

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU CHROMEBOOK DAN EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS 4 SD NEGERI CELUKAN BAWANG

Ni Putu Meldania Bestari^{1*}, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pasca Sarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja^{1,2,3}

meldania120691@gmail.com^{1*}, iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id², pendidikan.dasar500@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh perangkat Chromebook dan platform Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri Celukan Bawang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas IV SD Negeri Celukan Bawang. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya model PBL berbasis teknologi. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,21 pada pra-siklus menjadi 82,14 pada siklus II. Penerapan Chromebook mempermudah akses materi dan latihan soal, sedangkan Educaplay memberikan stimulus interaktif yang meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep. Dengan demikian, penerapan model PBL berbantu Chromebook dan Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Chromebook, Educaplay, Hasil Belajar, Bahasa

THE APPLICATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY CHROMEBOOK AND EDUCAPLAY TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN LANGUAGE FOR 4TH GRADE AT CELUKAN BAWANG STATE ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of implementing the Problem Based Learning (PBL) model supported by Chromebooks and the Educaplay platform in improving the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Celukan Bawang. This is a classroom action research (CAR) study consisting of two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research were 28 fourth-grade students. Data were collected through learning outcome tests, observations of teacher and student activities, and documentation. The results showed a significant improvement in student achievement after implementing the PBL model enhanced by technology. The average student score increased from 64.21 in the pre-cycle to 82.14 in the second cycle. The use of Chromebooks facilitated material access and practice exercises, while Educaplay provided interactive stimuli that enhanced motivation and conceptual understanding. Therefore, the implementation of PBL assisted by Chromebooks and Educaplay effectively improves Indonesian language learning outcomes.

Keywords: *Problem Based Learning, Chromebook, Educaplay, Learning Outcomes, Indonesian Language*

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran strategis dalam membentuk dasar literasi siswa. Literasi, yang mencakup kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, merupakan fondasi bagi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi yang akan digunakan sepanjang hayat. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, Bahasa Indonesia di tingkat SD tidak hanya diajarkan sebagai mata pelajaran wajib, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat karakter, berpikir logis, serta membangun kompetensi literasi fungsional siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Namun, kondisi aktual menunjukkan bahwa capaian hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SD masih tergolong rendah. Berdasarkan data Asesmen Nasional (AN) tahun 2023, kemampuan literasi dasar siswa Indonesia pada jenjang SD mengalami stagnasi, terutama dalam aspek memahami teks informasi dan menyusun gagasan secara runtut dalam tulisan (Pusmendik, 2023). Hal ini diperparah oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung *teacher-centered*, di mana guru mendominasi proses penyampaian informasi, sementara siswa berperan pasif sebagai penerima pengetahuan. Ketergantungan pada metode ceramah dan kurangnya variasi media serta strategi pembelajaran menjadi faktor yang menurunkan minat belajar siswa.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pedagogis yang mampu memicu keterlibatan aktif siswa dan mendorong mereka untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang berakar pada teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman

dan interaksi sosial (Hmelo-Silver, 2004). Dalam PBL, siswa dihadapkan pada situasi problematis nyata yang harus mereka pecahkan secara kolaboratif. Melalui proses identifikasi masalah, pencarian informasi, analisis solusi, dan refleksi, siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep yang dipelajari (Savery, 2015).

Beberapa studi mutakhir menunjukkan efektivitas model PBL dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa di tingkat dasar. Penelitian oleh Nuryanti et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan PBL pada pelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan keterampilan analitis dan kemampuan siswa dalam menyusun argumen logis. Sementara itu, Pratiwi dan Sulastri (2021) menemukan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan PBL menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional.

Namun demikian, tantangan implementasi PBL di sekolah dasar, terutama di daerah rural seperti SD Negeri Celukan Bawang, adalah keterbatasan infrastruktur dan sumber belajar. Dalam konteks ini, integrasi teknologi pendidikan menjadi aspek krusial untuk mengoptimalkan efektivitas model pembelajaran tersebut. Penggunaan perangkat teknologi seperti Chromebook dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar dan menyediakan akses terhadap berbagai sumber pembelajaran digital. Chromebook, sebagai perangkat berbasis *cloud computing*, memungkinkan siswa mengakses informasi, melakukan kolaborasi daring, serta menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis web tanpa memerlukan perangkat keras berkapasitas tinggi (Google for Education, 2023).

