamification	4.21	3.45	.006	Oo
2.Collaborative learning	4.29	3.59	.001	Oo
3.Feedback at assessment	4.25	3.63	.311	Wala
4.Pagsasalaysay ng kwento o storytelling	4.11	3.49	.060	Wala
5.Paggamit ng teknolohiya (hal., PowerPoint, video)	4.68	4.07	.009	Oo
6.Lecture-discussion method	3.50	4.11	.716	Wala
7.Group work o peer teaching	3.86	3.46	.001	Oo
8.FGD	3.46	3.28	.001	Oo
9.Individual Work	3.82	3.85	.001	Oo
10.Paggamit ng modyul at multimodal/Film viewing	3.82	3.39	.001	Oo
11.Guided Activity	3.71	3.75	.001	Oo

Significant at 0.05

Batay sa pagsusuri ng p-value (significant sa antas na 0.05), lumitaw na may makabuluhang pagkakaiba sa pananaw ng mga guro at mag-aaral sa karamihan ng estratehiyang ginagamit sa pagtuturo. Ang pagkakaibang ito ay makikita sa: gamification, collaborative learning, paggamit ng teknolohiya, group work o peer teaching, FGD, individual work, paggamit ng modyul at multimodal/film viewing, at guided activity. Samantala, walang makabuluhang pagkakaiba sa pananaw ng dalawang grupo sa feedback at assessment, pagsasalaysay ng kwento o storytelling, at lecture-discussion method.

Ipinapahiwatig ng mga datos na bagama't parehong kinikilala ng guro at mag-aaral ang bisa ng iba't ibang estratehiya, magkaiba ang kanilang antas ng pagpapahalaga sa mga ito. Maaaring nakaapekto ang kanilang kani-kaniyang karanasan, gampanin, at pananaw sa pagtuturo at pagkatuto. Dahil dito, mahalagang isaalang-alang ng mga guro ang boses at aktwal na karanasan ng mga mag-aaral upang maangkop ang mga estratehiya sa kanilang interes, pangangailangan, at motibasyon sa pag-aaral.

Katangian ng mga Estratehiyang Nagpapataas ng Motibasyon at

Pakikilahok ng mga Mag-aaral ayon sa mga Guro

Ang Talahanayan 3a-1 hanggang 3a-10 ay nagpapakita ng pagsusuri sa mga katangian ng mga estratehiyang ginagamit sa pagtuturo na ayon sa mga guro ay nakapagpapataas ng motibasyon at pakikilahok ng mga mag-aaral. Bawat talahanayan ay tumutukoy sa isang tiyak na katangian—tulad ng pagiging kawili-wili, interaktibo, makabuluhan, at iba pa—na sinusuri batay sa mga estratehiyang itinuturing ng mga guro na epektibo sa pag-engganyo sa mga mag-aaral. Layunin ng mga talahanayang ito na matukoy kung aling mga estratehiya ang pinakapinahahalagahan ng mga guro upang mas mapabuti pa ang proseso ng pagtuturo at pagkatuto.

Talahanayan 3a

Katangian (Aspects of Motivation/Participation)	Nangungunang Estratehiya (Guro)	Porsyento	Nangungunang Estratehiya (Mag-aaral)	Porsyento
Bawasan ang Pagkabagot/Kawalan ng Interes	Gamification	78.60%	FGD	21.60%
Nagbibigay Positibong Tugon	Paggamit ng Teknolohiya	32.10%	Gamification	50.90%
Mas Nagiging Aktibo/Interaktibo	Gamification	64.30%	Paggamit ng Teknolohiya	20.40%
Pagsasakatuparan ng Layunin ng Kurikulum	Storytelling	46.40%	Storytelling	21.20%
Pagtugon sa Iba't Ibang Learning Styles	Paggamit ng Teknolohiya	28.60%	Gamification	41.60%
Pagpapalakas ng Kolaborasyon	Collaborative Learning	64.30%	Feedback at Assessment	18.20%

Batay sa talahanayan na magkaiba ang pagpapahalaga ng guro at mag-aaral sa ilang aspeto ng pagiging epektibo tulad mas mataas ang tingin ng guro sa epekto ng gamification at collaborative learning sa klase, habang ang mga mag-aaral ay mas tumitingin sa tradisyonal na *lecture-discussion method* at *individual work* para sa kalinawan ng aralin.

