

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA VIDEO DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI ENGENAL PERASAAN PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 3 KUTAMPI

I Gede Adi Suwarma Putra¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

adisuwarmaputra@gmail.com¹,

ninyomankarmini@gmail.com², rakayoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan dan mengetahui hasil belajar siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 3 Kutampi dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pola mengenal perasaan melalui penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan media video. Penelitian ini adalah penelitian sederhana tanpa siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 SD Negeri 3 Kutampi yang berjumlah 15 orang. Pengumpulan data menggunakan metode tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (a) penerapan model PBL berbantuan media video dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi mengenal perasaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (b) penerapan model PBL berbantuan media video dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi mengenal perasaan memperoleh hasil belajar siswa yang dalam kategori sangat baik yaitu rata 77,63 dan sudah di atas KKTP yang ditentukan yaitu 74. Dari hasil itu, hasil belajar dikatakan tuntas yaitu (100%) dan dapat dilanjutkan ke tujuan pembelajaran berikutnya.

Kata kunci: *PBL*, hasil belajar, video

PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY VIDEO MEDIA CAN IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES ON FEELINGS RECOGNIZING MATERIALS IN GRADE II STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 3 KUTAMPI

ABSTRACT

This research aims to improve and determine the learning outcomes of class 2 students at Kutampi State Elementary School 3 in learning Indonesian, material on patterns of recognizing feelings through the application of the Problem-Based Learning model assisted by audio media. This research is simple research without cycles. The research subjects were 15 grade 3 students at SD Negeri 3 Kutampi. Data collection uses the learning outcomes test method. The data obtained was analyzed quantitatively descriptively. The results of the research show the following: (a) the application of the PBL model assisted by video media in Indonesian language learning, the material on getting to know feelings can improve student learning outcomes, (b) the application of the PBL model assisted by video media in learning Indonesian, the material on getting to know feelings, obtains deep student learning outcomes. very good category, namely an average of 77,63 and above the specified KKTP, namely 74. From these results, the learning outcomes are said to be complete, namely (100%) and can be continued to the next learning objective

Keywords: *PBL, learning outcomes, Video*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut membawa berbagai dampak di dalam bidang kehidupan, salah satunya yaitu dalam bidang Pendidikan (Artha, 2021:01). Dengan adanya perkembangan teknologi diharapkan mampu meningkatkan efektifitas proses pembelajaran antara Peserta Didik dan guru, digunakan sebagai wadah pengembangan diri, kecepatan dan ketepatan dalam memperoleh informasi, serta dapat digunakan guru sebagai panduan menciptakan Pendidikan yang berkualitas untuk melahirkan SDM yang berkualitas.

Pendidikan pada abad ke-21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Guru harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta berkemampuan untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional (Mulyasa, 2003: 53).

Perubahan Kurikulum yang ada di Indonesia dilaksanakan sebagai bentuk antipasi perkembangan dan kebutuhan abad ke-21 yang bertujuan untuk menyempurnakan kurikulum berbasis kompetensi sekaligus karakter (Darise, 2019). Berlakunya kurikulum merdeka di Indonesia untuk membantu bangkit dari krisis pembelajaran yang terjadi akibat adanya pandemic Covid 19. Peserta didik harus terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan demikian peserta didik dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat mengembangkan bakat yang dimiliki peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning* (PBL).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan minat dan bakat peserta didik. Di dalam kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berpendapat (Mandhakomala, 2022), hal ini sesuai dengan pendapat KI Hajar Dewantara bahwa Pendidikan adalah segala kodrat yang ada pada anak-anak, supaya mereka mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan baik dalam diri sendiri maupun di masyarakat luas dan pendidik hanya sebagai penuntun peserta didik untuk mencapai kodratnya.

Pada Sekolah Dasar tahun ajaran 2022/2023, kurikulum merdeka berlaku pada kelas I dan IV. Mata pelajaran di dalam kurikulum merdeka dikemas secara terpisah salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di semua jenjang Pendidikan, termasuk di sekolah dasar (SD). Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran di Pendidikan formal karena Bahasa Indonesia memiliki kedudukan penting dalam kehidupan bangsa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa nasional dan Bahasa pemersatu bangsa Indonesia dalam kehidupan yang beragam (Resmini, 2016:49). Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah untuk meningkatkan keterampilan Peserta Didik dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi. (Zulela 2012: 4) Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, jika guru mengetahui kebutuhan peserta didik, guru tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi saja, tetapi guru juga bertugas untuk menciptakan suatu pembelajaran yang berkualitas, salah satunya dengan cara menggunakan atau menerapkan

model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan Model pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan, materi dan kurikulum yang sedang diterapkan. Pada kurikulum merdeka peserta *Learning* yaitu Model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi dengan memahami kebutuhan - kebutuhan mendasar yang digunakan sebagai patokan untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Hasil belajar merupakan suatu peranan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Karena dari hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami sedalam apa materi tersebut. Sudjana dalam Firmansyah (2015) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah mereka menjalani proses belajar. Evaluasi atau penilaian digunakan untuk mengetahui kebenaran antara tujuan pembelajaran dengan hasil belajar.

Pendapat lainnya menurut Nasution dalam Nabillah Tasya (2019), hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memaksimalkan hasil belajarnya peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan model pembelajaran sangat dibutuhkan oleh peserta didik, agar proses belajar mengajar terlaksana secara terstruktur karena telah disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran dan guru tidak kebingungan dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti me-

dia audio visual sangat efektif dilakukan oleh guru, agar peserta didik lebih tertarik dan bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Eri Widya Nigrum dkk pada tahun (2022), tentang Implementasi Model *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD N Panggung Lor, menunjukkan bahwa rata rata hasil belajar dan presentase ketuntasan peserta didik meningkat pada setiap siklusnya.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Pembelajaran Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Mengenal Perasaan Pada Siswa Kelas II SD Negeri 3 Kutampi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian ini dimaksudkan kepada perbaikan dalam proses belajar mengajar di kelas. Perbaikan dalam penelitian Tindakan kelas ini meliputi perbaikan sistem, cara kerja, proses isi, dan situasi pembelajaran. Menurut Kemmis dan M.K. Taggart dalam Arikunto (2010), Desain penelitian terdiri dari 4 langkah atau tahapan kegiatan meliputi perencanaan (*Planning*), pelaksanaan Tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*thinking*). Prosedur tersebut dilakukan secara berulang sampai perbaikan atau peningkatan hasil belajar tercapai.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 3 Kutampi yang berjumlah 15 peserta didik, yang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan tahun ajaran 2024/2025.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan II. Sebelum melakukan siklus I dan II, peneliti melakukan pra siklus. Penelitian dengan menerapkan model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Masing-masing siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Penilaian hasil belajar kognitif peserta didik dilakukan pada setiap siklus. Pada siklus I hasil belajar peserta didik lebih banyak peserta didik yang belum tuntas dibandingkan dengan peserta didik yang belum tuntas. Sehingga pada siklus II diharapkan mampu untuk memenuhi kriteria ketuntasan. penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II Negeri 3 Kutampi. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, pengukuran nilai tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

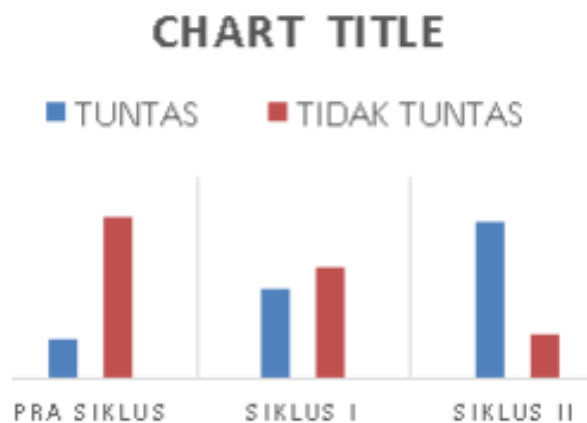
Tabel 1. Rekapitulasi hasil Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus II

Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	37,55	57,02	77,63
Persentase Ketuntasan	19,44%	44,44%	77,77%

Tabel di atas menunjukkan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus mengalami peningkatan, baik dilihat dari rata-rata hasil belajar maupun persentase jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan KKM.. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas II SD Negeri 3 Kutampi

dapat meningkat yaitu 77%. Dengan demikian permasalahan yang ada di dalam penelitian Tindakan kelas ini cukup pada siklus II.

Analisis hasil soal evaluasi memperoleh persentase dari hasil belajar pada prasiklus sebesar 19%, siklus I 44 % dan pada siklus II yaitu 77 %. Berikut persentase ketuntasan hasil belajar dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik

Pada gambar di atas mendapatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik yang mengalami peningkatan dari mulai prasiklus dimana peserta didik yang tuntas hanya 7 dengan persentase ketuntasan yaitu 19% , pada siklus I mengalami peningkatan peserta didik yang tuntas sebanyak 16 dengan persentase ketuntasan menjadi 44% dan pada siklus II peserta didik yang tuntas sebanyak 28 dengan kriteria ketuntasan menjadi 77% yang dimana sudah sesuai dengan kriteria dari tujuan peneliti. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* peserta didik disajikan permasalahan kontekstual untuk dicari penyelesaian dan permasalahan tersebut dengan cara diskusi.

Kegiatan diskusi ini peserta didik bekerjasama, bertukar ide. Penyelesaian permasalahan ini menjadi pengetahuan baru bagi Peserta didik yang ditemukannya sendiri. Penyajian permasalahan kontekstual Peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga muncul motivasi untuk belajar. Permasalahan kontekstual yang disajikan berupa contoh materi yang dijumpai Peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, kemudian Peserta didik menyelidiki materi tersebut berdasarkan pengalaman sehari-hari. Penyelidikan ini dilakukan dengan bantuan media audio visual yang berupa video animasi yang berkaitan dengan materi, dengan penggunaan media ini Peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena Peserta didik diberikan media baru dalam pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut memberi kesempatan pada Peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tersebut diperolehnya dari penyelesaian permasalahan yang telah disajikan di awal pembelajaran. Dalam mencari pemecahan permasalahan Peserta didik mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rahmadani & Anugraheni (2017) yang berpendapat bahwa Problem Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai suatu konteks, untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah Peserta didik dalam memahami konsep dan prinsip yang esensi dari materi pelajaran. Pendapat tersebut kemudian diperkuat oleh Sani (2015) yang berpendapat bahwa Problem based

learning (PBL) merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog.

Permasalahan yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan harus dipecahkan dengan menerapkan beberapa konsep dan prinsip yang secara simultan dipelajari dan tercakup dalam kurikulum mata pelajaran. Proses pembelajaran ini dibantu media audio visual, media ini membantu Peserta didik untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran. Guru menggunakan proyektor untuk menampilkan video animasi yang berkaitan dengan materi, dengan penggunaan media ini pembelajaran lebih menarik dan bahan pembelajaran lebih jelas, selain itu metode mengajar lebih bervariasi dan Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2013) yang mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran audio visual adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian Peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh Peserta didik, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru dan Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan memaparkan.

Hal ini membuktikan bahwa model PBL

berbantuan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Peserta didik. Sebagaimana yang diemukakan oleh Rahmadani & Arrofa (2017) dalam penelitiannya terdapat hasil bahwa model pembelajaran Problem Based Learning memfailitasi pembelajaran Peserta didik dengan menekankan masalah dan penyelesaian masalah sehingga Peserta didik mampu meningkatkan kemampuan pembelajaran yang lebih bermakna, berpikir tingkat tinggi dan mampu menyelesaikan masalah dengan benar yang berarti Peserta didik memiliki kemampuan pemahaman terhadap suatu konsep.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 3 Kutampi. Peningkatan dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rata rata nilai hasil belajar peserta didik pada Siklus I mencapai 57,02 dan meningkat menjadi 72,63 pada Siklus II. Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik juga berbanding lurus dengan peningkata presentase peserta didik sudah mencapai KKM. Pada Siklus I presentase peserta didik yang mecapai ketuntasan hanya 44,44%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 77,77%. Berdasarkan hasil rata-rata hasil belajar dan presentase ketutasan peserta didik yang mengalami peningkatan yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 3 Kutampi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, rekan-rekan Guru, dan Siswa kelas II SD Negeri 3 Kutampi serta kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriastutik, Siti Novi. 2013. "Penerapan model problem based learning (PBL) pada pembelajaran matematika dalam upaya meningkatkan hasil belajar matetika Peserta Didik kelas 5 Semester II Sekolah Dasar Negeri 6 sindurejo tahun ajaran 2012/2013". Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Eri,dkk (2022) Implementasi Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta DidikKelas III SD N Panggung Lor, *Jurnal Sinektik* Volume 5, Nomor 1 Tahun 2022.
- Mandhakomala, dkk. 2022. Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire. *Jurnal Pendidikan*. 8 (2): 162-172.
- Nabillah, Tasya & Abadi, Agung Prasetyo. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik. *Journal Homepage*. Hal. 659-663.
- Nugraha, Tono Supriatna. 2022. Kurikulum Merdeka Untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*. 19 (2): 251-262
- Nuraini, Fifi. 2017. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas 5 SD. *E-jurnal mitra Pendidikan*. 1 (4): 369-379.
- Rasyid. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal of Vocational ad Technical Education (JVTE)*, Journal of Vocation and Technical Education. Availble at: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/J%20VTE/article/view/4346>.
- Surya, Ariz Slameto. (2015). Penggunaan Metode Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.

IMPLEMENTASI MODEL *KOLABORATIF LEARNING* DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 2 SD NEGERI 3 PENGASTULAN

Komang Suryaningsih¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Pascasarjana (S2),

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Suryaningsihkomang6@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model *Kolaboratif Learning* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest*, dan subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas 2 SDN 3 Pengastulan. Tes hasil belajar diberikan sebelum dan sesudah penerapan model *Kolaboratif Learning* sebagai alat pengukuran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan histogram. Uji normalitas dilakukan dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, sementara uji homogenitas dilakukan menggunakan *Variance Homogeneity Test*. Uji signifikansi statistik dilakukan menggunakan *Paired Samples t-Test* melalui perangkat lunak SPSS versi 29.0. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *t*-hitung lebih besar dari nilai *t*-tabel ($9.524 > 2.160$), dan nilai Sig dua sisi lebih kecil dari 0.05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kesimpulannya, penerapan model *Kolaboratif Learning* berbasis secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD Negeri 3 Pengastulan.

Kata Kunci: *Kolaboratif Learning*, hasil belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

IMPLEMENTATION OF A COLLABORATIVE LEARNING MODEL CAN IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES FOR CLASS 2 STUDENTS OF STATE 3 PENASTULAN PRIMARY SCHOOL

ABSTRACT

This research aims to activate the effectiveness of the Collaborative Learning model in improving elementary school students' Indonesian language learning outcomes. The method used was quantitative with a *One-Group Pretest-Posttest* research design, and the research subjects consisted of 30 grade 2 students at SDN 3 Pengastulan. Learning outcome tests are given before and after implementing the Collaborative Learning model as a measurement tool. Data were analyzed using descriptive statistics, which were then presented in table and histogram form. The normality test was carried out using the *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, while the homogeneity test was carried out using the *Variance Homogeneity Test*. Statistical significance tests were carried out using *Paired Samples t-Test* via SPSS version 29.0 software. The analysis results show that the calculated *t*-value is greater than the *t*-table value ($9.524 > 2.160$), and the two-sided Sig value is smaller than 0.05, so the alternative hypothesis (H_a) is accepted. In conclusion, the implementation of the Collaborative Learning-based model significantly improves the Indonesian language learning outcomes of grade 2 students at SD Negeri 3 Pengastulan.

Keywords: *Collaborative Learning*, learning outcomes, Indonesia language, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Di tingkat sekolah dasar, metode pembelajaran yang efektif memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir, karakter, dan keterampilan siswa. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa. Menurut Winarno (2020), metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Di SD Negeri 3 Pengastulan, hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih berada di bawah standar kelulusan minimal. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Rendahnya kemampuan menyimak, membaca, berbicara dan menulis siswa sangat mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 di SD 3 Pengastulan. Meskipun berbagai metode pembelajaran telah diterapkan, penggunaan pendekatan berbasis kolaborasi masih minim di SD Negeri 3 Pengastulan. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Yulia dan Suryadi (2019), menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian tersebut belum banyak mengkaji bagaimana pengintegrasian kearifan lokal dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, pendekatan pembelajaran konvensional yang masih dominan seringkali tidak memberikan

ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam kelompok kecil (Mustafa, 2021).

Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya untuk menjawab kesenjangan dalam penerapan model pembelajaran inovatif. Pembelajaran kolaboratif adalah metode yang mengutamakan kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Slavin, 2014). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk saling membantu dan belajar melalui diskusi kelompok. Sementara itu, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Wahyudi (2017), memberikan konteks budaya yang lebih dekat dengan kehidupan siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian Astuti (2021) menemukan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap budaya mereka. Oleh karena itu, penerapan model kolaboratif berbasis kearifan lokal dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD Negeri 3 Pengastulan dengan menggunakan model pembelajaran *kolaboratif learning*. Keefektifan pendekatan ini dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap topik-topik pelajaran adalah tujuan lain dari penelitian ini. Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu bidang pendidikan, khususnya dalam menciptakan model pembelajaran yang kreatif dan relevan. Para pengajar dapat menggunakan informasi ini sebagai panduan untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih efektif dan relevan. Penelitian ini diharapkan dapat memajukan

ilmu pendidikan secara teoritis, khususnya di bidang pembelajaran kolaboratif.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest* untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model Kolaboratif *Learning* berbasis dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Negeri 3 Pengastulan. Populasi penelitian terdiri dari 30 siswa kelas 3, yang seluruhnya menjadi sampel penelitian melalui pendekatan total sampling. Instrumen utama penelitian adalah tes hasil belajar yang disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) terkait kearifan lokal. Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap: (1) *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa, (2) penerapan model Kolaboratif *Learning*, dan (3) *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah intervensi. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas (*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*) untuk memastikan distribusi data normal, uji homogenitas (*Homogeneity of Variance Test*) untuk memeriksa konsistensi variansi data, serta uji *Paired Samples t-Test* untuk menentukan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis kearifan lokal di tingkat sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN

Efektivitas penerapan model Kolaboratif *Learning* dilihat dari Nilai terendah diperoleh pada tahap awal (*pretest*), yaitu sebelum model Kolaboratif *Learning*

diterapkan dalam pembelajaran, sedangkan nilai tertinggi diperoleh pada tahap akhir (*posttest*), setelah penerapan model tersebut. Data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi dirangkum dalam tabel berikut. Selain itu, nilai deskriptif yang mencakup rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi disertakan dalam tabel, sedangkan distribusi nilai *pretest* dan *posttest* divisualisasikan dalam histogram untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang perubahan hasil belajar siswa.

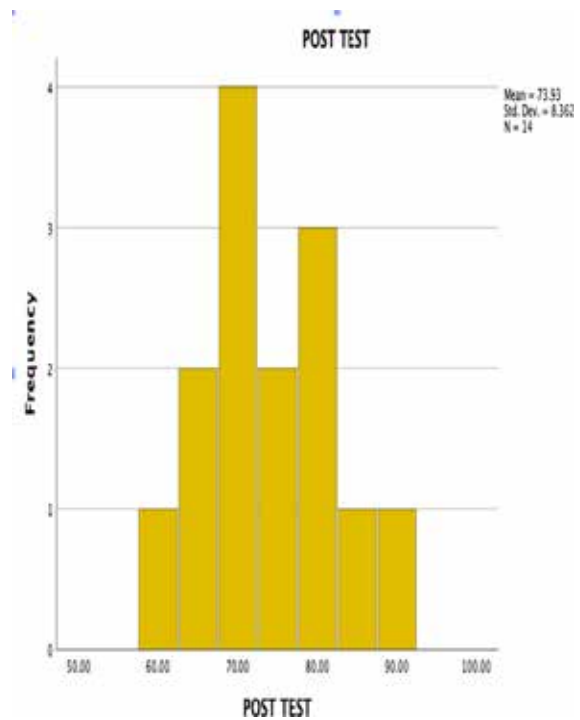
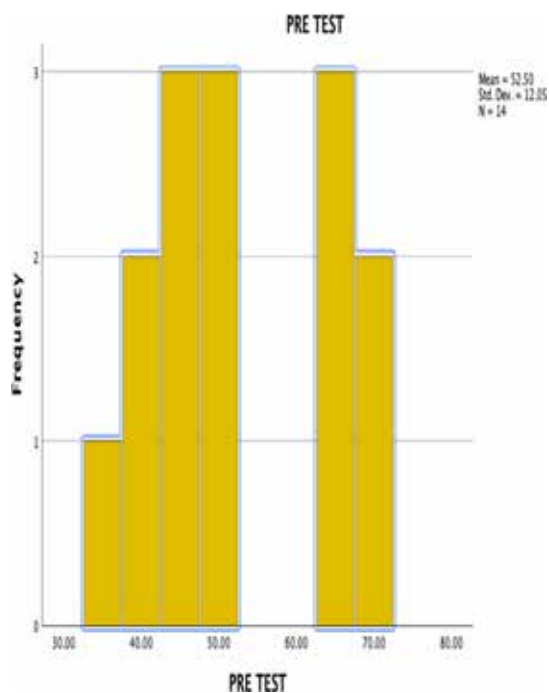
Berdasarkan data statistik, nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari 52.50 pada tahap *pretest* menjadi 73.93 pada tahap *posttest*. Nilai median juga meningkat dari 50.00 pada *pretest* menjadi 72.50 pada *posttest*, menunjukkan adanya pergeseran deskriptif dan inferensial dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 29.0 for MAC, dan hasil penelitian ini diharapkan

Tabel 1. *One-Group Pretest-Posttest*

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
01	X	02

positif pada hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran. Mode nilai *pretest* berada pada angka 45.00, sementara pada *posttest* meningkat menjadi 70.00, mengindikasikan peningkatan hasil belajar secara konsisten di kalangan siswa. Standar deviasi menunjukkan penurunan dari 12.05 pada *pretest* menjadi 8.36 pada *posttest*, yang berarti variasi nilai siswa menjadi lebih merata setelah penerapan model pembelajaran. Rentang nilai pada *pretest* adalah 35, dengan

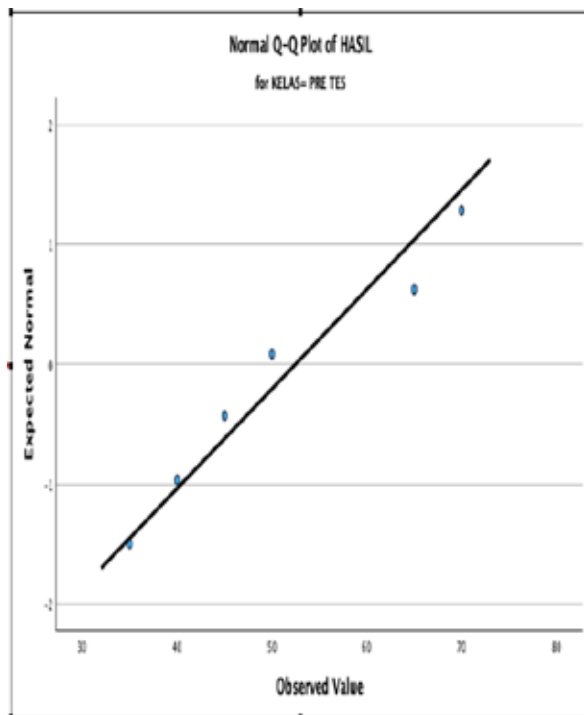
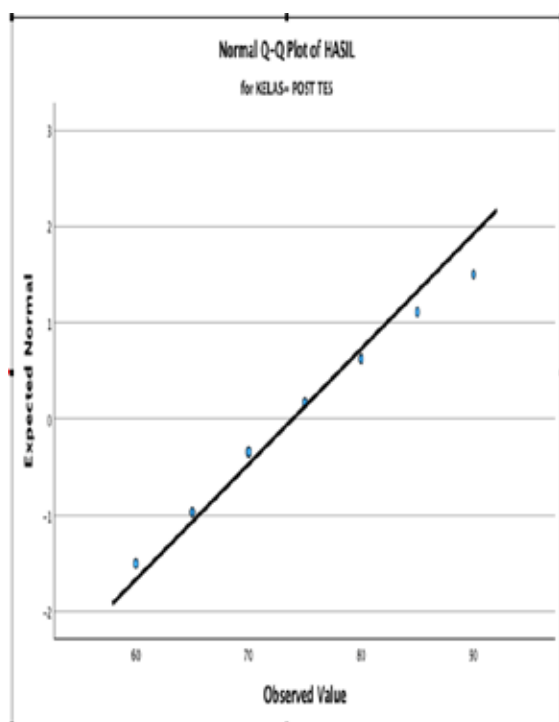
nilai minimum 35.00 dan maksimum 70.00, sementara rentang nilai *posttest* berkurang menjadi 30 dengan nilai minimum 60.00 dan maksimum 90.00. Penurunan rentang ini menunjukkan distribusi nilai siswa yang lebih homogen setelah intervensi. Hasil ini menguatkan bahwa penerapan model Kolaboratif *Learning* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, tidak hanya dengan meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa tetapi juga dengan menciptakan distribusi nilai yang lebih merata di kelas. Data ini mendukung kesimpulan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.



Gambar 1. Hoistogram Data Deskriptif *Pretest*

Gambar 2. Hoistogram Data Deskriptif *Posttest*

Hasil uji statistic diatas menggambarkan, data pre-test memiliki *sig* sebesar 0.53 (> 0.05), sedangkan data post- test memiliki tingkat signifikansi sebesar 0.200 (> 0.05). Karena tingkat signifikansi data *pre test* dan *post test* lebih besar dari batas yang telah ditetapkan, yaitu 0.05, dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Grafik QQ plot juga menunjukkan normalitas ini, di mana titik-titik data yang tersebar di sekitar garis diagonal menunjukkan bahwa data memiliki distribusi yang mendekati normal.

Gambar 3. *QQ plot pretest*Gambar 4. *QQ plot posttest*

Hasil dari uji homogenitas menggunakan *homogeneity of variance* menunjukkan hasil signifikansi lebih dari 0,05 yang dimana menunjukkan data berdistribusi dengan

normal.

Hasil uji statistic menggunakan *paired sampel test* menggambarkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa Bahasa Indonesia kelas 2 SD Negeri

3 Pengastulan setelah penerapan model Kolaboratif *Learning*. Selisih rata-rata (mean difference) antara nilai posttest dan pretest adalah 21.43 dengan standar deviasi

8.42. Nilai t hitung sebesar 9.524 dengan derajat kebebasan (df) 13, dibandingkan dengan t tabel sebesar 2.160 (pada tingkat signifikansi 0.05, dua sisi), menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Selain itu, nilai p (<0.001) lebih kecil dari 0.05, sehingga perbedaan ini signifikan secara statistik. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa model Kolaboratif Learning secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Negeri 3 Pengastulan. Berdasarkan uji statistik Paired Samples Test, nilai t-hitung sebesar 9.524 jauh lebih besar dibandingkan dengan t-tabel sebesar 2.160 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) 13. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0.001 , yang jauh lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest sangat signifikan secara statistik. Rata-rata peningkatan skor hasil belajarsiswa sebesar 21.43 menunjukkan bahwapenerapan model ini efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran siswa.

Keunggulan model Kolaboratif *Learning* terletak pada integrasi nilai-nilai lokal yang relevan dengan kehidupan siswa, serta pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif. Proses pembelajaran melalui model ini melibatkan tahap diskusi kelompok, pengamatan langsung, penerapan, dan presentasi hasil diskusi. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan komunikasi. Lingkungan pembelajaran yang interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya. Studi oleh Sari et al. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada aspek pemecahan masalah dan pemahaman konsep. Selain itu, penelitian oleh Putra dan Dewi (2020) juga mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian lainnya oleh Nugroho et al. (2022) menegaskan bahwa pembelajaran menyenangkan mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan menciptakan hubungan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penelitian oleh Hidayat dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama siswa secara signifikan.

Dengan penerapan model Kolaboratif *Learning* berbasis kearifan, siswa tidak hanya mendapatkan peningkatan dalam hasil belajar tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis dan emosional siswa. Oleh karena itu, model ini memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara lebih luas, terutama dalam konteks pendidikan dasar yang bertujuan mengintegrasikan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dalam pembelajaran. Hal ini relevan untuk mendukung pengembangan pendidikan yang holistik dan menyenangkan. dan bagi perkembangan dunia 10 pendidikan terutama pendidikan guru sekolah dasar dalam masa yang akan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, nilai t tabel pada $df = 13$ adalah 2.160, sementara nilai t hitung yang diperoleh adalah 9.524. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung jauh lebih besar daripada t tabel ($9.524 > 2.160$), dan nilai Sig (2-tailed) $< 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang mengindikasikan bahwa model Kolaboratif Learning berbasis kearifan lokal secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 di SD Negeri 3 Pengastulan. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *kolaboratif learning* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Diharapkan sekolah dapat lebih banyak mengintegrasikan model pembelajaran yang inovatif seperti Kolaboratif Learning, yang

tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memperkuat emosional siswa dengan teman. Sebagai langkah praktis, guru dapat merancang pembelajaran yang melibatkan siswa melalui diskusi kelompok, proyek kreatif, dan presentasi hasil belajar. Guru juga disarankan untuk mendorong siswa berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memberikan ruang untuk siswa bereksplorasi. Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas hasil belajar Bahasa Indonesia tetapi juga membentuk siswa yang memiliki keterampilan sosial, berpikir kritis, dan rasa saling menghargai sesama teman sebaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penelitian yang berjudul “Implementasi Model Kolaboratif Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD Negeri 3 Pengastulan” ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Penyusunan penelitian ini, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, disampaikan terima kasih kepada: Prof. Dr. Dra. Ni Nyoman Karmini, M.Hum, GTK SD Negeri 3 Pengastulan, dan seluruh siswa kelas 2 di SD Negeri 3 Pengastulan yang sangat antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar selama penelitian dilaksanakan, Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, R. (2021). Pembelajaran untuk Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(3), 123-134.
- Gunawan, B. (2018). Integrasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 12(2), 45-59.
- Hidayat, A., & Lestari, D. (2023). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Konteks Lokal dalam Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(1), 78-91.
- Mustafa, H. (2021). Kelemahan Pendekatan Konvensional dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 14(1), 23-33.
- Nugroho, F., et al. (2022). *Pengaruh Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(2), 89-101.
- Putra, R., & Dewi, S. (2020). *Efektivitas Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Pendidikan Budaya*, 15(4), 56-68.
- Sari, A., et al. (2021). *Pembelajaran Berbasis Kolaborasi untuk Meningkatkan Pemahaman dan Pemecahan Masalah Siswa*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(3), 105-119.
- Slavin, R. E. (2014). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Wati, L. (2021). *Pengaruh Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran terhadap Sikap Positif dan Hasil Akademis Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 112-125.
- Winarno, T. (2020). *Pentingnya Metode Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 18(1), 23-38.

Yulia, E., & Suryadi, A. (2019). *Penerapan Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(2), 88-102.

PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN PERMAINAN *ALIH-ALIHAN TAMPUL* DAPAT MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

I Made Putrayasa¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

^{1, 2, 3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Singaraja, Indonesia

putrayasa118@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang kurang inovatif dapat berdampak negatif terhadap minat belajar siswa. Ketika metode pembelajaran cenderung monoton, pasif, atau kurang beragam, hal ini sering membuat siswa kehilangan minat untuk mengikuti proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran inovatif (MPI) yaitu dengan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan permainan tradisional *alih-alihan tampul*. Data minat belajar diperoleh dengan menggunakan kuisioner minat belajar. Data minat belajar yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam kualifikasi tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *PBL* berbantuan permainan *alih-alihan tampul* berhasil mendorong minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Pakisan.

Kata kunci: Model *PBL* berbantuan alih-alihan tampul, minat belajar.

PROBLEM BASED LEARNING ASSISTED BY BLUNT DIVERSION GAMES CAN IMPROVE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING

ABSTRACT

Learning interest is one of the determining factors for students' success in participating in learning activities. Learning that is less innovative can have a negative impact on students' learning interest. When learning methods tend to be monotonous, passive, or less diverse, this often makes students lose interest in participating in the learning process. The purpose of this study was to determine students' learning interest through the application of an innovative learning model (MPI), namely the problem-based learning (PBL) model assisted by the traditional game of Alih-alihan Tampul. Learning interest data were obtained using a learning interest questionnaire. The learning interest data obtained were analyzed descriptively qualitatively. The results showed that students' learning interest was in high qualifications. So it can be concluded that the application of the PBL model assisted by the game of Alih-alihan tampul succeeded in encouraging the learning interest of grade III students of SD Negeri 2 Pakisan.

Keywords: PBL assisted by Alih-alihan tampul, learning interest.

PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan adalah proses pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dengan interaksi yang menghasilkan pengalaman belajar. Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang. Bahkan pemerintah telah mewajibkan warga negaranya untuk memperoleh hak pendidikan selama 12 tahun dan disarankan lebih dari itu. Di era modern ini, sistem pendidikan terus berkembang untuk menjawab kebutuhan dan tantangan zaman. Salah satu inovasi terbaru dalam dunia pendidikan Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka hadir dengan membawa visi untuk mewujudkan pendidikan yang holistik dan bermakna bagi seluruh murid di Indonesia.

Berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang lebih berfokus pada penguasaan materi pelajaran, Kurikulum Merdeka menekankan pada pengembangan karakter, kompetensi, dan kesiapan murid untuk masa depan. Kurikulum Merdeka tidak hanya berfokus pada penguasaan mata pelajaran, tetapi juga mengembangkan berbagai kompetensi yang dibutuhkan murid untuk berkembang secara menyeluruh, seperti literasi, numerasi, sains, teknologi, rekayasa, seni, dan budaya.

Model *Problem-Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah salah satu pendekatan yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka. Model ini menekankan pada pemecahan masalah nyata dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan analitis siswa. Dalam PBL, siswa belajar dengan cara mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang relevan, di mana guru berperan sebagai fasilitator

untuk membimbing dan memotivasi siswa dalam proses belajar mandiri. Model PBL dalam Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi siswa untuk belajar lebih aktif dan kontekstual, menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kesiapan menghadapi tantangan nyata di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Pakisan bahwa ditemukan masih rendahnya minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dapat berdampak negatif pada minat belajar siswa, karena metode pengajaran yang terlalu berulang atau kurang bervariasi sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Ketika pembelajaran terasa membosankan dan tidak menarik, siswa cenderung kehilangan minat belajar. Pembelajaran yang terlalu sering menggunakan metode yang sama tanpa aktivitas tambahan, membuat siswa merasa jenuh mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tidak merasa terstimulasi atau tertantang sehingga minat mereka untuk mempelajari hal baru bisa berkurang secara signifikan. Sehingga sangat diperlukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mengatasi minat belajar siswa tersebut.