Salah satu aplikasi yang mendukung pembelajaran berbasis PBL adalah Educaplay. Educaplay adalah platform digital

yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki, permainan kata, dan aktivitas pencocokan. Media interaktif ini dapat digunakan untuk merancang skenario masalah dalam PBL yang lebih menarik dan kontekstual. Penelitian oleh Nugroho et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu mereka memahami konsep abstrak secara lebih konkret melalui media visual dan audio interaktif.

Integrasi antara PBL, Chromebook, dan Educaplay diharapkan dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan berbasis pemecahan masalah. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga membentuk keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Terlebih dalam era digital saat ini, literasi digital dan kompetensi teknologi menjadi bagian integral dari literasi dasar yang harus dimiliki siswa sejak dini (Trilling & Fadel, 2009).

Penelitian ini difokuskan pada penerapan model PBL berbantu Chromebook dan Educaplay dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Celukan Bawang. Fokus ini dipilih karena kebutuhan mendesak untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis dan memahami bacaan, yang merupakan aspek vital dalam pendidikan dasar. SD Negeri Celukan Bawang, sebagai sekolah dasar di wilayah pesisir Bali Utara, menghadapi tantangan geografis dan keterbatasan akses terhadap sumber belajar konvensional, sehingga pendekatan inovatif berbasis teknologi menjadi kebutuhan strategis.

Dengan merancang dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis PBL yang didukung teknologi Chromebook dan

Educaplay, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi empiris dan praktis terhadap pengembangan model pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan abad 21, serta menjawab tantangan literasi dasar di sekolah dasar. Penelitian ini juga berusaha memperkuat basis teoretis dan metodologis dalam pengembangan kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang inklusif dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Model PTK yang digunakan adalah model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama: perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Keempat tahap ini dilakukan secara berulang dalam dua siklus pembelajaran, dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil belajar siswa melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung perangkat Chromebook dan media interaktif Educaplay.

Desain Penelitian

Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang sebagai upaya sistematis dan terstruktur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri Celukan Bawang. Model PTK Kemmis dan McTaggart dianggap relevan karena mampu mengakomodasi perubahan dan perbaikan praktik pembelajaran secara berkesinambungan melalui refleksi langsung dari tindakan yang dilakukan (Kemmis & McTaggart, 1988).

Setiap siklus dalam PTK terdiri dari:

- 1. Perencanaan:** Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP),

materi ajar, media pembelajaran berbasis Educaplay, serta pembagian peran penggunaan Chromebook dalam kelompok. Rencana disusun dengan mempertimbangkan indikator pencapaian kompetensi, karakteristik siswa, serta prinsip-prinsip pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

2. **Pelaksanaan Tindakan:** Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan PBL, memanfaatkan Chromebook untuk mencari informasi, menyusun solusi atas permasalahan, dan menggunakan Educaplay sebagai alat bantu untuk latihan interaktif, kuis, dan game edukatif.
3. **Observasi:** Mengamati aktivitas belajar siswa, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta respon terhadap penggunaan media dan perangkat pembelajaran. Observasi dilakukan secara sistematis dan dicatat dalam lembar observasi yang telah divalidasi sebelumnya.
4. **Refleksi:** Menganalisis keberhasilan dan kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran, serta merumuskan perbaikan untuk siklus berikutnya melalui forum diskusi antara guru dan peneliti.