Ang mga resulta ay nagpapatunay na ang mga interaktibong estratehiya ay mahalaga, ngunit kailangang isaalang-alang ng mga guro ang aktwal na karanasan at pananaw ng mga mag-aaral upang matiyak na ang mga estratehiyang ginagamit ay tumutugon sa kanilang interes, pangangailangan, at motibasyon. Ito ay nagpapakita ng pangangailangan para sa mas bukas na komunikasyon at masusing pagtukoy ng mga estratehiyang tumutugon sa kakayahan ng mga mag-aaral.

Talahanayan 4a

Mga Hamon ng mga Guro sa Pagpapatupad ng mga Estratehiya sa Pagpapataas ng Motibasyon at Partisipasyon ng mga Mag-aaral ayon sa mga Guro

Ang resulta ay nagpapahiwatig na ang sobrang dami ng gawain ng mga guro ang pangunahing salik na humahadlang sa kanilang kakayahang maisagawa nang

epektibo ang mga estratehiya sa pagtuturo. Kinakailangan ng mga programang sumusuporta sa workload management at pagbibigay ng sapat na panahon para sa pagpapalano upang matulungan ang mga guro na maisakatuparan ang mga makabagong pamamaraan sa klasrum

<u>Bilang</u>	<u>Mga Hamon</u>	<u>Mean</u>	<u>Descriptive Equivalent</u>	<u>Ranggo</u>
1.	Kakulangan ng oras para sa pagpapalano at paghahanda	2.89	Hindi Sigurado	7.5
2.	Limitadong access sa teknolohiya o kagamitan	3.18	Hindi Sigurado	5
3.	Hindi sapat ang suporta mula sa administrasyon	2.96	Hindi Sigurado	6
4.	Hindi interesado ang mga mag-aaral	3.29	Hindi Sigurado	2
5.	Mga problema sa disiplina ng mag-aaral	3.21	Hindi Sigurado	3
6.	Pagkakaiba-iba ng kakayahan ng mga mag-aaral	2.86	Hindi Sigurado	9
7.	Kakulangan ng pagsasanay para sa guro tungkol sa makabagong estratehiya	2.89	Hindi Sigurado	7.5
8.	Mataas na dami ng trabaho ng mga guro	3.64	Sumasang-ayon	1
9.	Limitadong resources para sa paggawa ng aktibidad	3.21	Hindi Sigurado	4
	Kabuuanang Mean	3.14	Hindi Sigurado	

Legend:

4.21-5.00=Lubos na sumasang-ayon
 3.41-4.20=Sumasang-ayon
 2.61-3.40=Hindi sigurado
 1.81-2.60=Hindi sumasang-ayon
 1.00-1.80=Lubos na hindi sumasang-ayon

Talahanayan 4b
Mga Hamon ng mga Guro sa
Pagpapatupad ng mga Estratehiya sa
Pagpapataas ng Motibasyon at
Partisipasyon ng mga Mag-aaral ayon sa
mga Mag-aaral