Inovasi dalam model pembelajaran sangat penting untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan siswa. Metode pembelajaran yang inovatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bervariasi. Dengan adanya variasi ini, siswa tidak cepat bosan, dan minat mereka terhadap materi yang dipelajari dapat meningkat. Inovasi juga membantu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Inovasi pembelajaran juga mengubah peran guru dari sumber utama informasi menjadi fasilitator

yang mendukung eksplorasi siswa. Guru memandu, membimbing, dan memberikan umpan balik, sementara siswa lebih aktif mengambil peran utama dalam belajar.

Permasalahan masih rendahnya minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Pakisan dapat diatasi dengan alternatif solusi yaitu menerapkan model pembelajaran inovatif (MPI). Model pembelajaran inovatif yang diterapkan adalah model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan permainan tradisional *alih-alihan tampul*. Model pembelajaran ini merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dengan permainan tradisional sebagai alat bantu. Dalam model ini, siswa diajak untuk memecahkan masalah melalui permainan tradisional *alih-alihan tampul* yang relevan dan sesuai dengan materi pelajaran. Permainan tradisional digunakan untuk memfasilitasi pemahaman konsep, melibatkan siswa secara aktif, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Permainan tradisional memberikan variasi dalam metode belajar, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan berbantuan permainan tradisional *alih-alih tampul* memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, baik dari segi kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Selain itu dengan pembelajaran yang berbantuan permainan *alih-alihan tampul* akan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran juga mengajarkan nilai budaya dan sejarah lokal yang ada. Siswa akan mampu mengenali kekayaan budaya daerah mereka dan diharapkan bisa melestarikan tradisi yang ada warisan budaya yang ada.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Pakisan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik kelas III SD Negeri 2 Pakisan yaitu 25 orang dengan rincian sejumlah 13 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa dengan materi mengamati denah dan mengikuti petunjuk yang ada pada denah.

Prosedur penelitian melalui penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* yaitu mengikuti sintaks pembelajaran PBL yaitu 1) identifikasi masalah atau tantangan, 2) pengalaman permainan sebagai konteks pelajar, 3) diskusi dan analisis, 4) pengumpulan informasi, 5) perumusan dan pengembangan solusi, 6) presentasi dan refleksi.

Untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar digunakan metode non-tes dengan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner minat belajar. Kuesioner ini berisi pernyataan-pernyataan yang terdiri dari 10 butir pernyataan dan dalam proses pengisiannya, siswa hanya menjawab dengan mengisi tanda checklist () pada jawaban yang tersedia dan dianggap sesuai dengan pilihan siswa. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner skala lima yang berisikan lima alternatif pilihan jawaban siswa yaitu sangat sering (SS), sering (S), cukup sering (CS), jarang (J), dan tidak pernah (TP).

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan kualifikasi mengacu kepada interpretasi skala Likert level 5 (Nyutu, 2021). Konversi skor minat belajar peserta didik seperti Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Kualitatif Pada Pengukuran Skala Likert Level 5

Deskripsi Skala Linkert	Skala Linkert	Interval Skala Linkert	Kualifikasi Minat
Sangat Sering (SS)	5	4,21 – 5,00	Sangat Tinggi
Sering (S)	4	3,41 – 4,20	Tinggi
Cukup Sering (CS)	3	2,61 – 3,40	Sedang
Jarang (J)	2	1,81 – 2,60	Rendah
Tidak Pernah (TP)	1	1,00 – 1,80	Sangat Rendah

17(P)	3,00	Sedang
18(P)	2,00	Rendah
19(P)	2,00	Rendah
20(P)	3,00	Sedang
21(P)	4,00	Tinggi
22(P)	2,00	Rendah
23(P)	2,00	Rendah
24(P)	1,00	Sangat Rendah
25(P)	4,00	Tinggi
Total	65,00	
Rerata	2,60	Rendah

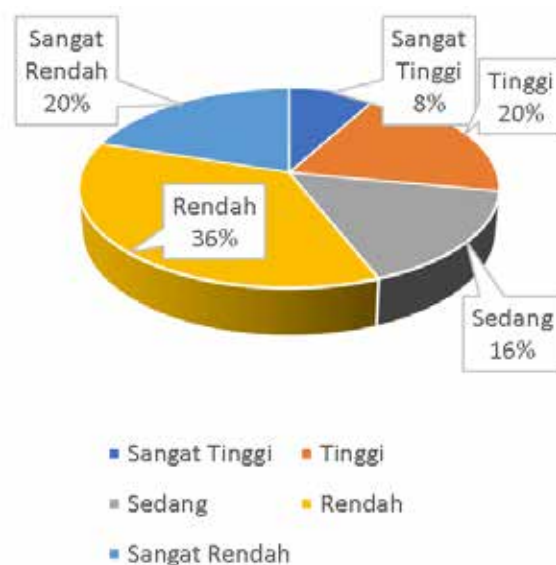
HASIL

Berdasarkan hasil pengumpulan data minat belajar dari 25 orang peserta didik kelas III SD Negeri 2 Pakisan sebelum penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* diperoleh data minat belajar seperti tabel 2 berikut:

Tabel 2. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan PBL Berbantuan Permainan Alih-alihan Tampul

Nomor Peserta Didik	Skor Minat	Kualifikasi
1(L)	1,00	Sangat Rendah
2(L)	1,00	Sangat Rendah
3(L)	3,00	Sedang
4(L)	2,00	Rendah
5(L)	3,00	Sedang
6(L)	4,00	Tinggi
7(L)	2,00	Rendah
8(L)	4,00	Tinggi
9(L)	2,00	Rendah
10(P)	1,00	Sangat Rendah
11(P)	2,00	Rendah
12(L)	2,00	Rendah
13(P)	4,00	Tinggi
14(L)	5,00	Sangat Tinggi
15(L)	1,00	Sangat Rendah
16(L)	5,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan interpretasi pada pengukuran skala Likert level 5 (Tabel 2), rerata minat belajar peserta didik adalah 2,60 yang artinya berada dalam rentangan (interval) 1,81–2,60. Dengan demikian, rata-rata minat belajar peserta didik sebelum penerapan PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* dalam kualifikasi rendah. Data yang diperoleh pada Tabel 2 dapat divisualisasikan kedalam diagram lingkaran sebagai berikut:

Gambar 1. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan PBL Berbantuan Permainan Alih-alihan Tampul

Berdasarkan diagram lingkaran tersebut menunjukkan sebanyak 20 % (5 orang) siswa memiliki minat belajar sangat rendah, 36 % (9 orang) siswa memiliki minat belajar rendah, 16 % (4 orang) siswa memiliki minat belajar sedang, 20 % (5 orang) siswa memiliki minat belajar tinggi dan 8 % (2 orang) siswa memiliki minat belajar sangat tinggi. Hasil minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* diperoleh data minat belajar seperti tabel 3 berikut:

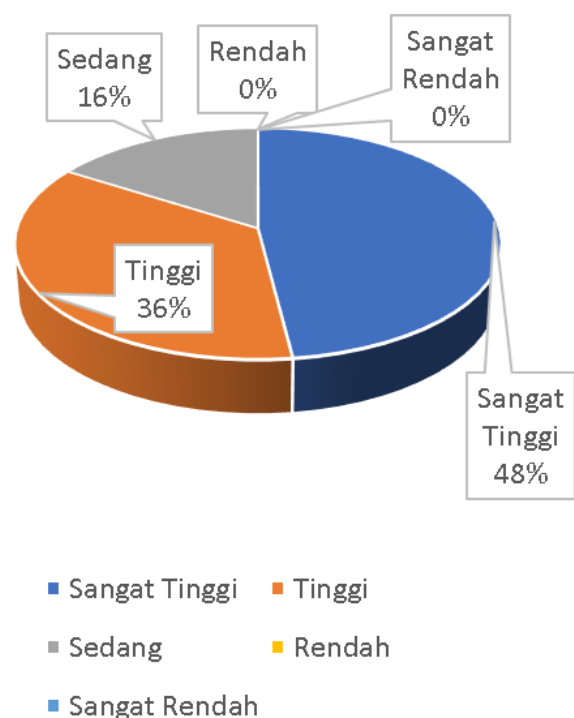
Tabel 3. Minat Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan PBL Berbantuan Permainan Alih-alihan Tampul

Nomor Peserta Didik	Skor Minat	Kualifikasi
1(L)	3,00	Sedang
2(L)	4,00	Tinggi
3(L)	4,00	Tinggi
4(L)	5,00	Sangat Tinggi
5(L)	4,00	Tinggi
6(L)	5,00	Sangat Tinggi
7(L)	4,00	Tinggi
8(L)	5,00	Sangat Tinggi
9(L)	5,00	Sangat Tinggi
10(P)	4,00	Tinggi
11(P)	3,00	Sedang
12(L)	4,00	Tinggi
13(P)	5,00	Sangat Tinggi
14(L)	5,00	Sangat Tinggi
15(L)	4,00	Tinggi
16(L)	5,00	Sangat Tinggi
17(P)	4,00	Tinggi
18(P)	3,00	Sedang
19(P)	5,00	Sangat Tinggi
20(P)	5,00	Sangat Tinggi
21(P)	5,00	Sangat Tinggi

22(P)	5,00	Sangat Tinggi
23(P)	4,00	Tinggi
24(P)	3,00	Sedang
25(P)	5,00	Sangat Tinggi
Total	108,00	
Rerata	4,32	Sangat Tinggi

Berdasarkan interpretasi pada pengukuran skala Likert level 5 (Tabel 3), rerata minat belajar peserta didik adalah 4,32 yang artinya berada dalam rentangan (interval) 4,21–5,00. Dengan demikian, rata-rata minat belajar peserta didik setelah penerapan PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* dalam kualifikasi sangat tinggi. Data yang diperoleh pada Tabel 3 dapat divisualisasikan kedalam diagram lingkaran sebagai berikut:

Gambar 2. Minat Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan PBL Berbantuan Permainan Alih-alihan Tampul



Berdasarkan diagram lingkaran tersebut menunjukkan sebanyak 0 % atau tidak terdapat siswa yang memiliki minat belajar rendah maupun sangat rendah. Sebanyak 16 % (4 orang) siswa memiliki minat belajar sedang, 36 % (9 orang) siswa memiliki minat belajar tinggi dan 48 % (12 orang) siswa memiliki minat belajar sangat tinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan rerata minat belajar peserta didik. Sebelum diterapkan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* rerata minat belajar yang diperoleh berada pada kategori rendah. Kategori rerata minat belajar peserta didik menjadi sangat tinggi setelah penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul*. Peningkatan minat belajar ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan lebih inovatif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bervariasi. Dengan adanya variasi ini, siswa tidak cepat bosan, dan minat mereka terhadap materi yang dipelajari dapat meningkat. Inovasi juga membantu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Selain itu dengan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif dalam kegiatan pembelajaran tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Dengan model pembelajaran ini juga mengasah keterampilan sosial seperti kerja

sama, komunikasi, dan saling mendukung antar siswa belajar karena dimainkan secara berkelompok. Pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* membantu siswa merasa lebih nyaman dan mengurangi rasa takut atau cemas saat kegiatan pembelajaran. Suasana yang kegiatan belajar dengan permainan membuat siswa menjadi lebih terbuka terhadap materi pelajaran dan dapat meningkatkan ketertarikan mereka untuk terlibat dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh oleh Pujiyanti (2021) dalam penelitian penerapan model PBL pada pelajaran Fisika, menemukan bahwa minat belajar peserta didik dalam kualifikasi sangat baik. Dinyatakan bahwa tingginya minat belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran Fisika karena penerapan model PBL dengan bantuan alat peraga menarik menyebabkan peserta didik antusias, semangat, termotivasi belajar. Sementara itu penggunaan bantuan permainan tradisional akan memberikan pengalaman nyata yang dapat memudahkan pemahaman konsep abstrak. Hal senada juga diperoleh dari penelitian Yutri (2024) bahwa melalui penerapan model pembelajaran PBL yang inovatif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, belajar bekerja sama dalam kelompok (kolaboratif), membangun pengetahuan sendiri, memecahkan masalah nyata yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dari peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan belajar secara bermakna.

Hasil penelitian Sangaji (2018) juga memperoleh hasil yang senada, bahwa dengan penerapan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV A. Dalam pembelajaran yang dikombinasikan dengan kegiatan permainan memacu siswa untuk bekerja sama dalam tim atau bersaing secara sehat dengan teman-temannya. Kolaborasi dan kompetisi ini membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar, serta dapat meningkatkan minat belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul*. Dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif ini memberikan peserta didik pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran berkelompok dan mengkaitkan secara langsung materi pembelajaran yang diperoleh dengan masalah nyata yang ada di lingkungan sekitar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi tinggi dan terima kasih banyak disampaikan kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing, Bapak Kepala beserta staf dewan guru di SD Negeri 2 Pakisan karena sudah membimbing dan memberikan kesempatan melakukan penelitian ini. Tidak lupa pula kepada siswa-siswi kelas III SD Negeri 2 Pakisan yang sudah berkontribusi selama penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hemayanti, KL. 2020. Kusioner Minat Belajar. Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja. URL: <https://repo.undiksha.ac.id/1273/9/1513031025-LAMPIRAN.pdf>
- Koyan, I Wayan. 2012. Statistik Dasar dan Lanjut (Teknik Analisis Data Kuantitatif). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Oktaviani, Yutri., dkk. 2024. *Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inovatif*. Dalam *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, Volume 22, Nomor 1, Juni 2024, hlm. 31-37. URL: <https://ojs.ikip-saraswati.ac.id/index.php/suluh-pendidikan/article/view/689/445>
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
- Pujiyanti, A., Ellianawati, Hardyanto, W. 2021. "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa MA" Dalam *Physics Education Research Journal (PERJ)*, Volume 3, Nomor 1, February 2021, hlm. 41-52. URL: <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/article/view/6666/3191>
- Nyutu, E.N., Cobern, W. E., Pleasant, Brandy A-S. 2021. "Correlational Study of Student Perceptions of their Undergraduate Laboratory Environment with respect to Gender and Major". Dalam *International Journal of Education Mathematics, Science and Technology (IJMST)* Volume 9, Nomor 1, pp 83-102, URL: <https://ijemst.net/index.php/ijemst/article/view/1182>.
- Sampoerna Academy. 2022. Pengertian Problem Based Learning, Tujuan dan Sintak. URL: <https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/>

problem-based-learning/

Sangaji, Yusuf. 2018. *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 7, Tahun ke 7, hlm. 678-690.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisser.

MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 MAYONG

Made Sutawan¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³
Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja
madesutawan87@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com²,
rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Mayong. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan metode ini, dengan rata-rata nilai meningkat dari 62 pada pretest menjadi 88 pada posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi model PBL dan media Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Canva, Pembelajaran Bahasa Indonesia, SD, Hasil Belajar

PROBLEM BASED LEARNING MODEL USING CANVA MEDIA TO IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL 1 MAYONG

ABSTRACT

This research aims to evaluate the effectiveness of the Problem Based Learning (PBL) model with Canva media assistance in improving Indonesian language learning outcomes for fifth-grade students at SD Negeri 1 Mayong. The research method used is quantitative with a pretest-posttest design. Results show a significant increase in students' learning outcomes after implementing this method, with an average score increase from 62 in the pretest to 88 in the posttest. This result indicates that the combination of the PBL model and Canva media is effective in enhancing students' understanding and engagement in Indonesian language learning.

Keywords: Problem Based Learning, Canva, Indonesian Learning, Elementary School, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif bagi siswa. Di Indonesia, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali menghadapi

tantangan dalam menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Salah satu metode yang dapat mengatasi tantangan ini adalah *Problem Based Learning* (PBL), suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Savery & Duffy, 1995). Melalui PBL,

siswa diberdayakan untuk berpikir kritis dan belajar secara mandiri dengan bimbingan guru, yang memposisikan mereka sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi PBL dengan media Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media Canva memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide dan pemahaman mereka melalui desain visual yang kreatif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta kreativitas mereka dalam proses pembelajaran (Amri & Ahmadi, 2010). Dengan memanfaatkan teknologi dalam bentuk media visual yang menarik, diharapkan metode ini dapat mengatasi masalah kurangnya minat siswa terhadap materi pelajaran yang selama ini disampaikan secara konvensional.

Berdasarkan studi pendahuluan, banyak siswa menunjukkan keterbatasan dalam memahami materi Bahasa Indonesia karena pendekatan yang diterapkan cenderung monoton dan kurang interaktif.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Hake (1998), yang menemukan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa melalui penggunaan media digital. Selain itu, hasil penelitian oleh Kusmawati et al. (2020) juga mendukung temuan ini, di mana penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif terhadap prestasi siswa.

Melalui penelitian ini, penulis ingin mengkaji secara lebih mendalam efektivitas penerapan model PBL berbantuan media

Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar pada materi unsur intrinsik cerita. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membangun keterampilan kolaboratif dan kreativitas mereka dalam menghadapi permasalahan. Penggunaan media Canva dalam PBL juga diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam menyusun informasi dan konsep Bahasa Indonesia secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini mengangkat beberapa pertanyaan utama: (1) Sejauh mana efektivitas model PBL berbantuan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa? (2) Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi keberhasilan penerapan metode ini dalam konteks sekolah dasar? Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut melalui analisis data yang diperoleh dari pretest dan posttest pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Mayong.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Mayong, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sd negeri 1 Mayong sebanyak 20 orang.