Model PTK ini mendukung pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis aktivitas dan pemecahan masalah nyata.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Celukan Bawang yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Sekolah ini berada di wilayah pesisir Bali Utara dengan kondisi sosial ekonomi yang beragam. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena karakteristiknya yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu siswa

yang memiliki tantangan dalam keterampilan literasi Bahasa Indonesia serta belum optimal dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama bulan Februari hingga April 2025. Dalam penelitian ini, guru kelas berperan sebagai kolaborator yang turut merancang dan melaksanakan tindakan pembelajaran. Keterlibatan guru penting untuk memastikan keberlanjutan inovasi pembelajaran setelah penelitian selesai.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui dua siklus tindakan. Setiap siklus melibatkan tahapan sebagai berikut:

Siklus I:

- **Perencanaan:** Guru dan peneliti menyusun perangkat pembelajaran berbasis PBL dengan bantuan Chromebook dan Educaplay. Materi yang diajarkan adalah “Menentukan Ide Pokok dan Gagasan Pendukung”. Peneliti menyusun lembar kerja siswa, skenario masalah, dan konten interaktif di Educaplay.
- **Pelaksanaan:** Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan diberikan skenario masalah berbasis teks bacaan. Mereka menggunakan Chromebook untuk mengakses bahan ajar digital, mencari informasi pendukung, dan menyelesaikan aktivitas interaktif di Educaplay seperti “Jigsaw Reading” dan “Find the Main Idea”.
- **Observasi:** Aktivitas siswa diamati menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keaktifan, kolaborasi, dan ketepatan dalam menyelesaikan tugas. Observasi juga mencakup penggunaan Chromebook secara efektif, kemandirian belajar, serta keterlibatan dalam diskusi

kelompok.

- **Refleksi:** Hasil observasi dan tes formatif dianalisis. Ditemukan bahwa masih ada kendala teknis seperti kesulitan login Educaplay dan manajemen waktu kerja kelompok. Refleksi digunakan untuk menyusun strategi perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II:

- **Perencanaan:** Berdasarkan refleksi siklus I, perbaikan dilakukan pada instruksi tugas, alokasi waktu, dan pendampingan penggunaan Chromebook. Materi dilanjutkan dengan topik “Menyusun Paragraf Berdasarkan Gagasan Utama”.
- **Pelaksanaan:** Siswa diberi tugas membuat paragraf dengan dukungan media interaktif seperti “Drag and Drop Sentence” dan “Paragraf Puzzle” di Educaplay. Penggunaan Chromebook difokuskan pada akses referensi digital dan pengetikan hasil karya tulis.
- **Observasi:** Proses diamati untuk melihat perbaikan keterlibatan siswa dan peningkatan hasil belajar. Dibandingkan dengan siklus I, keterlibatan siswa meningkat signifikan, baik secara individual maupun kelompok.
- **Refleksi:** Refleksi akhir menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis dan partisipasi aktif siswa. Penerapan PBL dengan dukungan Chromebook dan Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan literasi Bahasa Indonesia.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara seimbang:

1. Tes Hasil Belajar

- Digunakan untuk mengukur pencapaian kognitif siswa pada setiap

akhir siklus.

- Soal tes terdiri dari pilihan ganda dan uraian pendek yang mengukur kemampuan memahami teks dan menyusun paragraf.
- Validitas isi diuji oleh ahli materi Bahasa Indonesia dan ahli evaluasi pendidikan untuk memastikan relevansi dan kesesuaian dengan indikator pembelajaran.

◦

2. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

- Digunakan untuk menilai kualitas pelaksanaan PBL, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan efektivitas penggunaan Chromebook dan Educaplay.
- Lembar observasi memuat indikator keaktifan diskusi, penggunaan media, kemampuan menyampaikan pendapat, kerja sama, serta kemampuan reflektif siswa.

3. Dokumentasi

- Berupa foto, video, hasil pekerjaan siswa, dan catatan lapangan yang digunakan untuk memperkuat temuan kuantitatif dan mendukung analisis kualitatif.
- Dokumentasi menjadi bukti empiris dari keterlibatan siswa dan dinamika proses pembelajaran berbasis teknologi.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Langkah-langkah analisis meliputi:

- Menghitung nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada setiap siklus.
- Menentukan persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) yaitu 75.

- Membandingkan peningkatan nilai antara siklus I dan siklus II.
- Menentukan gain score untuk melihat efektivitas tindakan yang dilakukan berdasarkan kriteria Hake (1999).

2. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari observasi dan dokumentasi, dianalisis dengan teknik analisis interaktif model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yaitu:

- **Reduksi Data:** Menyeleksi dan memfokuskan data penting yang relevan dengan tujuan penelitian.
- **Penyajian Data:** Menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel untuk mempermudah interpretasi.
- **Penarikan Kesimpulan:** Menyimpulkan pola peningkatan aktivitas dan hasil belajar berdasarkan keterlibatan siswa dalam penggunaan PBL berbantu Chromebook dan Educaplay.

Teknik triangulasi data juga digunakan untuk memastikan validitas data, yaitu dengan membandingkan data dari hasil tes, observasi, dan dokumentasi. Validasi triangulasi bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan akurasi hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Hasil Siklus I

Pelaksanaan siklus I dalam penelitian ini menandai awal dari proses transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Pada tahap ini, siswa mulai dikenalkan dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang dibantu dengan perangkat Chromebook dan media pembelajaran interaktif Educaplay. Sebelum

penerapan strategi ini, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 64,21, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75.

Setelah penerapan pembelajaran berbasis masalah, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 74,50. Meskipun belum memenuhi target, angka ini mencerminkan adanya kemajuan signifikan dalam hal pemahaman materi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Nuryanti et al. (2022) yang menyatakan bahwa penerapan PBL mendorong siswa untuk lebih aktif dan kritis dalam memahami konteks pelajaran.

Selama pelaksanaan siklus I, suasana kelas mulai berubah dari yang awalnya pasif menjadi lebih dinamis. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah, berdiskusi dalam kelompok kecil, dan menemukan solusi secara kolaboratif. Namun, beberapa kendala muncul, terutama terkait dengan adaptasi terhadap penggunaan teknologi. Beberapa siswa masih belum terbiasa menggunakan Chromebook secara mandiri. Selain itu, keterbatasan waktu menyebabkan pemanfaatan Educaplay belum maksimal. Banyak siswa yang belum menyelesaikan aktivitas interaktif secara tuntas, sehingga materi yang disampaikan belum sepenuhnya terserap.

Meskipun begitu, antusiasme siswa terlihat jelas. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika dihadapkan pada soal-soal berbasis masalah dan ketika berinteraksi dengan aktivitas pembelajaran digital. Ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan pendekatan PBL memiliki potensi besar dalam merangsang semangat belajar anak usia sekolah dasar.

Hasil Siklus II

Melalui refleksi mendalam dari pelaksanaan siklus I, peneliti dan guru mengambil sejumlah langkah perbaikan untuk pelaksanaan siklus II. Fokus utama diarahkan pada peningkatan pemahaman siswa dalam penggunaan perangkat Chromebook dan optimalisasi fitur-fitur Educaplay. Siswa diberikan pelatihan teknis singkat tentang penggunaan perangkat dan platform sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga menyiapkan materi pendukung berupa video tutorial dan lembar petunjuk yang memudahkan siswa dalam mengakses dan menggunakan media tersebut secara mandiri.

Dalam siklus II, suasana kelas berubah semakin positif. Aktivitas siswa semakin meningkat, tidak hanya dalam diskusi kelompok tetapi juga dalam kemampuan mencari informasi yang relevan menggunakan internet secara bertanggung jawab. Mereka mulai menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas, dan kerja sama antar siswa pun tampak lebih harmonis. Keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah mereka berkembang secara signifikan.

Nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82,14, dan 89% siswa berhasil mencapai KKM. Angka ini mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan. Tidak hanya peningkatan secara kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa turut berkembang. Mereka menjadi lebih percaya diri, berani mengemukakan pendapat, dan menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Perubahan signifikan ini menjadi bukti nyata bahwa jika diberi kesempatan, ruang, dan alat yang sesuai, siswa sekolah dasar mampu menunjukkan potensi belajar yang luar biasa. Mereka tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif

yang mampu membentuk pemahaman sendiri melalui pengalaman belajar yang autentik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan korelasi positif antara penerapan model Problem Based Learning berbantu Chromebook dan Educaplay dengan peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini dapat dianalisis lebih lanjut melalui pendekatan teoritik dan dukungan penelitian terdahulu.