<u>Bilang</u>	<u>Mga Hamon</u>	<u>Mean</u>	<u>Descriptive Equivalent</u>	<u>Ranggo</u>
1.	Kakulangan ng oras para sa pagpapalano at paghahanda	2.88	Hindi Sigurado	7
2.	Limitadong access sa teknolohiya o kagamitan	3.01	Hindi Sigurado	4
3.	Hindi sapat ang suporta mula sa administrasyon	3.00	Hindi Sigurado	5
4.	Hindi interesado ang mga mag-aaral	3.53	Sumasang-ayon	2
5.	Mga problema sa disiplina ng mag-aaral	3.60	Sumasang-ayon	1
6.	Pagkakaiba-iba ng kakayahan ng mga mag-aaral	2.61	Hindi Sigurado	9
7.	Kakulangan ng pagsasanay para sa guro tungkol sa makabagong estratehiya	2.83	Hindi Sigurado	8
8.	Mataas na dami ng trabaho ng mga guro	3.27	Hindi Sigurado	3
9.	Limitadong resources para sa paggawa ng aktibidad	2.94	Hindi Sigurado	6
	Kabuuanang Mean	3.07	Hindi Sigurado	

Legend:

4.21-5.00=Lubos na sumasang-ayon
 3.41-4.20=Sumasang-ayon
 2.61-3.40=Hindi sigurado
 1.81-2.60=Hindi sumasang-ayon
 1.00-1.80=Lubos na hindi sumasang-ayon

Ipinakikita ng Talahanayan 4b ang pananaw ng mga mag-aaral ukol sa mga hamong kinakaharap ng mga guro sa pagpapatupad ng mga estratehiyang nagpapataas ng motibasyon at

partisipasyon. Pinakamataas ang mean sa “Mga problema sa disiplina ng mag-aaral” (3.60) na sinundan ng “Hindi interesado ang mga mag-aaral” (3.53), kapwa may deskriptibong kahulugang Sumasang-ayon. Ibig sabihin, batay sa pananaw ng mga mag-aaral, malaking hamon sa mga guro ang pagdidisiplina at pagkuha ng interes ng mga estudyante. Ang iba pang hamon ay nasa antas ng Hindi Sigurado, kabilang na ang mataas na dami ng trabaho ng mga guro (3.27) at limitadong access sa teknolohiya (3.01).

Ang pananaw ng mga mag-aaral ay nagpapakita na ang problema sa disiplina at kawalan ng interes ng kanilang mga kamag-aral ang pangunahing hadlang sa mabisang paggamit ng mga estratehiya sa pagtuturo. Mahalaga ito sapagkat nagpapahiwatig na hindi lamang sa guro nagsisimula ang problema, kundi sa mismong antas ng pag-uugali at motibasyon ng mga mag-aaral. Iminumungkahi nito ang pangangailangang palakasin ang behavioral interventions at student engagement programs upang maging mas matagumpay ang implementasyon ng mga estratehiya sa pagtuturo.

CONCLUSION AND RECOMMENDATION

Batay sa natuklasan, parehong kinikilala ng mga guro at mag-aaral ang kahalagahan ng teknolohiya sa pagtuturo. Gayunpaman, may makabuluhang pagkakaiba ang pananaw nila sa ibang estratehiya tulad ng gamification at collaborative learning. Ipinapakita nito ang hindi pagkakatumang ng karanasan ng mag-aaral sa aktuwal na ginagamit ng guro.

Batay sa resulta, makikita ang malinaw na pagkakaiba sa pananaw ng mga guro at mag-aaral hinggil sa epektibong estratehiya sa pagtuturo, kaya’t kinakailangang isaalang-alang ng mga guro ang mga karanasan at opinyon ng mag-aaral upang pumili ng mga pamamaraang tunay na nakapagpapataas ng motibasyon at partisipasyon.

Makikita sa resulta na ang mga estratehiyang interaktibo, makabago, at nakasentro sa mag-aaral gaya ng gamification, storytelling, at paggamit ng teknolohiya ay epektibong nakapagpapataas ng motibasyon, partisipasyon, at lalim ng pagkatuto, kaya’t nararapat itong isaalang-alang at paunlarin ng mga guro sa kanilang pagtuturo.

Mula sa resulta, lumitaw na magkaiba ang pananaw ng mga guro at mag-aaral sa mga hamon sa paggamit ng mga estratehiya. Para sa mga guro, ang

labis na dami ng trabaho ang pangunahing hadlang, habang para sa mga mag-aaral, ang disiplina at kawalan ng interes ng mga kaklase. Ipinapakita nito na ang hadlang sa epektibong pagtuturo ay mula sa parehong panig—guro at mag-aaral.