Prosedur penelitian dimulai dengan persiapan materi pembelajaran dan instrumen evaluasi yang akan digunakan. Materi pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum Bahasa Indonesia untuk kelas V dan disesuaikan dengan pendekatan PBL dengan materi unsur Intrinsik Cerita. Media Canva digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang visual serta interaktif bagi siswa. PBL sendiri merupakan metode pembelajaran

yang berpusat pada siswa, di mana siswa diberikan permasalahan nyata yang harus mereka pecahkan melalui proses pembelajaran kolaboratif dan kritis. Media Canva, sebagai alat bantu, memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan jawaban dan solusi mereka, serta mengembangkan kreativitas dalam mengekspresikan pemahaman mereka terhadap masalah yang diberikan.

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal-soal pretest dan posttest yang dirancang untuk mengukur pemahaman konsep Bahasa Indonesia sesuai dengan materi yang diajarkan. Soal-soal ini mencakup berbagai aspek pemahaman bahasa, termasuk kemampuan membaca, memahami makna kata dan kalimat, serta keterampilan menulis yang sesuai dengan level pemahaman siswa kelas V. Melalui instrumen ini, peneliti berusaha mendapatkan data kuantitatif yang obyektif mengenai tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan PBL dengan bantuan Canva.

Selain itu, untuk mendukung pengumpulan data yang lebih komprehensif, peneliti juga menggunakan metode observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mencatat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, respons mereka terhadap metode PBL dan media Canva, serta interaksi yang terjadi di antara siswa. Observasi ini mencakup catatan lapangan tentang partisipasi aktif, kreativitas, serta kerjasama antar siswa saat menyelesaikan masalah yang diberikan. Observasi ini sangat penting untuk memahami bagaimana model PBL yang didukung media Canva berkontribusi terhadap suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa.

Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes tertulis pada dua tahap: pretest dan posttest. Tes pretest diberikan sebelum penerapan model PBL untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan model PBL yang didukung oleh media Canva. Penggunaan tes tertulis ini bertujuan untuk mendapatkan data kuantitatif yang objektif mengenai efektivitas model PBL dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Bahasa Indonesia.

Menurut Sugiyono (2017), pengumpulan data melalui tes tertulis sangat penting dalam penelitian kuantitatif, terutama dalam eksperimen, karena memberikan gambaran yang jelas dan terukur tentang perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi. Dalam penelitian ini, data hasil tes tertulis diolah untuk mendapatkan skor rata-rata serta distribusi nilai pretest dan posttest yang nantinya akan digunakan dalam analisis statistik.

Selain data kuantitatif dari tes tertulis, data kualitatif juga dikumpulkan melalui observasi selama proses pembelajaran. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk mencatat secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran, menggunakan media Canva, dan berpartisipasi dalam kegiatan PBL. Dengan mencatat keterlibatan siswa, interaksi antar siswa, dan kreativitas mereka dalam menyelesaikan masalah, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kontribusi media Canva dan metode PBL terhadap suasana pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan nilai rata-rata, simpangan baku, serta distribusi skor pretest dan posttest. Informasi ini memberikan gambaran awal mengenai tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan model PBL dengan media Canva.

Analisis hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam metode pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Melalui penerapan model PBL yang didukung oleh media visual seperti Canva, siswa diharapkan dapat mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna, di mana mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari pretest dan posttest, ditemukan bahwa rata-rata nilai posttest siswa mengalami peningkatan yang cukup besar dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi PBL dan media Canva efektif dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik dan keterampilan analitis yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Pada bagian ini, hasil penelitian diuraikan secara rinci, disertai dengan analisis

faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan metode ini.

Peningkatan Hasil Belajar

Penerapan model PBL yang didukung oleh penggunaan Canva terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata pretest siswa adalah 62, yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih pada level dasar. Setelah penerapan PBL berbantuan Canva, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88. Peningkatan nilai ini menunjukkan adanya perkembangan pemahaman siswa yang lebih mendalam setelah pembelajaran berlangsung.

Tabel 1 berikut ini menunjukkan rata-rata nilai pretest dan posttest, serta peningkatan yang terjadi.

Tabel 1. Peningkatan Nilai Pretest dan Posttest

No	Jenis Tes	Rata-Rata Nilai
1	Pretest	62
2	Posttest	88

Peningkatan sebesar 26 poin dalam nilai rata-rata ini memberikan indikasi kuat bahwa pendekatan PBL berbantuan Canva memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan pemecahan masalah siswa (Johnson, 2002). Model PBL memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi masalah secara mandiri dan berkolaboratif, serta melatih mereka untuk berpikir kritis. Dengan bantuan

media Canva, siswa dapat menyusun dan menampilkan hasil kerja mereka dalam bentuk visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Kreativitas dan Keterlibatan Aktif Siswa

Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa menunjukkan kreativitas dan keterlibatan aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan. Model PBL menyediakan wadah bagi siswa untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, serta menyusun solusi kreatif terhadap permasalahan yang ada. Media Canva memainkan peran penting dalam proses ini, dengan memberikan sarana bagi siswa untuk menyusun ide-ide mereka secara visual dan kreatif. Melalui desain visual, siswa dapat lebih mudah mengekspresikan pemahaman dan solusi mereka terhadap materi yang dipelajari. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

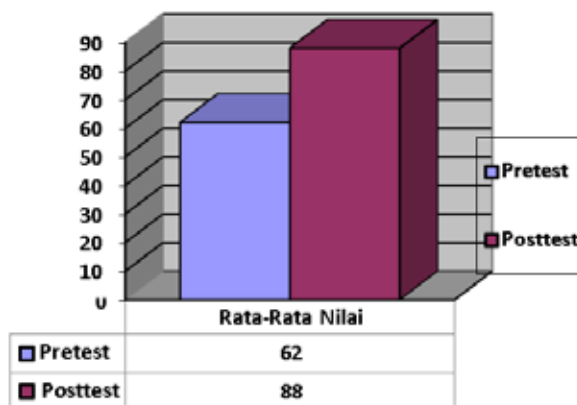


Diagram ini menampilkan peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berbasis PBL dengan bantuan Canva. Hasil dari diagram menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi, tetapi juga lebih antusias dalam menyusun desain visual yang merefleksikan pemahaman

mereka.

Faktor-Faktor Pendukung Keberhasilan Penerapan PBL Berbantuan Canva

Keberhasilan penerapan model PBL berbantuan Canva ini didukung oleh beberapa faktor utama yang berperan penting dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. **Penggunaan Media Visual:** Canva menyediakan platform yang mudah diakses bagi siswa untuk menyusun informasi secara visual. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media visual sangat membantu dalam memudahkan pemahaman konsep yang lebih kompleks. Visualisasi yang menarik membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat, serta meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran.
2. **Kolaborasi dan Interaksi:** Model PBL mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah, yang memungkinkan mereka untuk bertukar ide dan pengalaman. Proses ini memperkaya pemahaman siswa melalui diskusi dan kerja tim, yang juga membangun keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan mereka. Pembelajaran berbasis kolaborasi ini membantu siswa untuk saling belajar, menghargai perspektif teman, serta meningkatkan keterampilan komunikasi.
3. **Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah:** Salah satu tujuan utama dari PBL adalah untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah. Dalam PBL, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan masalah kontekstual ini membantu

siswa untuk melihat relevansi materi yang dipelajari, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, pengalaman ini juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, karena mereka dituntut untuk menyusun solusi yang orisinal dan aplikatif (Duch, Groh, & Allen, 2001).

Analisis Kritis Hasil Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Penggunaan media Canva memang berhasil meningkatkan minat belajar siswa, namun adaptasi teknologi ini membutuhkan keterampilan digital dasar yang baik. Selain itu, kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim juga menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran berbasis masalah, terutama bagi siswa yang belum terbiasa bekerja kolaboratif. Dengan demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan teknologi visual terhadap hasil belajar dalam jangka panjang, serta bagaimana metode ini dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa yang beragam.

Analisis Kritis Hasil Penelitian

Walaupun hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa poin penting yang menjadi tantangan dalam penerapan metode ini:

1. Kemampuan Digital Siswa:

Penggunaan media Canva memerlukan keterampilan digital dasar. Beberapa siswa mungkin merasa kesulitan jika tidak terbiasa dengan teknologi atau memiliki

keterbatasan dalam menggunakan perangkat digital. Meskipun Canva dirancang untuk pengguna pemula, diperlukan waktu dan pendampingan tambahan untuk memastikan semua siswa dapat mengoperasikan media ini dengan efektif.

2. Kemampuan Bekerja dalam Tim:

Model PBL mengharuskan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam tim. Namun, tidak semua siswa terbiasa dengan metode ini, terutama mereka yang lebih suka belajar secara individu. Selain itu, konflik atau perbedaan pendapat dalam tim dapat menjadi hambatan jika tidak dikelola dengan baik. Guru perlu memastikan bahwa kerja sama tim berjalan efektif dengan memberikan panduan dan arahan yang jelas.

3. Akses terhadap Teknologi:

Keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, seperti komputer atau tablet, dapat menjadi kendala di beberapa sekolah. Untuk menerapkan model PBL berbantuan Canva, sekolah perlu memastikan adanya fasilitas yang memadai agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara maksimal. Di sekolah dengan keterbatasan fasilitas, solusi alternatif, seperti penggunaan media manual atau visual yang dicetak, dapat dipertimbangkan.

4. Adaptasi dengan Kurikulum:

Model PBL memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, sehingga perlu disesuaikan dengan alokasi waktu dalam kurikulum. Guru perlu merancang pembelajaran dengan cermat agar tetap dapat mencapai tujuan kurikulum tanpa mengorbankan kedalaman materi.

Penyesuaian kurikulum ini penting agar waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan optimal tanpa mengurangi esensi dari model PBL.

Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan PBL berbantuan Canva memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan beberapa langkah tambahan:

1. **Pelatihan Guru:** Guru perlu memiliki keterampilan dalam penggunaan teknologi dan memahami pendekatan PBL dengan baik. Pelatihan dan pendampingan bagi guru akan membantu mereka dalam menerapkan metode ini secara efektif, serta memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.
2. **Pengembangan Sarana Teknologi:** Sekolah perlu mempertimbangkan peningkatan fasilitas teknologi agar semua siswa memiliki akses yang sama. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memastikan bahwa setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
3. **Penelitian Lanjutan:** Untuk mengetahui dampak jangka panjang dari penerapan PBL berbantuan Canva, penelitian lanjutan perlu dilakukan. Penelitian ini bisa mencakup berbagai aspek, seperti peningkatan keterampilan komunikasi, kemampuan berpikir kritis, serta pengembangan karakter siswa dalam jangka panjang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media

Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Mayong. Metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, keterlibatan aktif, dan kreativitas dalam pembelajaran. PBL dan Canva memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan kontekstual, yang pada gilirannya meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti keterbatasan akses teknologi dan adaptasi dengan kurikulum, solusi seperti pelatihan guru dan pengembangan sarana teknologi dapat membantu mengatasi kendala ini. Dengan implementasi yang tepat, metode ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pembelajaran di masa depan. PBL berbantuan Canva tidak hanya berperan dalam penguasaan materi akademik, tetapi juga berpotensi mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat diperlukan dalam era digital, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Ibu Dosen Prof. Dr. Dra. Ni Nyoman Karmini, M. Hum dan Bapak Dosen Dr. Drs. I Nyoman Raka, M.Pd serta kepada Kepala SD Negeri 1 Mayong yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih pula kepada keluarga dan rekan-rekan yang selalu memberikan dukungan moril dan material sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media Canva secara signifikan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan rata-rata nilai meningkat dari 62 pada pretest menjadi 88 pada posttest. Metode PBL yang berfokus pada pemecahan masalah nyata tidak hanya menjadikan siswa sebagai peserta pasif dalam proses belajar, tetapi mengarahkan mereka untuk menjadi individu yang aktif, kreatif, dan kolaboratif. Dengan memanfaatkan media Canva sebagai alat bantu visual, siswa memiliki sarana yang memfasilitasi mereka dalam mengekspresikan ide dan pemahaman mereka dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Canva memungkinkan siswa untuk menampilkan konsep atau solusi dari suatu masalah dalam bentuk visual yang memudahkan mereka dalam memahami, mengingat, dan mengkomunikasikan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bariyadi, P. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Dewi, A., Dewi, L., & Setiawati, L. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(3), 243-250. Diakses dari <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/download/19536/6280>
- Fatia, R. (2016). Model Pembelajaran Problem Based Learning: Teori dan Praktik. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(2), 75-81. Diakses dari <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/1011/861>
- Hasibuan, M., & Yuliani, E. (2017). Metode Deskriptif Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 15-22.
- Huda, M. (2014). Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 45-50.
- Ipa, S. (2021). Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 32-39.
- Kosasih, E. (2017). Teks Iklan: Definisi dan Karakteristiknya. *Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 5(2), 101-110. Mahardika, R. Y. (2012). Menulis Teks Iklan: Teknik dan Strategi. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(1), 88-95.
- Primandhika, A., & Wikanengsih, N. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Menulis. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 150-157. Diakses dari <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/6250>
- Resmini, D. (2021). Aplikasi Canva dalam Desain Materi Pelajaran yang Menarik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(4), 60-67.
- Wapi Nur Fitriani, Wikanengsih, & Reka Yuda Mahardika. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Canva pada Materi Teks Iklan Kelas VIII. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(3), 243-250. Diakses dari <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/19536>
- Zein, M. (2016). Interaksi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Teori dan Praktik. *Jurnal Pendidikan Bahasa*

MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN IMAJINASI DAN KETERAMPILAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SD NEGERI CELUKAN BAWANG

Ni Putu Meldania Bestari¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

nibestari26@guru.sd.belajar.id¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan imajinasi dan keterampilan menulis siswa melalui bermain kartu huruf pada anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Data di kumpulkan dengan cara observasi dan dokumentasi, serta di analisis secara presentase untuk mengambil kesimpulan dari penelitian ini, peningkatan yang terlihat signifikan pada aspek kemampuan mengenal pola huruf dalam kategori sangat baik dan baik dengan persentase yaitu 80,00%, selanjutnya pada aspek kemampuan menulis huruf sesuai pola garis terjadi peningkatan dengan persentase 93.33%, selanjutnya pada aspek membaca suku kata huruf dari pra tindakan hingga siklus I terjadi peningkatan dengan persentase 66,67%. Selanjutnya peningkatan dari pra siklus menuju siklus I juga terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada aspek kemampuan menulis suku kata terjadi peningkatan dengan persentase 80,00% untuk kategori sangat baik dan baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan keterampilan menulis dan imajinasi anak meningkat secara signifikan. pada akhir siklus menunjukkan presentase hasil belajar sebesar (86,67%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Bermain Kartu Huruf dapat meningkatkan keterampilan dan imajinasi siswa pada anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang.

Kata Kunci: *Metode Demonstrasi, Imajinasi, Keterampilan siswa.*

“LETTER CARD PLAY LEARNING MODEL FOR STUDENT IMAGINATION AND SKILLS”

ABSTRACT

This research aims to improve students' imagination and writing skills through playing letter cards in grade 1 children at SD Negeri Celukan Bawang. This research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in one cycle consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. Data was collected by observation and documentation, and analyzed in percentages to draw conclusions from this research, a significant increase was seen in the aspect of ability to recognize letter patterns in the very good and good categories with a percentage of 80.00%, then in the aspect of writing ability letters according to the line pattern increased with a percentage of 93.33%, then in the aspect of reading syllables and letters from pre-action to cycle I there was an increase with a percentage of 66.67%. Furthermore, from pre-cycle to cycle I there was also a very significant increase in the aspect of the ability to write syllables with a percentage of 80.00% for the very good and good categories. The results of this research show that the completion scores of children's writing skills and imagination increased significantly. at the end of the cycle the percentage of learning outcomes was (86.67%). So it can be concluded that the Learning Model for Playing Letter Cards can improve students' skills and imagination in grade 1 children at SD Negeri Celukan Bawang.

Keywords: *Demonstration Method, Student Imagination, Skills*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya belajar merupakan suatu kebutuhan yang berlangsung sepanjang hayat bagi setiap manusia, oleh sebab itu pendidikan seharusnya dilakukan sejak usia dini agar dapat menciptakan generasi yang berkualitas. Aspek-aspek perkembangan yang terdapat pada Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional, dan kemandirian.

Dari aspek perkembangan tersebut khususnya aspek perkembangan bahasa, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang efektif antar manusia, dan juga merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhan. Pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar adalah landasan penting untuk pengembangan kemampuan akademik siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah dasar Negeri Celukan Bawang, terdapat beberapa siswa kelas 1 hanya mampu menyebutkan huruf dan kata tanpa memahami bentuk huruf dan cara menuliskannya dengan benar. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penguasaan literasi dasar yang seharusnya sudah dikuasai pada awal pendidikan formal. (Hidayat, 2018).

Menurut data dari Kementerian Pendidikan, sekitar 30% siswa kelas 1 SD di beberapa wilayah mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk huruf dan menuliskannya dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini masih kurang efektif dalam menanamkan kemampuan literasi dasar pada siswa. Kondisi ini sangat memprihatinkan mengingat kemampuan literasi adalah salah satu fondasi utama dalam pendidikan yang akan

mempengaruhi keberhasilan akademik siswa di jenjang pendidikan selanjutnya.

Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kesenjangan literasi di negara ini. Salah satu upaya utama adalah melalui Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2016. Tujuan utama GLN adalah untuk menumbuhkembangkan budaya literasi pada ekosistem pendidikan mulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam rangka pembelajaran sepanjang hayat sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup.

Selain itu, pemerintah juga telah mengembangkan program-program literasi digital untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran literasi. Program ini bertujuan untuk meningkatkan akses terhadap bahan bacaan digital dan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi mereka melalui teknologi yang ada.