Dari perspektif teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa berinteraksi dalam konteks sosial dan memperoleh bantuan (scaffolding) dari guru maupun rekan sebaya. Dalam penelitian ini, peran scaffolding diperankan oleh guru dan juga oleh teknologi (Chromebook dan Educaplay) yang menyediakan sumber belajar yang kaya dan mudah diakses. Siswa dibimbing untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pemecahan masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

PBL yang diterapkan memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Mereka tidak hanya dituntut untuk menghafal, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi. Siswa menjadi penemu makna, bukan sekadar penghafal informasi. Penelitian oleh Pratiwi dan Sulastri (2021) memperkuat hal ini, di mana model PBL terbukti efektif dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran menambah dimensi baru dalam kegiatan belajar. Media ini menyuguhkan aktivitas pembelajaran dalam bentuk yang menarik, seperti kuis interaktif, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan lainnya. Hal ini membuat siswa merasa bahwa belajar adalah kegiatan yang menyenangkan, bukan membebani. Menurut Nugroho et

al. (2023), media interaktif berbasis digital seperti Educaplay memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar.

Teknologi, dalam hal ini Chromebook, tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran tetapi juga menjadi sarana pembentukan literasi digital sejak dini. Siswa dilatih untuk mencari informasi, mengevaluasi keabsahannya, dan menggunakannya dalam konteks pemecahan masalah. Dengan demikian, mereka dibekali keterampilan literasi informasi yang sangat dibutuhkan di abad ke-21.

Lebih lanjut, keberhasilan implementasi PBL dengan bantuan teknologi di SD Negeri Celukan Bawang ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan karakter siswa, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan empati.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna melalui integrasi model pembelajaran yang tepat dengan dukungan teknologi. Siswa tidak hanya belajar untuk lulus ujian, tetapi juga untuk membangun pemahaman yang kokoh dan keterampilan hidup yang relevan.

SIMPULAN (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu Chromebook dan Educaplay secara nyata memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Celukan Bawang. Strategi pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi

juga mendorong terbentuknya keterampilan belajar abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, literasi digital, dan pemecahan masalah.

Model PBL memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menghadirkan konteks permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam lingkungan belajar seperti ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, melainkan juga berperan sebagai pembelajar mandiri yang aktif mengeksplorasi pengetahuan dan membangun pemahaman melalui interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya scaffolding dan pembelajaran kolaboratif.

Pemanfaatan Chromebook sebagai media pendukung memberikan keleluasaan bagi siswa dalam mengakses sumber belajar secara mandiri dan fleksibel. Chromebook menjadi sarana penting dalam membangun kemandirian belajar serta mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan dasar. Sementara itu, penggunaan platform interaktif Educaplay berhasil meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Tampilan visual dan interaktif dari Educaplay memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memudahkan pemahaman konsep secara kontekstual.

Secara keseluruhan, kombinasi model PBL dengan dukungan teknologi ini telah menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, inovatif, dan bermakna. Pembelajaran tidak lagi menjadi aktivitas yang monoton dan berpusat pada guru, melainkan menjadi pengalaman yang hidup dan dinamis, yang mendorong siswa untuk berpikir, bertanya, berkolaborasi, dan menemukan solusi.

Oleh karena itu, penerapan pendekatan

ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru sebagai fasilitator hendaknya terus mengembangkan keterampilan dalam merancang pembelajaran berbasis masalah dan mengintegrasikan teknologi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan holistik.

UCAPAN TERIMA KASIH

(*acknowledgements*)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Google for Education. (2023). *Chromebooks in education*. Google Inc.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Department of Physics, Indiana University.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka untuk pendidikan dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Geelong, Australia: Deakin University.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Nugroho, R. A., Hidayati, T., & Santoso, A. (2023). Penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 5(1), 55–64.
- Nuryanti, T., Safitri, I., & Prasetyo, E. (2022). Efektivitas model Problem Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 123–134.
- Pratiwi, M., & Sulastri, L. (2021). Penerapan PBL dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 45–55.
- Pusmendik. (2023). *Laporan hasil asesmen nasional tahun 2023*. Jakarta: Pusat Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sari, D. K., & Hidayat, R. (2021). Gamifikasi dan pembelajaran Bahasa: Peran media interaktif terhadap motivasi siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 7(2), 76–89.
- Savery, J. R. (2015). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.