Recommendation

Batay sa mga natuklasang konklusyon, ang mga sumusunod na rekomendasyon ay iniharap upang mapabuti ang implementasyon ng mga estratehiya sa pagtuturo at mapataas ang motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral:

Iminumungkahi na isaalang-alang ng mga guro ang pananaw ng mga mag-aaral sa pagpili ng mga estratehiya sa pagtuturo upang mas mapabuti ang kanilang pagkatuto at motibasyon.

Inirerekomenda na isaalang-alang ng mga guro ang pananaw at karanasan ng mga mag-aaral sa pagpili ng mga estratehiya sa pagtuturo upang matiyak ang pagiging epektibo ng mga ito sa pagtaas ng motibasyon at partisipasyon sa klase. Mahalaga ring balansehin ang paggamit ng tradisyunal at makabagong pamamaraan, gaya ng lecture-discussion at teknolohiya, upang matugunan ang iba't ibang estilo ng pagkatuto. Dapat ding palalimin ang kaalaman ng mga guro sa

mga estratehiyang tulad ng gamification, collaborative learning, at film viewing sa pamamagitan ng mga pagsasanay at workshop, upang magamit ang mga ito nang mas episyente at ayon sa interes ng mga mag-aaral.

Iminumungkahi na patuloy gamitin at paunlarin ng mga guro ang mga estratehiyang interaktibo, makabago, at nakasentro sa mag-aaral tulad ng gamification, storytelling, at paggamit ng teknolohiya sa kanilang mga klase. Ang mga pamamaraang ito ay napatunayang epektibo hindi lamang sa pagpapataas ng motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral kundi pati sa pagpapalalim ng kanilang pag-unawa sa mga aralin. Mainam ding magsagawa ng regular na pagsasanay para sa mga guro upang mas mapalawak ang kanilang kaalaman at kasanayan sa paggamit ng mga modernong estratehiya sa pagtuturo. Bukod dito, mahalagang isaalang-alang ang iba't ibang learning styles at interes ng mga mag-aaral upang masiguro ang inklusibong pagkatuto at makabuluhang karanasan sa loob ng silid-aralan.

Batay sa natukoy na mga hamon, inirerekomenda na magsagawa ng mga hakbang ang mga paaralan upang mapagaan ang workload ng mga guro, tulad

ng pagbibigay ng sapat na oras para sa lesson planning at pagbuo ng materyales sa pagtuturo. Mahalaga ring magpatupad ng mga programang magpapalakas sa classroom management at magpapaunlad sa disiplina ng mga mag-aaral, gaya ng counseling, values formation, at regular na mentoring sessions. Bukod dito, dapat ding isagawa ang mga aktibidad na magpapataas ng interes at motibasyon ng mga estudyante, kabilang na ang paggamit ng makabago at interaktibong estratehiya na naaayon sa kanilang hilig at learning styles. Sa pamamagitan ng pagtutok sa parehong suliranin ng guro at mag-aaral, mas magiging epektibo ang implementasyon ng mga estratehiya sa pagtuturo.

REFERENCES

- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2020). Introduction to Research in Education. Wadsworth.
- Babbie, E. R. (2020). The Practice of Social Research. Cengage Learning.
- Barker, D., George, J., & Wright, S. (2020). Interactive learning strategies and student engagement: A review of recent studies. *Educational Research Review*, 35, 85-102. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100298>
- Braun, V., & Clarke, V. (2020). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589-597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2020.1800847>
- Cheng, M., & Xie, J. (2021). Effective Teaching Strategies for Enhancing Student Engagement. *Journal of Education Research*, 45(3), 121-135. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.03.003>
- Chiu, T. K. F. (2021). Applying the self-determination theory (SDT) to explain student engagement in online learning during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Technology in Education*, 53(4), 1-15. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1891998>
- Creswell, J. W. (2020). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. SAGE Publications.
- Fredricks, J., et al. (2019). Handbook of Student Engagement Interventions. Academic Press.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2020). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 90(1), 63-89. <https://doi.org/10.3102/0034654319897598>
- Howard, J., Gagné, M., & Bureau, J. S. (2021). Student motivation and associated outcomes: A meta-analysis from self-determination theory. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>