Namun, meskipun ada berbagai upaya yang telah dilakukan, masih terdapat kesenjangan antara upaya yang dilakukan dan fenomena yang terjadi di lapangan. Banyak sekolah di daerah terpencil atau daerah dengan sumber daya terbatas yang tidak memiliki fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk mendukung pengembangan literasi. Selain itu, kurikulum yang terlalu padat dan fokus pada penguasaan materi ujian juga dapat menghambat pengembangan keterampilan literasi².

Masalah ini diperparah oleh pendekatan pengajaran yang kurang inovatif. Guru sering kali menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, seperti ceramah dan latihan menulis yang tidak melibatkan kreativitas siswa. Akibatnya,

siswa cepat merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar menulis. Santoso, (2020). Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran membuat siswa tidak mampu mengembangkan imajinasi dan keterampilan menulis mereka secara optimal.

Mengatasi keterbatasan dalam metode pengajaran konvensional menjadi alasan utama dilakukannya penelitian ini. Meskipun siswa dapat menyebutkan huruf dan kata, mereka sering kali kesulitan dalam mengenali bentuk huruf dan menuliskannya dengan benar. Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memperbaiki metode pengajaran yang ada agar lebih interaktif dan mampu merangsang imajinasi serta keterampilan menulis siswa secara efektif.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti (2019:155), penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran literasi cenderung tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Guru perlu mencari cara yang inovatif dan kreatif untuk mengajarkan literasi dasar kepada siswa. Penggunaan model pembelajaran bermain kartu huruf diharapkan dapat mengatasi masalah ini dengan cara yang menyenangkan dan inovatif, sehingga siswa tidak hanya menghafal huruf dan kata, tetapi juga memahami dan dapat menuliskannya dengan baik.

Model pembelajaran bermain kartu huruf mengintegrasikan unsur-unsur permainan dalam kegiatan belajar menulis, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Permainan kartu huruf ini tidak hanya membantu siswa mengenali bentuk huruf dan kata, tetapi juga mengembangkan keterampilan menulis mereka melalui aktivitas yang kreatif dan imajinatif. Dewi, (2021). Selain itu, penelitian oleh Lestari (2020:334) juga menunjukkan

bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan pengenalan menulis pada anak dalam kegiatan pembelajaran salah satunya melalui kegiatan bermain. Sebagai slogan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang dinyatakan oleh Musfiroh (2005:35), “Bermain Sambil Belajar” menekankan pada aktivitas bermain, artinya aktivitas-aktivitas anak lebih ditekankan dalam suasana bermain. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengenalan keterampilan menulis pada anak yaitu melalui kegiatan bermain kartu huruf.

Bermain menurut Yus (2011: 134) merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak, dan Suharso et al (2005: 226) menyatakan kartu adalah kertas besar yang tak seberapa besar, biasanya persegi panjang untuk berbagai keperluan, dan huruf adalah gambar bunyi bahasa, aksara. Dapat disimpulkan bahwa bermain kartu huruf adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, yang di dalamnya menggunakan kertas yang berukuran sedang dan berbentuk persegi panjang, serta di dalamnya terdapat gambar bunyi bahasa yang ditandai dengan huruf abjad tertentu. Permainan ini dirancang dengan tujuan meningkatkan pengenalan keterampilan menulis kata pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, penting dilakukan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Model Pembelajaran Bermain Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Imajinasi Dan Keterampilan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri Celukan Bawang”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menulis melalui bermain kartu huruf pada anak SD kelas 1 SD Negeri Celukan

Bawang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat kegiatan pokok, yaitu: merencanakan, melakukan tindakan, mengamati (observasi) dan melakukan refleksi (Latif, 2010:40). Penelitian ini dilakukan sampai berhasil dengan berbagai kemungkinan perubahan yang dianggap perlu. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

SIKLUS I

Perencanaan *Tindakan*

Pada tahap perencanaan akan ditetapkan hal-hal sebagai berikut: 1) Menyiapkan silabus, rencana perbaikan pembelajaran, dan bahan ajar. 2) Menyiapkan instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan alat evaluasi, 3) Menentukan materi ***Pelaksanaan Tindakan*** Penyampaian materi pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Guru membuka pelajaran dengan pembiasaan karakter religius / berdoa, serta merespon instruksi guru tentang kebersihan kelas, kebersihan lingkungan, cek kehadiran siswa, kerapian pakaian, dan alat kelengkapan sumber belajar. 2) Menyanyikan lagu pembuka kelas. 3) Guru mengajak peserta didik tepuk semangat untuk meningkatkan konsentrasi dan keaktifan seluruh siswa. 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta harapan positif terhadap kelas secara umum. 5) Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 6) Guru membacakan judul cerita dan menanyakan kepada peserta didik mengapa judulnya “Duk! Duk!”. Bunyi apakah itu?.

7) Peserta didik diminta mengamati gambar pada sampul yang ditunjukkan oleh guru dan mencari tahu hubungan gambar pada sampul dengan judul cerita yaitu bunyi “Duk! Duk!”. 8) Guru membacakan buku kepada peserta didik sambil menunjuk setiap katanya. 9) Peserta didik bersama-sama menirukan guru membaca. 10) Guru mengajak peserta didik untuk mendiskusikan pertanyaan yang terdapat pada Buku Siswa. 11) Guru mengajukan pertanyaan lain seperti, bola warna apa yang kalian miliki di rumah? Suara – suara yang ada di sekitar lingkungan siswa. 12) *Ice breaking* siswa diajak menyanyikan lagu meong-meong serta cara bermain meong-meong. (Kearifan local bali), 13) Guru menunjukkan poster atau kartu huruf kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk membaca huruf secara berurutan. 14) Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, apakah mereka dapat melakukannya sendiri. 15) Guru memperkenalkan bunyi masing-masing abjad dengan menunjuk setiap abjad dan melafalkan bunyinya, 16) Peserta didik menirukan pelafalan abjad yang dilakukan guru. 17) Peserta didik diajak mengambil kartu kata lalu mengambil huruf sesuai dengan kata yang pada kartu lalu digabungkan agar menjadi kata yang sesuai dengan kartu kata tersebut. 18) Guru membagikan LKPD kepada semua peserta didik, 19) Guru mendampingi peserta didik mengerjakan LKPD.

Tahap Pengamatan

Dalam kegiatan tahap ini, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk mengadakan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus I akan diketahui apakah keterampilan anak dan imajinasi anak mengalami kemajuan atau tidak.

Tahap Refleksi

Hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan refleksi adalah membahas hal-hal yang terjadi dalam siklus I yang dilakukan oleh peneliti. Bila terdapat kelemahan atau kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan pada perencanaan tindakan untuk siklus I.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang dalam beberapa pertemuan pada materi mengenal bentuk dan bunyi abjad. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri Celukan Bawang yang berjumlah 15 orang, terdiri dari 2 perempuan dan 13 laki-laki serta 1 orang guru kelas.

Sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini bersumber dari hasil studi dokumentasi, dan hasil tes unjuk kerja peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes unjuk kerja. Validasi data penelitian menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber diperoleh dari sumber yang berbeda yaitu diperoleh dari guru dan peserta didik.

Triangulasi teknik diperoleh dari sumber yang sama namun teknik yang berbeda yaitu teknik observasi, studi dokumen dan tes unjuk kerja. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu teknik analisis secara interaktif yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman (Sugiyono, 2010: 338) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa Siswa kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Kemampuan

anak-anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan. Hal ini ditunjukkan dengan masih kurangnya partisipasi aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak yang aktif saat mengikuti kegiatan baru 20% dari keseluruhan anak-anak. anak-anak yang kurang aktif cenderung tidak memperhatikan, anak-anak berbincang dengan teman sebelahnyanya, dan ada pula yang diam. Anak yang aktif selalu ingin menjadi yang pertama dan selalu mendominasi permainan. Kemampuan awal anak-anak dalam mengenal huruf belum berkembang, hal tersebut terlihat dari masih banyak anak yang belum mengetahui simbol huruf dan belum mengetahui makna huruf.

Ada anak yang belum bisa menyebutkan simbol huruf dan ada pula anak yang belum bisa menyebutkan huruf awal dari sebuah kata. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan permainan kartu huruf diharapkan dapat menarik minat anak untuk aktif belajar, sehingga kemampuannya dapat distimulasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga kemampuan mengenal huruf dapat meningkat dengan baik. Permainan yang diterapkan adalah permainan kartu huruf, saat pertama dijelaskan anak-anak masih belum paham. Setelah dilakukan dengan menggunakan kartu huruf anak-anak antusias dan mencoba memahaminya, walaupun masih ada anak yang diam. Penggunaan kartu huruf dapat membantu kelancaran dalam mengenalkan huruf, hal ini dibuktikan dengan tumbuhnya minat pada anak-anak untuk belajar mengenal huruf dengan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang.

Tabel 1. Hasil tes unjuk kerja pada siklus terakhir

<i>NAMA</i>	<i>ASPEK</i>				<i>TOTAL POIN</i>	<i>NILAI</i>
	<i>Pengenalan huruf</i>	<i>Menulis huruf</i>	<i>Membaca suku kata</i>	<i>Menulis suku kata</i>		
<i>Bayu</i>	3	5	3	5	16	80
<i>Gibran</i>	5	5	5	5	20	100
<i>Daniel</i>	5	5	5	5	20	100
<i>Dharsana</i>	5	5	5	5	20	100
<i>Kirana</i>	4	5	4	5	18	90
<i>Dilan</i>	3	4	3	4	14	70
<i>Rava</i>	4	5	4	5	18	90
<i>Yuda</i>	4	5	4	5	18	90
<i>Arya</i>	4	5	4	5	18	90
<i>Egha</i>	5	5	5	5	20	100
<i>Luh Putu</i>	4	3	3	3	13	65
<i>Ghaniy</i>	4	5	4	3	16	80
<i>Dharma</i>	4	4	4	4	16	80
<i>Danes</i>	4	4	3	4	15	75
<i>Juna</i>	3	4	3	3	13	65
Jumlah	61	69	59	66	255	1275
Rata-Rata	4	5	4	4	17	85
Persentase	80,00%	93,33%	66,67%	80,00%	86,67%	86,67%

Tabel 2. Persentase ketuntasan peserta didik pada siklus I

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Nilai</i>	<i>Re- rata</i>	<i>Persen- tase</i>
<i>Pengenalan huruf</i>	61	4	80,00%
<i>Menulis huruf</i>	69	5	93,33%
<i>Membaca suku kata</i>	59	4	66,67%
<i>Menulis suku kata</i>	66	4	80,00%
Jumlah	255	17	86,87%

Diagram 1. Diagram Ketuntasan belajar peserta didik setelah siklus I

Dari hasil tindakan kelas yang dilakukan, aspek keterampilan menulis huruf dan imajinasi mengenal huruf peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas hingga penelitian tindakan kelas siklus 1 berakhir. Peningkatan keterampilan menulis dan imajinasi peserta didik kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang memperoleh presentase rata-rata dari kondisi awal 20%, dan mencapai 86,67% setelah dilakukan tindakan atau dari 15 anak hanya 2 anak yang memiliki nilai sama dengan KKM. Hasil penelitian ini menginterpretasikan bahwa keterampilan menulis huruf dan imajinasi peserta didik dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kartu huruf. Kartu huruf dari penelitian ini merupakan alat media pembelajaran yang sangat berguna bagi para guru. Hal ini sesuai dengan pandangan Andang Ismail bahwa melalui alat pengajaran, guru tidak hanya dapat menjelaskan lebih banyak dalam waktu yang lebih singkat tetapi juga dapat mencapai hasil dengan lebih cepat (Andang Ismail, 2006: 181). Dengan menggunakan kartu huruf, anak akan dapat mengenal huruf dengan cepat dan gembira.

Rose dan Roy menjelaskan dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu huruf. Kartu tersebut dapat digunakan sebagai media permainan. Selain itu, Mackey (dalam Ahmad Rofi'uddin, 2003: 44) berpendapat bahwa dalam pembelajaran membaca teknis guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya: cocokkan kartu, ucapkan kata itu, temukan kata itu, kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca

dan berbuat dan sebagainya. Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui media kartu huruf. Melalui media kartu huruf, anak dapat mengenal berbagai bentuk dan bunyi huruf atau kata. Selain itu, kartu huruf akan lebih efektif jika dibandingkan dengan pengenalan huruf yang dilakukan guru dengan menulis di papan tulis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus yang masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengenalan keterampilan menulis dan imajinasi pada anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang telah mengalami peningkatan melalui model pembelajaran bermain kartu huruf yaitu dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata dan nilai akhir ketuntasan yang telah dicapai oleh anak secara klasikal. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat Peningkatan yang signifikan pada aspek kemampuan mengenal pola huruf dalam kategori sangat baik dan baik dengan persentase yaitu 80,00%, selanjutnya pada aspek kemampuan menulis huruf sesuai pola garis terjadi peningkatan dengan persentase 93.33%, selanjutnya pada aspek membaca suku kata huruf dari pra tindakan hingga siklus I terjadi peningkatan dengan persentase 66,67%. Selanjutnya peningkatan dari pra siklus menuju siklus I juga terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada aspek kemampuan menulis suku kata terjadi peningkatan dengan persentase 80,00% untuk

kategori sangat baik dan baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan keterampilan menulis dan imajinasi anak meningkat secara signifikan. pada akhir siklus menunjukkan persentase hasil belajar sebesar (86,67%). Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang telah mencapai kemampuan mengenal huruf pada kriteria baik seperti yang diharapkan. Pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dikatakan berhasil, karena dari 15 anak yang sudah mencapai pada kriteria baik sebanyak 13 anak (86,67%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Bermain Kartu Huruf dapat meningkatkan keterampilan dan imajinasi siswa pada anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, Rekan Guru, Siswa kelas 1 SDN Celukan Bawang atas izin dan kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas revisi yang dilakukan sehingga artikel ini layak terbit.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rofi'uddin. 2003. Faktor Kreativitas Dalam Kemampuan Membaca dan menulis siswa kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah. Malang: Lemlit Universitas Negeri Malang.

Andang Ismail. 2006. *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Dewi, N. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran

Bermain Terhadap Kreativitas Siswa. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 13, Nomor 2, hlm. 123-130.

Hidayat, A. 2018. "Analisis Kesulitan Belajar Menulis di SD. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 14, Nomor 1, hlm. 45-53.

Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. 2022. Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, Volume 4, Nomor 2, hlm. 95-103.

Jumrah, J., Wahyuningsih, S., & Karsono, K. 2013/2014. *Kumara Cendekia*, Volume 3, Nomor 1, hlm. 53-60.

Lestari, S. 2020. "Media Pembelajaran dan Peningkatan Hasil Belajar. Dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Volume 8, Nomor 4, hlm. 334-345.

Santoso, B. 2020. "Efektivitas Metode Konvensional dalam Pembelajaran Literasi. Dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 17, Nomor 3, hlm. 210-220.

Santoso, B., Putri, D. H., & Medriati, R. 2020. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Alat Peraga Konsep Gerak Lurus". *Jurnal Kumparan Fisika*, Volume 3, Nomor 1, hlm. 11-18.

Suparno, T. 2019. "Peran Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis. Dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 12, Nomor 1, hlm. 89-98.

Yuniarti, R. 2019. "Inovasi dalam Pembelajaran Literasi untuk Siswa Kelas 1. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 11, Nomor 3, hlm. 150-160.

PENGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERBANTUAN CANVA DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SD NEGERI TITAB

Luh Desy Widyantari¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

STAH N Mpu Kuturan Singaraja

luhdesywidyantari@gmail.com, ninyomankarmini@gmail.com, rakanyoman99@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media kartu kata berbantuan Canva dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di SD Negeri Titab. Dalam penelitian ini, digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil pre- test menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih rendah. Namun, setelah penggunaan media kartu kata berbantuan Canva, terjadi peningkatan signifikan pada hasil post-test, dengan rata-rata pencapaian siswa mencapai 80,15% yang memenuhi kriteria keberhasilan. Observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sementara hasil angket menunjukkan respons positif siswa terhadap media pembelajaran ini. Analisis statistik menunjukkan nilai tHitung (5,97) lebih besar daripada tTabel (1,729), yang berarti terdapat pengaruh positif penggunaan media kartu kata terhadap hasil belajar siswa. Media kartu kata berbantuan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan membaca, dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Canva, Kartu Kata, Bahasa Indonesia, Belajar

THE USE OF WORD CARD MEDIA ASSISTED WITH CANVA CAN IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES FOR CLASS 1 STUDENTS OF TITAB NEGERI PRIMARY SCHOOL

ABSTRACT

This research aims to measure the effectiveness of using Canva-assisted word card media in improving Indonesian language learning outcomes for grade 1 students at Titab State Elementary School. In this research, the Classroom Action Research (PTK) method was used with the stages of planning, action, observation and reflection. Data was collected through pre-test, post-test, observation, questionnaires and documentation. The pre-test results show that students' initial understanding of the material is still low. However, after using Canva-assisted word card media, there was a significant increase in post-test results, with the average student achievement reaching 80.15% which met the success criteria. Observations show an increase in student involvement in learning, while the results of the questionnaire show students' positive response to this learning media. Statistical analysis shows that the value of tCount (5.97) is greater than tTable (1.729), which means that there is a positive influence of the use of word card media on student learning outcomes. Canva's word card media has proven to be effective in improving students' understanding, reading skills and motivation in learning Indonesian.

Keywords: Canva, Word Cards, Indonesian, Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas 1, memainkan peran penting dalam membentuk dasar keterampilan literasi anak. Pada usia dini, kemampuan siswa untuk memahami dan mengenal kata-kata dasar menjadi hal krusial yang mendukung keterampilan membaca dan menulis. Namun, banyak siswa di kelas awal masih menghadapi kesulitan dalam memahami kata-kata baru dan konsep dasar Bahasa Indonesia. Hal ini sering kali disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga siswa kurang termotivasi dan hasil belajar mereka belum optimal.

Penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti kartu kata, dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar, terutama dalam memperkenalkan kosakata dasar kepada siswa. Menurut teori pembelajaran kognitif, penggunaan media visual dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi karena anak-anak pada usia ini memiliki ketertarikan lebih pada gambar dan warna yang menarik (Piaget, 1952). Media visual dapat membantu siswa memproses informasi dengan lebih baik melalui representasi konkret dari kata-kata yang dipelajari, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia.

Selain itu, teori belajar konstruktivis dari Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi saat anak-anak aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui interaksi sosial dan alat bantu seperti media visual. Media kartu kata yang didesain di Canva dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif yang

menarik perhatian siswa, membantu mereka membangun koneksi antara kata-kata dan benda nyata yang mereka temui sehari-hari. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kosakata Bahasa Indonesia secara bertahap.

Canva merupakan alat desain grafis yang memungkinkan pembuatan materi belajar secara menarik dan mudah. Kartu kata yang dirancang dengan bantuan Canva dapat disesuaikan dengan tema atau materi yang dibutuhkan, memiliki gambar yang kaya warna, dan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun kinestetik. Selain itu, Canva menyediakan berbagai template dan elemen yang dapat meningkatkan kualitas visual dari kartu kata, sehingga lebih menarik bagi siswa. Melalui kartu kata, siswa diperkenalkan pada kata-kata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka secara visual dan kontekstual, sehingga memudahkan proses pembelajaran. Namun, penggunaan kartu kata secara konvensional terkadang kurang menarik perhatian siswa, terutama di era digital saat ini dimana teknologi sangat dekat dengan kehidupan anak-anak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kartu kata berbasis visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian oleh Rahmawati (2021) menyatakan bahwa media kartu kata dapat meningkatkan pemahaman kosakata dan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD secara signifikan. Sementara itu, dalam penelitian oleh Supriyadi (2022), siswa yang belajar menggunakan media kartu kata berbantuan aplikasi desain seperti Canva

menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Kedua penelitian ini mendukung asumsi bahwa media berbasis visual, khususnya yang dirancang dengan bantuan Canva, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva dalam pembuatan kartukata menjadi alternatif yang potensial. Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan kartu kata yang lebih menarik, penuh warna, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas 1 SD. Dengan bantuan Canva, guru dapat mendesain kartu kata yang interaktif dan mudah dipahami, yang akan membantu siswa lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Penerapan media kartu kata berbantuan Canva diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan lebih baik, karena media tersebut tidak hanya menyajikan kata-kata secara visual namun juga dapat disesuaikan dengan preferensi pembelajaran siswa yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media kartu kata berbantuan Canva dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di SD Negeri Titab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui siklus tindakan bertahap yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi,

dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (pre-test dan post-test), observasi, angket, dan dokumentasi. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, sementara observasi memantau keterlibatan siswa saat menggunakan media kartu kata berbantuan Canva. Angket menilai respons siswa, dan dokumentasi merekam bukti pembelajaran. Analisis data melibatkan perhitungan nilai rata-rata dan persentase peningkatan hasil belajar, serta analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan tanggapan siswa, diikuti dengan refleksi untuk perbaikan di siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pre-test dan Post-test

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa. Pada tahap awal (pre-test), rata-rata nilai siswa tergolong rendah, yaitu 10%, rendah 45%, sedang 15%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata menunjukkan pemahaman yang kurang atau tergolong rendah terhadap materi Bahasa Indonesia.

Namun, setelah dilakukan tindakan menggunakan media kartu kata berbantuan Canva, terjadi peningkatan signifikan pada nilai post-test. Nilai rata-rata yang diperoleh pada pelaksanaan Post-Test mencapai 80,15 dan sudah mencapai kriteria indikator keberhasilan yaitu 80%. Ini menunjukkan bahwa media kartu kata berbantuan Canva mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pelajaran Bahasa

Indonesia. Persentase peningkatan hasil belajar siswa dihitung untuk setiap siklus, dan hasilnya menunjukkan tren peningkatan yang konsisten dari siklus pertama ke siklus berikutnya.

Berdasarkan data yang dapat sudah terkumpul maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap post-test dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 45% tinggi 45% sedang 10%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di SD Negeri Titab dengan pembelajaran menggunakan media kartu kata tergolong tinggi.

Observasi Keterlibatan Siswa

Selama tindakan dilakukan, observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa saat menggunakan media kartu kata berbantuan Canva. Siswa tampak lebih antusias dan aktif dalam proses belajar, terutama dalam kegiatan pengenalan kata dan menyusun kalimat. Media visual yang menarik dari Canva memotivasi siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Keterlibatan ini diperkirakan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, karena keterlibatan aktif adalah faktor penting dalam pencapaian pemahaman yang lebih mendalam.

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata

presentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu pencapaian 80,81% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata telah mencapai kriteria aktif.

Hasil Angket Respons Siswa

Hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media kartu kata berbantuan Canva. Siswa menyatakan bahwa media ini membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan keinginan untuk belajar menggunakan metode serupa pada mata pelajaran lain. Temuan ini menunjukkan bahwa media kartu kata berbantuan Canva tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar tetapi juga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Analisis Deskriptif dan Refleksi Siklus

Berdasarkan analisis deskriptif kualitatif, penggunaan media kartu kata berbantuan Canva menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1. Refleksi dari setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan gaya belajar siswa agar tetap efektif di setiap siklus. Guru juga perlu menambahkan variasi dalam penggunaan media ini untuk mempertahankan minat siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media kartu kata berbantuan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia

siswa kelas 1 SD Negeri Titab. Peningkatan hasil belajar ini terlihat dari hasil post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test, peningkatan keterlibatan siswa, serta respons positif dari angket.

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 5,97$ dan $t_{\text{tabel}} =$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $5,97 > 1,729$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima. Ini berarti ada pengaruh dalam menggunakan media kartu kata terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di SD Negeri Titab.

Pembahasan

Media kartu kata terhadap hasil belajar keterampilan membaca, memfokuskan keterlibatan siswa dengan teks, karena siswa memprediksi dan membuktikan ketika mereka membaca. Dari hasil pengelolaan data di atas dapat dianalisis bahwa media kartu kata terhadap hasil belajar mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar keterampilan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai $t_{\text{Hitung}} = 5,97$. Dengan frekuensi (dk) sebesar $20 - 1 = 19$, pada taraf signifikansi 0,05% diperoleh $t_{\text{Tabel}} = 1,729$. Oleh karena $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{tabel}}$ pada taraf, signifikansi 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa penggunaan media kartu kata terhadap hasil belajar mempengaruhi keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa kelas I di SD Negeri Titab.

Hasil pengujian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, diantaranya adalah hasil penelitian Prasetya menyatakan terhadap

pengaruh yang positif dan signifikan antara media kartu kata dan kemampuan membaca siswa. Hal ini berarti jika menggunakan media kartu kata dalam proses pembelajaran maka akan meningkatkan kemampuan membaca siswa. Jadi siswa yang gemar dan senang membaca dengan menggunakan media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Musdalifa. ZA menunjukkan peningkatan yang sangat memuaskan. Hal ini diperkuat dari hasil pretest (tes awal) yang nilai rata-ratanya hanya mencapai 64,25 meningkat menjadi 85,70 pada hasil post test (tes akhir).

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media kartu kata terhadap hasil belajar keterampilan membaca, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media kartu kata terhadap hasil belajar siswa mulai aktif pada setiap pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan. Siswa juga mulai aktif dan lebih mudah memaknai sebuah media kartu kata sehingga siswa lebih berani termotivasi untuk menjawab pada saat diajukan pertanyaan. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa media kartu kata berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di SD Negeri Titab. Hal ini dibuktikan sebelum penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata dikategorikan rendah dapat dilihat dari perolehan presentase sangat rendah 10%, rendah 45%, sedang 15%, tinggi 30%, dan sangat tinggi 0%. Hal ini ditunjukkan dari perolehan presentase hasil belajar siswa. Setelah menerapkan media kartu kata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan presentase yaitu sangat tinggi 45%, tinggi 45%, sedang 10%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Uji hipotesis yang telah dilakukan bahwa penerapan media kartu kata berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 5,97$ dan $t_{Tabel} = 1,729$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,97 > 1,729$.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung penelitian ini, khususnya kepada kepala sekolah, guru, serta siswa kelas 1 SD Negeri Titab yang telah berpartisipasi dan memberikan kontribusi berharga dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh rekan dan keluarga yang senantiasa memberikan dorongan serta kepada pihak-pihak yang menyediakan sumber daya, yang memungkinkan kami memanfaatkan media pembelajaran inovatif ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin.2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Psikolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bunata.2004. *Minat Baca*. Bandung: Sinar Baru.
- Chaer. 2009. *Psikolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damyati & Mudjiono. 2006 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Damayanti. 2003. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isra Yuliasti, 2015. Pengaruh Media Kata Terhadap Membaca Permulaan pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Inpres 117 Enrekang Kabupaten Enrekang. *Skripsi*: Unismuh.
- Musdalifah.ZA, 2016. Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD Inpres Kalebajeng kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. *Skripsi*: Unismuh.
- Muchlisoh, 1992. *Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ridwan A. Siregar. 2008. *Upaya Meningkatkan Minat Baca di Sekolah*. Medan: Universitas Sumatra Utara.
- Sudjana 2009. Hasil Belajar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus; Volume 2, Nomor 3, September 2013 Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP. UPI Bandung.
- Sudjana, Nana dan A. Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sadiman 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, HG. 2008 *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tarigan, Djago, 2005. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dikelas Rendah. Jakarta. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Suryani, Eva. (2011). Kemampuan Membaca permulaan Bahasa Menggunakan Kartu Kata Pada siswa Kelas II SDN 01Pontianak Timur. *Skripsi* tidak diterbitkan.Pontianak : FKIP UNTAN Pontianak.
- Tarigan, 2008. *Keterampilan Membaca*. Bandung: Angkasa.
- Yunus Abidin, 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.

MODEL *PROBLRM-BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENULIS SISWA KELAS I SD NEGERI 1 SERIRIT

Made Yanthi Sudarmi¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

yantisudarmimade@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Pembelajaran menulis siswa di fase A terutama pada siswa kelas I masih dianggap sulit oleh sebagian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model Problem Basad Learning dengan berbantuan media vidio dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis siswa. Subjek Penelitian adalah siswa SD Negeri 1 Seririt yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan yaitu bulan September sampai Oktober 2024. Hasil penelitian pada prasiklus rata-rata hasil belajar siswa kelas I di SD Negeri 1 Seririt adalah 60. Siswa yang mencapai KKM 15 orang siswa, yang belum mencapai KKM 13 orang siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa 80. Siswa yang mencapai KKM 21 orang siswa, siswa yang belum mencapai KKM 7 orang siswa. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa 80. Siswa yang mencapai KKM 27 orang siswa, siswa yang belum mencapai KKM 1 orang siswa. Peningkatan rata-rata hasil belajar pada pra siklus ke siklus II sejumlah 20. Peningkatan ketuntasan belajar dari prasiklus ke siklus II sejumlah 12 orang siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan berbantuan media vidio dapat meningkatkan hasil belajar cerita anak siswa kelas I SD Negeri 1 Seririt.

Kata Kunci: Model PBL, Media video, menulis.

VIDEO-ASSISTED PROBLEM-BASED LEARNING MODEL CAN IMPROVE WRITING LEARNING OUTCOMES OF GRADE I STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL 1 SERIRIT

ABSTRACT

Students' writing learning in phase A, especially in grade I students, is still considered difficult by some students. This study aims to determine whether the application of the Problem Basad Learning model assisted by video media can improve students' learning outcomes in students' writing learning. The subjects of the study were 28 students of SD Negeri 1 Seririt. This study was conducted for 2 months, namely September to October 2024. The results of the study in the pre-cycle, the average learning outcomes of grade I students at SD Negeri 1 Seririt were 60. Students who achieved KKM were 15 students, who had not achieved KKM were 13 students. In cycle I, the average student learning outcomes were 80. Students who achieved KKM were 21 students, students who had not achieved KKM were 7 students. In cycle II, the average student learning outcomes were 80. Students who achieved KKM were 27 students, students who had not achieved KKM were 1 student. The average increase in learning outcomes from pre-cycle to cycle II was 20. The increase in learning completeness from pre-cycle to cycle II was 12 students. This study concludes that implementing the Problem Based Learning Model with the help of video media can improve the learning outcomes of children's stories in grade I of SD Negeri 1 Seririt.

Keywords: PBL Model, Video media, writing.

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, keterampilan bahasa, terutama dalam menulis, merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan. Namun, mengajarkan anak untuk bisa menulis sering kali menemui tantangan, seperti keterbatasan siswa dalam mengingat huruf, menulis suku kata, maupun kata.

Menulis adalah kegiatan menyampaikan pesan, gagasan, perasaan, atau informasi kepada pihak lain secara tertulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks dan sulit dikuasai. Menulis melibatkan beberapa unsur yaitu : penulis adalah pihak yang menyampaikan pesan, selain penulis juga ada pesan atau isi tulisan dan medium tulisan seperti pena atau pensil, serta pembaca atau pihak yang menerima pesan. Menulis memiliki tujuan yang beragam seperti : memberikan arahan, menjelaskan, menceritakan, meringkas, meyakinkan pembaca. Menulis juga merupakan proses menuangkan kreativitas atau gagasan ke dalam bentuk bahasa, tulisan yang biasanya di sebut dengan karangan.

Menulis dianggap rumit oleh siswa kelas I karena merupakan pengalaman baru bagi mereka. Menumbuhkan rasa suka dan rasa ingin belajar menulis siswa kelas I adalah merupakan suatu tantangan besar bagi setiap guru. Selain merupakan pengalaman baru bagi siswa, umur siswa yang masih kecil juga menjadi salah satu alasannya. Siswa kelas I SD kebanyakan masih manja, dan masih ingin bermain sehingga guru harus punya trik agar bisa mengarahkan siswa tersebut untuk mulai berlatih menulis, guru harus pandai-pandai dalam menggunakan metode, model ataupun strategi dalam mengajar siswa di kelas. Guru harus mengenal dahulu karakteristik siswanya agar bisa menentukan model pembelajaran apa yang cocok diterapkan di kelasnya. Kendala yang dialami siswa di tingkat SD antara

lain, guru masih menggunakan teknik atau metode pembelajaran konvensional dengan berceramah. Kurangnya penggunaan teknik atau metode pembelajaran yang mudah dan menyenangkan menyebabkan siswa kurang tertarik dan merasa bosan. Selain itu, guru kurang bisa dan ahli dalam menggunakan media yang menarik dan interaktif untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi juga belum dimanfaatkan oleh guru. Beberapa hal ini menyebabkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat di implementasikan untuk mengatasi tantangan ini adalah *Problem- Based Learning* (PBL). Problem Based Learning adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa diajak untuk memecahkan masalah dalam konteks nyata. Dalam konteks pembelajaran menulis, siswa dapat diajak untuk melihat, mengeksplorasi, dan mengekspresikan gagasan mereka secara kreatif melalui proses pemecahan masalah, yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi yang di bahas.

Penggunaan media video dalam model Problem Based Learning di yakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Video dapat menghadirkan contoh-contoh menulis dengan berbagai gambar dan tampilan yang dapat menarik perhatian, menggugah minat dalam diri siswa, menambah semangat menumbuhkan rasa ingin tahu lebih dan juga dapat memperkaya pemahaman siswa di kelas mengenai cara menulis. Dengan demikian, penggunaan video sebagai media bantu dalam penerapan model pembelajaran problem based learning di kelas dapat lebih memudahkan siswa dalam belajar menulis, gurupun merasa terbantu dan nyaman saat mengajar di kelas.

Penerapan model Problem Based Learning berbantuan video diharapkan dapat mem-

bantu mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas I SD Negeri 1 Seririt, model pembelajaran ini dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar melalui masalah nyata yang tidak terstruktur, sehingga mereka harus bekerja sama, melakukan sebuah penyelidikan, dan dapat membangun suatu pemahaman berdasarkan pengalaman mereka. Model Problem Based Learning ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di Kelas I SD Negeri 1 Seririt Kabupaten Buleleng selama 2 bulan yaitu pada bulan September dan Oktober 2024, bahwa dalam pembelajaran menulis masih menggunakan cara konvensional. Guru menjelaskan dengan model ceramah di awal pertemuan dan menjelaskan unsur-unsur pembangunan puisi serta langkah-langkah dalam menulis. Tampak peserta didik lebih asyik ngobrol dan bercanda dengan teman di sebelahnya daripada mendengarkan penjelasan guru. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan merasa tidak semangat dalam belajar.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah dengan rumusan “Bagaimana pengaruh model problem based learning berbantuan media video terhadap hasil belajar menulis siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Seririt? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh model problem based learning berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar menulis siswa kelas 1 SD Negeri 1 Seririt.

Model PBL (Problem Based Learning)

Problem Based Learning (PBL) adalah merupakan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pemecahan masalah sebagai upaya agar dapat mengembangkan kemampuan cara berpikir kritis dan analitis peserta didik. Dalam konteks

pendidikan di Indonesia, Problem Based Learning sering digunakan untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Menurut Rusman (2012), Problem Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk belajar melalui masalah nyata yang tidak terstruktur, sehingga mereka harus bekerja sama, melakukan penyelidikan, dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman mereka. Menurut Trianto (2009) Problem Based Learning memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain: (1) Pembelajaran Berpusat pada Masalah: Problem Based Learning dimulai dengan penyajian masalah yang relevan, kompleks, dan memerlukan analisis mendalam. Masalah ini sering kali bersifat multidisipliner dan tidak memiliki solusi tunggal. (2) Kerja Sama Tim: Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi dan bertukar pendapat, sehingga keterampilan kerja sama dan komunikasi mereka ikut berkembang. (3) Pembelajaran Mandiri: Siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran yang mendorong mereka untuk aktif mencari solusi, mengakses informasi secara mandiri, serta membangun konsep dan pemahaman melalui eksplorasi dan investigasi (Rusman, 2012).

Implementasi Problem Based Learning dalam sistem pendidikan memerlukan keterampilan dan kesiapan baik dari guru maupun siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam proses pemecahan masalah, serta memberikan bimbingan yang diperlukan dalam mengelola dinamika kelompok (Arends, 2008). Menurut Sani (2014), implementasi Problem Based Learning juga harus disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan kemampuan siswa agar lebih efektif untuk mewujudkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Trianto, 2007).

Media Vidio

Media video merupakan sarana visual yang dapat menyampaikan informasi secara rinci melalui kombinasi gambar, suara, dan gerakan. Sebagai alat bantu pembelajaran, media video mampu menggambarkan konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar statis. Video memberikan stimulus visual yang dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2011). Video sebagai sarana elektronik mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik.

Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan. Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad dalam Yudianto 2017). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang.

Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara).

Pemilihan video sebagai media penyebarluasan inovasi selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik.

Menurut Sudjana dan Rivai (1992) dalam Yudianto, manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian. Video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dalam beberapa sistem, video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi handout, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif yaitu suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam (Sugiyono, 2020). Penelitian kualitatif adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, minat, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap tentang “Model Problem Based Learning Berbantuan Media Vidio.”

Dalam Pembelajaran menulis siswa terhadap hasil belajar siswa Kelas I SD Negeri 1 Seririt”. Subjek penelitian adalah siswa kelas I di SD Negeri 1 Seririt. Jumlah

siswa sebagai subjek penelitian berjumlah 28 siswa terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Adapun sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang hanya bisa di dapatkan dari sumber pertama atau asli. Data sekunder diperoleh bukan dari sumber pertama.

Data bisa menggambarkan mengenai suatu keadaan atau permasalahan yang perlu pengolahan. Data primer dalam penelitian ini adalah (a) informasi hasil belajar siswa pada kondisi awal pembelajaran cerita anak di sekolah penelitian; (b) hasil belajar siswa setelah guru menggunakan model Problem Based Learning berbantuan video pada pembelajaran menulis di kelas I SD Negeri I Seririt. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dan sumber sumber yang telah ada. Data ini diperoleh dari data kajian pustaka atau laporan-laporan peneliti sebelumnya. Data sekunder yang lain berupa perangkat pembelajaran yang dimiliki oleh guru di sekolah penelitian. Data dari guru merupakan hasil penilaian yang telah diperoleh peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran cerita anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi.

Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian saat pembelajaran menulis di SD Negeri 1 Seririt. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran. Observasi data berupa hasil asesmen diagnostik siswa yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran menulis dengan model Problem Based Learning berbantuan media video. Agar memperoleh data yang akurat, maka observasi harus dilakukan secara cermat.

Sugiyono (2009) mengatakan bahwa

observasi merupakan suatu proses pengumpulan data yang lengkap, karena tersusun dari faktor biologis dan psikologis. Dua di antaranya proses pengamatan dan ingatan. Dalam bukunya, Sugiyono (2014) menyatakan observasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak terbatas pada orang, tetapi objek alam yang lain. Observasi merupakan salah satu langkah yang dilakukan melalui pengamatan dan dapat juga menggunakan blangko observasi sebagai instrumen (Arikunto, 2010). Pada penelitian ini yang diobservasi adalah pembelajaran cerita anak terhadap siswa kelas I di SD Negeri 1 Seririt dari hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pada kondisi awal pembelajaran di SD Negeri 1 Seririt dilakukan terhadap siswa kelas I. Hasil penelitian awal diperoleh data dari hasil observasi sebagai berikut.

Kondisi siklus Pembelajaran

Penelitian pada kondisi awal siswa saat pembelajaran cerita anak ditemukan fakta bahwa : Sebanyak 13 siswa belum mencapai KKM. Dan 15 orang telah mencapai KKM. nilai rata- rata siswa yang diperoleh adalah 80, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan nilai terendahnya adalah 40.

Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model PBL Berbantuan Vidio

Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siswa kelas 1 tentang cerita anak di SD Negeri 1 Seririt di dapatkan nilai rata-rata siswa yang diperoleh pada siklus I ini adalah 80 dengan Jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 21 orang dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 7 orang. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 60.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus satu dapat dikatakan telah terjadi kenai-

kan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan model PBL berbantuan video dalam pembelajaran cerita anak. Pada percobaan pertama yang dilakukan sebenarnya tidak diperlukan lagi adanya penelitian kedua karena dari hasil yang didapatkan siswa yang sudah tuntas mengikuti pembelajaran jumlahnya sudah lebih dari setengah jumlah siswa keseluruhan. Akan tetapi saya merasa kurang puas dan ingin lebih meningkatkan kembali hasil penelitian saya. Untuk itu saya melanjutkan ke siklus kedua.

Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa kelas I pada siklus II mengenai menulis siswa kelas I di SD Negeri 1 Seririt. Nilai rata-rata siswa pada siklus II sebesar 80 dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 27 orang siswa dan 1 orang siswa belum memenuhi KKM. Berdasarkan data awal sebelum menerapkan dan setelah menggunakan model PBL berbantuan media video dalam pembelajaran menulis di kelas 1 SD Negeri 1 Seririt dapat dikatakan bahwa terjadi kenaikan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa yaitu dari kondisi awal hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 60 menjadi 80 pada siklus I dan II.

SIMPULAN

Pembelajaran menulis dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media video membuat siswa lebih senang dan tidak merasa bosan. Siswa tampak lebih bersemangat dan aktif dalam belajar menulis. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dari kondisi awal pembelajaran sebelum diterapkannya model Problem Based Learning berbantuan media video sampai siklus II setelah diterapkannya model Problem Based Learning berbantuan media video. Adapun hasil yang diperoleh adalah terjadi kenaikan rata-rata nilai yakni pada awal pembelajaran

diperoleh rata-rata 60 dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM adalah sebanyak 15 orang siswa dan yang tidak memenuhi KKM adalah 13 orang siswa. Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata sebesar 80 dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM adalah sebanyak 21 orang siswa dan siswa yang tidak memenuhi KKM adalah 7 orang siswa. Pada siklus II juga terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan yaitu dengan nilai rata-rata 80 dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM 27 orang siswa dan 1 orang siswa yang tidak memenuhi KKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, Rekan Guru, dan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Seririt atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian ini. Terima kasih [aula disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas revisinya sehingga artikel ini layak terbit.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Kemendikbudristek. 2022. Permendikbudristek Nomor 16 tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Rusman. (2012). *Model-Model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Yudianto, Arif. 2017. *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Sukabumi: Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA POWER POINT DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 GOBLEG

Nana Samvara¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

nanasamvara418@gmail.com¹, inyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg, Buleleng, Bali tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua kali siklus tindakan. Tahapan-tahapan dalam setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Gobleg yang berjumlah 15 orang. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode tes melalui tes obyektif. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari: (1) Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia yaitu siklus I sebesar 75, daya serap 75%, dengan ketuntasan belajar klasikal 73%. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia pada siklus II yaitu sebesar 87, daya serap 87%, dengan ketuntasan belajar klasikal 100%.

Kata kunci: hasil belajar, *problem based learning*, *power point*

PROBLEM BASED LEARNING MODEL USING POWER POINT MEDIA CAN IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL 3 GOBLEG

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of Indonesian language learning outcomes using the Problem Based Learning model among fourth-grade students at SD Negeri 3 Gobleg, Buleleng, Bali, for the 2024/2025 academic year. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The stages in each cycle include planning, implementation, and evaluation. The subjects of this study are 15 fourth-grade students from SD Negeri 3 Gobleg. Data was collected using a test method through objective tests. The collected data were then analyzed descriptively and quantitatively. The results indicate that the application of the Problem Based Learning model can improve the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 3 Gobleg. This can be seen from:

(1) An increase in the average score of Indonesian language learning outcomes in cycle I, which was 75, with a comprehension level of 75% and a classical completeness rate of 73%. In contrast, the average score in cycle II was 87, with a comprehension level of 87% and a classical completeness rate of 100%.

Keywords: learning outcomes, problem based learning, power point

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam mempersiapkan generasi masa depan yang cerdas dan kompeten. Di dalam dunia pendidikan, salah satu tujuan utama adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam bidang mata pelajaran yang

memiliki dampak luas dalam pembentukan keterampilan dasar, seperti Bahasa Indonesia. “Proses pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya

sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat” (Sagala, 2009:4).

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada semua siswa, mulai dari SD sampai perguruan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran yang diujikan di sekolah pada setiap akhir semester dan tentunya ikut menentukan tingkat keberhasilan siswa. Slamet (2007:6) menyatakan bahwa pengajaran bahasa Indonesia adalah pengajaran keterampilan berbahasa bukan pengajaran tentang kebahasaan. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis. Keempat jenis keterampilan tersebut tentu saja saling terkait satu dengan lainnya.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional tidak hanya penting untuk komunikasi sehari-hari, tetapi juga untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang akan menunjang perkembangan diri siswa di masa depan. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat tantangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada tingkat pendidikan dasar. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi, merasa bosan dengan pembelajaran konvensional, dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih inovatif untuk menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Sedangkan Pembelajaran yang ditujukan untuk fase b dimaksudkan untuk melatih dan mengembangkan penguasaan keterampilan berbahasa murid secara integral yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan

keterampilan menulis.

Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Gobleg masih berorientasi pada pentransferan ilmu dari guru ke siswa dengan kegiatan yang didominasi oleh guru (*teacher centered*). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbatas pada penerimaan materi yang disampaikan dengan metode ceramah. Dalam pembelajaran, siswa masih pasif dan menunggu informasi, catatan maupun pertanyaan-pertanyaan dari guru. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa.

Untuk itu, diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, misalnya menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik muatan pelajaran, materi, kondisi lingkungan dan karakteristik siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menjadi solusi adalah **Problem Based Learning (PBL)** atau Pembelajaran Berbasis Masalah. Model ini mendorong siswa untuk belajar dengan cara mengidentifikasi dan memecahkan masalah nyata, yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif.

PBL mengedepankan pendekatan aktif yang memotivasi siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Untuk memaksimalkan efektivitas PBL, penggunaan **media pembelajaran yang tepat** juga menjadi faktor penting. Salah satu media yang sering digunakan adalah **PowerPoint**, yang mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif. PowerPoint dapat membantu mengorganisir informasi secara jelas dan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Dengan menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran dalam model PBL, diharapkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

apakah penerapan model **Problem Based Learning** yang dibantu dengan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 3 Gobleg. Diharapkan, melalui penelitian ini, dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung penggunaan pendekatan ini sebagai alternatif yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di bidang Bahasa Indonesia.

METODE

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD Negeri 3 Gobleg, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Bali pada rentangan waktu semester I (Ganjil) pada tahun pelajaran 2024/2025 dan berlangsung selama dua minggu (4×pertemuan). Subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat variabel melekat dan yang sangat penting dalam penelitian, karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang akan diteliti dan diamati oleh peneliti (Wendara dalam miyasa, 2011:44). Berdasarkan latar belakang diatas, subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg dengan jumlah siswa 15 orang, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan pada tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan desain **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan pelaksanaannya dirancang dalam dua siklus tindakan. Untuk setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan, yakni tahap refleksi awal/identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, analisis data dan refleksi (Soedarsono, 2001:34). Melalui tahapan ini akan diambil tindakan berikutnya, baik berupa perencanaan pengulangan atau melanjutkan proses pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu, penelitian tindakan model ini menunjukkan proses yang berkesinambungan atau saling berhubungan dalam upaya memecahkan

masalah. Dalam model pembelajaran berbasis masalah ini, hasil dari siklus pertama akan membentuk model tindakan untuk siklus berikutnya. Hasil observasi awal yang dilakukan melalui pengamatan kondisi kelas selama pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran, termasuk bertanya, menanggapi, pertanyaan, diskusi kelompok, dan sikap yang buruk. Hal ini dikaitkan dengan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dari nilai raport tengah semester I.

Dalam proses pembelajaran, kebanyakan guru lebih menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah yang diselingi dengan Tanya jawab. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan dalam belajar. Guru belum mampu melibatkan siswa secara langsung dan mendorong semangat siswa untuk memperoleh informasi baru sehingga mampu memecahkan masalah tersebut (Sudjana, 2005). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Gobleg pada tahun pelajaran 2024/2025, peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Model ini menuntut siswa untuk belajar secara aktif dengan bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat.

Perencanaan tindakan perlu dilakukan untuk mengefisienkan dan mengatur pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Berdasarkan hasil refleksi awal maka perencanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut. (1) Tahap Persiapan yaitu melaksanakan kegiatan pendekatan kepada pihak-pihak yang terkait yaitu guru mata pelajaran dan Kepala Sekolah untuk mendapatkan dukungan, (2) Memilih pokok bahasan yang akan diuji cobakan yaitu membahas tentang kalimat transitif dan kalimat intransitif, (3) Menyiapkan Skenario pembelajaran dan perencanaan pembelajaran,

baik dalam bentuk silabus, Modul ajar, media pembelajaran, buku pegangan siswa, LKPD dan reference lainnya, (4) Menyusun fase-fase pembelajaran yang akan dilalui dengan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran Problem Based Learning.

Dengan selalu mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, maka tahap-tahap tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut. Siklus I. (1) Menginformasikan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan perencanaan pengajaran yang telah disepakati, (2) Memberikan gambaran terhadap materi yang akan di diskusikan. Tujuan memberikan gambaran umum kepada siswa tentang cakupan materi, sikap, keterampilan bekerjasama serta kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, baik secara kelompok maupun individu, (3) Menyampaikan beberapa materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, (4) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 4-5 orang. Setiap kelompok memilih ketua kelompok masing-masing, (5) Masing-masing kelompok mendiskusikan LKPD yang telah disediakan dengan mengkaji dari berbagai sumber belajar, (7) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menanggapi hasil belajar kelompok yang melakukan presentasi, (8) Secara kolaboratif mengamati secara cermat setiap proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung, (9) Pada akhir presentasi dan diskusi, guru memberikan ulasan penyempurnaan atau kesimpulan untuk menguatkan temuan kelompok, (10) Guru, peneliti, dan siswa secara bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, (11) Siswa diberikan latihan soal untuk mengukur hasil belajar siswa. Siklus II: (1) Strategi dan langkah- langkah

yang sama diterapkan pada siklus I, tetapi dengan contoh kata yang berbeda; (2) Pada siklus II, anggota kelompok dapat berubah karena model pembelajaran masalah berbasis, di mana heterogenitas dapat menjadi dasar untuk keanggotaan kelompok; (3) Pembelajaran tetap berlangsung di dalam kelas dengan melihat sumber belajar yang disediakan; dan (4) Sebagai langkah lanjutan dari proses pembelajaran problem-based. Setiap tahap kegiatan pembelajaran melakukan observasi dengan menggunakan prosedur atau teknik observasi dan alat-alat yang telah disiapkan sebelumnya. Semua aspek yang diamati termasuk perubahan yang terjadi. Ini termasuk apakah siswa membaca materi atau tidak membacanya; keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan; peran guru peneliti dalam penelitian; peran media dalam pembelajaran; sikap siswa terhadap pembelajaran; dan kendala, hambatan, dan kekurangan siswa saat menggunakan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan siklus berikutnya.

Proses evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif proses belajar siswa. Hasil dari kegiatan observasi digunakan untuk mengevaluasi seberapa efektif proses belajar siswa, yang meliputi hasil belajar siswa yang telah diterapkan model pembelajaran berbasis masalah. Refleksi di awal kegiatan bertujuan untuk memperbaiki rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam satu siklus menjadi lebih efektif. Refleksi di pertengahan dan akhir kegiatan bertujuan untuk menemukan kelemahan dalam pelaksanaan tindakan sebelumnya agar tindakan berikutnya dapat dilakukan secara optimal.

Arikunto (dalam Wahyudin, 2010:59) menyatakan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara untuk memperoleh data dalam kegiatan penelitian. Metode pengumpulan data juga merupakan cara yang digunakan

dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data sesuai dengan apa yang telah diteliti. Berdasarkan dengan hal tersebut, adapun metode yang digunakan untuk mencari data dalam penelitian ini yaitu: metode tes. Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulasi) yang diberikan kepada seorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka (Sutama dalam Wastono, 2015:397). Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar Bahasa Indonesia, tes yang digunakan ialah subjektif dan meminta peserta untuk memberikan jawaban dalam bentuk kata-kata mereka sendiri, misalnya dengan menyebutkan istilah, definisi, atau daftar tertentu. Tes seperti ini dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta dan kemampuan mereka untuk mengingat informasi penting.