- Jang, H., Kim, Y., & Kim, J. (2020). The effect of flipped classroom on student learning and engagement: A systematic review. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(4), 78-89.
<https://doi.org/10.2307/26808678>
- Johnson, B., & Christensen, L. (2020). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*. SAGE Publications.
- Liwanag, M. R. (2021). Motivation and Engagement in the Classroom: Challenges and Strategies in the Philippine Context. *Philippine Journal of Educational Research*, 18(2), 45-56.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.03.003>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Fischer, R. (2020). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Computers in Human Behavior*, 102, 148-159.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.06.017>
- Yin, R. K. (2020). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. SAGE Publications.

- <https://doi.org/10.52783/tjjpt.v44.i4.1559>
- Risimović, M., Đurić, Z., & Đurić, N. (2022). Operations of the insurance sector in the republic of serbia in the circumstances of covid-19 pandemic. *Tokovi Osiguranja*, 38(2), 111-148. <https://doi.org/10.5937/tokosig2201111r>
- Riski, M., Susilo, M., & Ardhanariswari, K. (2021). Social media marketing strategy in building brand engagement. *The Indonesian Journal of Communication Studies*, 14(1), 44. <https://doi.org/10.31315/ijcs.v14i1.5071>
- Rosing, F., Boer, D., & Buengeler, C. (2022). When timing is key: how autocratic and democratic leadership relate to follower trust in emergency contexts. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.904605>
- Ruhland, P. and Wiese, F. (2022). Fintechs and the financial industry: partnerships for success. *Journal of Business Strategy*, 44(4), 228-237. <https://doi.org/10.1108/jbs-12-2021-0196>
- Ryan, A., Stigzelius, I., Mejri, O., Hopkinson, G., & Hussien, F. (2023). Agencing the digitalised marketer: exploring the boundary workers at the cross-road of (e)merging markets. *Marketing Theory*, 23(3), 463-487. <https://doi.org/10.1177/14705931231153194>
- Vejnovic, E., Purchase, S., & Tarabashkina, L. (2023). Marketing research agency, creative agency and client relationships: a study of relationship tensions. *Journal of Business and Industrial Marketing*, 39(3), 461-473. <https://doi.org/10.1108/jbim-07-2022-0327>
- Venkatesh, G. (2020). Transformation of the insurance business model using block chain technologies. *Samvad*, 20(0), 43. <https://doi.org/10.53739/samvad/2020/v20/153419>
- Vredenburg, J., Kapitan, S., Spry, A., & Kemper, J. (2020). Brands taking a stand: authentic brand activism or woke washing?. *Journal of Public Policy & Marketing*, 39(4), 444-460. <https://doi.org/10.1177/0743915620947359>
- Wang, N., Cui, D., & Jin, C. (2022). The value of internal control during a crisis: evidence from enterprise resilience. *Sustainability*, 15(1), 513. <https://doi.org/10.3390/su15010513>
- Wegert, J. (2024). Crisis as a catalyst of market shaping: the role of leadership at different stages of business. *Market-Tržište*, 36(1), 43-58. <https://doi.org/10.22598/mt/2024.36.1.43>
- Xiaohe, X. (2022). Insurance industry and china's regional economic development. *Finance Theory and Practice*, 26(1), 186-197. <https://doi.org/10.26794/2587-5671-2022-26-1-186-197>
- Yi, H., Kim, S., & Han, S. (2021). Choice between acquisition and joint venture based on financial statement comparability. *Sustainability*, 13(11), 6218. <https://doi.org/10.3390/su13116218>