Peserta mungkin diminta untuk mencontohkan kalimat transitif dan intransitif, misalnya. Setiap jawaban diberi skor sesuai dengan rubrik yang diberikan oleh guru. Skor-skor ini kemudian dijumlahkan, dan jumlah ini digunakan untuk membuat skor variabel hasil belajar Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, data hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg pada tahun pelajaran 2024/2025 dikumpulkan melalui metode tes. Dalam penelitian ini, tes diberikan kepada siswa. Hasil belajar siswa diukur melalui tes deskripsi. Sebelum menggunakan tes, alat ini akan diuji untuk memastikan validitasnya. Siswa di SD Negeri 3 Gobleg akan menerima tes setelah uji coba. Validitas instrumen didefinisikan sebagai tingkat kecermatan dan ketepatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Beberapa faktor

menentukan kualitas alat ukur hasil belajar Bahasa Indonesia. Ini termasuk (1) Validitas Isi dan (2) Validitas Uji Butir Tes.

Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan dan menganalisis data. Analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik yang menggunakan paparan angka sederhana untuk menganalisis data. Analisis Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia adalah salah satu metode untuk menganalisis data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg, model pembelajaran berbasis masalah dianggap berhasil jika hasil pembelajaran siswa ditandai dengan peningkatan rata-rata nilai Bahasa Indonesia siswa setiap siklus dan minimal berada pada nilai KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg dengan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah. Selain itu, kendala-kendala dalam menggunakan model ini perlu diketahui. Dengan demikian, analisis data hasil belajar merupakan hasil dari penelitian ini. Penelitian tindakan kelas melibatkan kegiatan observasi dan evaluasi, pelaksanaan tindakan, persiapan dan perencanaan, dan refleksi.

Dalam perencanaan siklus I, pelajaran dilakukan dua kali, masing-masing satu kali untuk pelaksanaan tindakan (disertai dengan latihan tes dan observasi di akhir setiap pertemuan) dan satu kali untuk ujian akhir siklus. Materi siklus I adalah kalimat transitif dan intransitif.

Adapun langkah-langkah pembelajaran mengenai pokok bahasan tentang kalimat transitif dan intransitif adalah sebagai berikut: Pertemuan I. (1) Pada saat peneliti

memasuki ruangan, siswa memberikan salam dengan menghaturkan panganan untuk umat (om swastiastu). Kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran, selanjutnya guru melakukan absensi, guru menyampaikan topik pembelajaran serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, Guru dan siswa melakukan orientasi awal menajagi pengetahuan awal siswa tentang kalimat transitif dan intransitif. Dari kegiatan tanya jawab yang dilakukan, terlihat bahwa sebagian siswa sudah berani mengacungkan tangannya untuk menjawab atau bertanya. Walaupun pada awalnya jawaban siswa masih cenderung sederhana. Ada kecendrungan bahwa siswa dengan diberikan tanya jawab menunjukan sikap dan perilaku berani memberi respon positif jika dibandingkan dengan respon terhadap pembelajaran

Bahasa Indonesia sebelumnya Kegiatan ini nampak mendapat respon yang positif dari siswa karena jumlah siswa yang merespon cukup banyak dan respon-respon dari siswa cukup beragam. Jelaslah disini pola interaksi belajar mengajar bersifat dua arah, yakni dari guru kepada siswa dan dari siswa kepada guru. (2) Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan menyuruh siswa duduk saling berhadapan dalam satu leret meja. Dari jumlah siswa kelas IV sebanyak 15 orang dan jumlah kelompok yang terbentuk adalah 3 kelompok yang diberi nama kelompok jeruk, mangga, dan Pisang. Pembentukan kelompok dilakukan dengan melihat latar belakang kemampuan siswa dan gender. Diusahakan setiap kelompok terdiri dari siswa laki-laki maupun perempuan, serta diusahakan dalam setiap kelompok kemampuan siswa berbeda-beda juga. Hal ini dilakukan untuk membentuk kelompok yang heterogen, guna memungkinkan melatih sistem pembelajaran sosial siswa. (3) Guru memberikan petunjuk

langkah - langkah kerja dengan menerapkan model *Problem Based Learning*. Tujuannya untuk memberikan gambaran umum kepada siswa tentang cakupan materi, sikap, keterampilan bekerjasama serta kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. (4) Membagikan LKPD kepada setiap kelompok yang kemudian di diskusikan oleh masing-masing kelompok. (5) Siswa dalam kelompok bekerjasama dalam mendiskusikan LKPD yang telah diberikan, serta semua siswa dalam kelompok diharapkan menguasai materi yang telah dikerjakan, kemudian jika ditemukan hambatan siswa dapat bertanya kepada guru untuk meminta penjelasan dari guru. Disini peneliti berusaha sebagai fasilitator. (6) Salah satu kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Siswa yang lain, menanggapi hasil kerja kelompok yang melakukan presentasi. (7) Dengan bimbingan guru, siswa melakukan perlombaan/ kompetisi. Guru memilih masing-masing anggota kelompok untuk maju ke meja yang telah disiapkan. (8) Guru mengacak kelompok dengan menggunakan aplikasi *Spinning Wheel Names*. (9) Guru mengadakan kompetisi dengan melibatkan semua siswa secara bergiliran. Siswa menempelkan kartu kata di papan tulis serta menyusunnya menjadi kalimat transitif dan intransitif (10) Setelah kompetisi berakhir, guru melakukan penskoran serta memberikan penghargaan pada kelompok terbaik. (11) Pada kegiatan penutup, guru memberikan post test dengan menggunakan metode tes berbentuk soal deskripsi untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran saat itu. Selain itu guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. (12) Guru menutup pembelajaran bersama dengan siswa, menekankan kembali pokok materi yang penting serta mengingatkan materi kajian berikutnya, dan yang terakhir guru dan siswa melaksanakan doa untuk

mengakhiri proses pembelajaran.

Pertemuan II: Siswa dievaluasi pada pertemuan kedua dengan ujian akhir siklus. Siklus ini memiliki empat tes akhir dengan tes subjektif. Pada saat pelaksanaan siswa tidak diperkenankan membuka buku dan juga bekerja sama. Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan sebelumnya, maka paparan hasil penelitian mengacu pada hasil belajar siswa dapat ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg Tahun Pelajaran 2024/2025.

No	Nama	Nilai
1	Kadek Agus Doni Saputra	80
2	Kadek Farel Wicaksana	80
3	Kadek Jastin Candra Kusuma	70
4	Kadek Meta Amelia	80
5	Kadek Sastra Yodia	60
6	Komang Abbsay	80
7	Komang Arindra Anggreni	80
8	Komang Yunita Dewi	80
9	Ni Kadek Binda Abhinivesa	80
10	Ni Komang Yunda Agnivega	70
11	Putu Cahya Purnama	80
12	Putu Rio Suputra Yoga	80
13	I Putu Darma Putra	80
14	Ni Putu Deta Dianita	50
15	Ni Kadek Devi Puspita	80

Data di atas menggambarkan bahwa, nilai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yaitu rata-rata pembelajaran kooperatif tipe Problem Based Learning. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I. Data hasil belajar siswa diambil dalam bentuk tes subjektif pada akhir siklus. Data Kategori penelitian dikatakan berhasil bila rata-rata hasil belajar siswa ≥ 75 dengan daya serap $\geq 75\%$ dan ketuntasan belajar klasikal $\geq 85\%$.

Berdasarkan hasil dari siklus I, beberapa keunggulan, kekurangan, dan masalah

ditemukan untuk kelas II sebagai refleksi tentang proses pembelajaran. Beberapa keuntungan yang terlihat adalah interaksi belajar mengajar di kelas terlihat sangat positif dan terarah, sikap siswa menunjukkan rasa senang dan lebih rileks selama proses pembelajaran, dan hubungan siswa-guru menjadi lebih akrab dan harmonis. Selain itu, guru membuat siswa sangat termotivasi untuk belajar karena mereka merasa sangat dihargai oleh mereka.

Beberapa masalah dengan model pembelajaran berbasis masalah ditemukan, antara lain: (1) Proses pembelajaran Bahasa Indonesia terlihat belum optimal pada pertemuan pertama. Siswa masih melakukan penyesuaian terhadap model pembelajaran yang digunakan. Siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran sebelumnya, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru melalui ceramahnya. (2) Guru harus mampu mengatur waktu dengan baik karena model pembelajaran PBL memerlukan waktu yang lama, karena siswa diharuskan untuk memahami materi dengan baik dan menyelesaikan masalah selama proses pembelajaran. (3) Siswa masih kurang percaya diri dalam menjawab dan mengemukakan pendapat pada awal pertemuan.

Hasil analisis kendala dan kelemahan sebelumnya ditunjukkan sebagai solusi untuk meningkatkan penerapan model pembelajaran berdasarkan masalah. Beberapa upaya perbaikan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut. (1) Guru menegaskan kembali proses pembelajaran yang digunakan sebelum memulai siklus kedua. Guru harus memberi tahu siswa tentang pelajaran supaya mereka dapat membaca dan mempelajarinya. (2) Guru harus memberikan motivasi kepada siswa yang kurang memahami pelajaran. Selain itu, guru harus mampu membuat pelajaran menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman saat belajar. (3) Guru

membuat rencana khusus untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam belajar. Ini termasuk bertanya, menjawab, dan menyanggah pendapat teman. (4) Siswa diminta untuk memanfaatkan waktu diskusi kelompok untuk hal-hal di luar pembelajaran. Guru juga selalu mengawasi siswa yang berperilaku tidak sesuai dengan proses pembelajaran. (5) Pendidik memberikan penjelasan lebih lanjut tentang sistem yang menilai afektif, kognitif, dan psikomotor. Diharapkan penjelasan metode penilaian ini dapat mendorong siswa baik dalam kelompok maupun individu. (6) Agar setiap tahap model pembelajaran PBL dapat dilalui dengan baik, guru harus benar-benar bisa dan tegas dalam mengkondisikan waktu pelajaran selama dua kali tiga puluh lima menit.

Hasil penelitian untuk siklus kedua: Perencanaan tindakan untuk siklus kedua sama dengan siklus pertama, tetapi siklus kedua lebih menekankan untuk memperbaiki masalah yang dianggap sebagai penyebab kurang berhasilnya proses pembelajaran siklus pertama. Dalam siklus kedua, pembelajaran dilakukan dua kali pertemuan, satu kali untuk tes akhir siklus dan satu kali untuk pertemuan tatap muka proses belajar mengajar.

Setelah refleksi pada siklus I, tindakan siklus II dilakukan dengan melakukan tindakan perbaikan yang diuraikan dalam hasil refleksi siklus I. Semua kegiatan yang dilakukan dalam siklus ini dilakukan melalui tahapan pembelajaran berbasis masalah. (1) Strategi dan langkah-langkah yang digunakan pada siklus I diterapkan pada siklus II, tetapi dengan kata yang berbeda. Guru berusaha lebih banyak untuk membantu siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga prosesnya lebih lancar dibandingkan dengan siklus I. (2) Pada pertemuan pertama, langkah-langkah pembelajaran tetap sama, yaitu diskusi kelompok dilanjutkan dengan presentasi dan pertanyaan, kemudian kompetisi. Kelompok

dengan skor tertinggi kemudian dihargai oleh guru. (3) Kegiatan penutup, baik pertemuan pertama maupun kedua, mirip dengan siklus I, memberikan tes subjektif untuk melihat seberapa baik siswa memahami materi. Guru juga memberikan PR kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang apa yang telah diajarkan. Setelah itu, guru memberi tahu siswa tentang apa yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya. Salam penutup adalah tindakan terakhir. (4) Pada pertemuan kedua, guru memberikan tes akhir untuk siklus kedua. Jumlah soal yang diberikan untuk siklus kedua sama dengan yang diberikan untuk siklus pertama, yaitu empat tes subjektif. Durasi tes akhir siklus kedua adalah tiga puluh menit. Siswa tidak boleh membuka buku atau bekerja sama selama ujian. Tindakan siklus I harus dilakukan setelah memperoleh hasilnya, dan tindakan siklus II harus dilakukan untuk membandingkannya. Proses pembelajaran di kedua siklus ini sama, hanya contoh kata yang diajarkan berbeda. Pada siklus II, pengambilan data juga dilakukan pada tes akhir siklus, seperti yang dilakukan pada siklus I. Tabel berikut menunjukkan hasil belajar.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg Tahun Pelajaran 2024/2025.

No	Nama	Nilai
1	I Komang Adi Anggarawan	100
2	I Gede Agus Wantara	90
3	Ni Kadek Anggi Juliani	80
4	Putu Ardita	80
5	I Putu Ary Krisna Weda A.	80
6	Ni Made Ari Sulastri	100
7	I Ketut Arjuna Kesawa	90
8	Ni Made Ayu Dwita Putri	80
9	Ni Made Ayu Septiani	90
10	Ni Ketut Ayu Sri Yuliani	90
11	I Wayan Bastian	80
12	Ni Kadek Candra Dewi	100

13	I Putu Darma Putra	90
14	Ni Putu Deta Dianita	80
15	Ni Kadek Devi Puspita	80

Data di atas menyebutkan bahwa, nilai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa mengalami peningkatan pada siklus II yaitu rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1.130}{15} = 75$$

dan berada pada kategori baik. Dengan daya serap

$$DS = \frac{\sum X}{N} \times 100\% = \frac{1.130}{15} \times 100\% = 75\%$$

dan ketuntasan belajar secara klasikal

$$KB = \frac{\sum T}{N} \times 100\% = \frac{11}{15} \times 100\% = 73\%$$

Jika dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah memenuhi kriteria $\geq 85\%$. Rata-rata tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada siklus II adalah 87 dengan daya serap (DS) 87% dan ketuntasan klasikal (KB) 100%. Berdasarkan kategori keberhasilan, penelitian dikatakan berhasil jika rata-rata siswa lebih besar atau sama dengan 75 dan ketuntasan belajar minimal 85%. Berdasarkan kriteria tersebut maka tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada siklus II sudah berhasil memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 85%. Hasil refleksi dari siklus II digunakan sebagai referensi bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ingin menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Melalui perbaikan proses pembelajaran dan pelaksanaan tindakan dari siklus I, pelaksanaan tindakan dari siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih baik, dan hasil belajar siswa menunjukkan hal itu. Proses pembelajaran dan hasil belajar dari siklus tindakan kedua yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut masih memiliki

beberapa keunggulan dan kekurangan. Beberapa keunggulan yang terlihat antara lain: (1) Proses pembelajaran siswa umumnya dapat berjalan sesuai dengan perencanaan, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai semaksimal mungkin. Pada siklus kedua, siswa sudah dapat beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan, sehingga kondisi pembelajaran tampak lebih baik. (2) Interaksi belajar-mengajar dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab di kelas tampaknya semakin positif dan bervariasi. Sikap siswa terhadap pelajaran menjadi lebih positif, seperti yang ditunjukkan oleh rasa senang dan antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Karena siswa diberi kebebasan untuk meningkatkan kemampuan mereka, mereka merasa lebih rileks saat belajar. (3) Guru memberikan reinformasi verbal dan bahasa tubuh, yang dapat meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa untuk mengemukakan pendapatnya, sehingga siswa merasa dihargai selama pembelajaran.

Berdasarkan pada analisis data siklus I dan II, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia pada siklus I sebesar 75 sedangkan rata-rata hasil belajar pada siklus II adalah sebesar 87. Sedangkan untuk daya serap siklus I yaitu 75% dan daya serap siklus II mencapai 87%. Untuk ketuntasan klasikal pada siklus I itu sebesar 73% dan siklus II sebesar 100%. Dengan demikian telah terjadi peningkatan dalam ketuntasan belajar secara klasikal.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, dengan kepala sekolah hanya sebagai pendamping; peneliti bertindak sebagai pengajar sekaligus pengamat. Hasil penelitian berdasarkan analisis data akan dibahas pada bagian ini. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk meningkatkan hasil dengan melihat bagaimana elemen berhubungan satu sama lain.

Pada pembahasan hasil penelitian ini akan

disajikan mengenai: 1) Hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Problem Based Learning*. 2) Hambatan-hambatan belajar siswa setelah diterapkannya model *Problem Based Learning*. 3) Solusi yang diberikan untuk mengatasi kendala-kendala yang ditemukan.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa teori yang sudah ada seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab II. Ada beberapa teori yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, mulai dari model PBL, Hasil belajar Bahasa Indonesia.

Sebagai hasil dari observasi awal yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 3 Gobleg pada tahun pelajaran 2024/2025, peneliti menemukan bahwa siswa memiliki hasil belajar Bahasa Indonesia yang rendah. Beberapa faktor berkontribusi pada hasil belajar siswa Bahasa Indonesia yang buruk, seperti: (1) penerapan model pembelajaran yang tidak efektif dalam proses pembelajaran; (2) kurangnya interaksi guru-siswa dan siswa-siswa selama proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi tergantung pada guru; dan (3) kurangnya interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa cepat bosan dan kesulitan memahami pelajaran; dan (4) tetap kurangnya motivasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, misalnya saja menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik muatan pelajaran, materi, kondisi lingkungan dan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah model pembelajaran kooperatif karena model ini dapat menumbuhkembangkan ketertarikan siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. “Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik- teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar, mulai dari keterampi-

lan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks” (Mohamad Nur, 2005:1). Sedangkan, Fathurrohman (2015:2) menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”. Pembelajaran kooperatif yang dianggap inovatif untuk membelajarkan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning*. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut”. (Meilasari, 2020). Sedangkan Hendriana (2018:7) menyatakan bahwa “Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah”. Dengan demikian, proses pembelajaran lebih menekankan pada peran aktif siswa dalam pembelajaran untuk mengonstruksi pengetahuan siswa secara mandiri sesuai dengan pengalaman, kemampuan dan tingkat perkembangan individual siswa, baik perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Pada tahap belajar kelompok, pembelajaran berbasis masalah dapat secara langsung mengajarkan siswa untuk bekerja sama satu sama lain untuk memecahkan masalah. Pembelajaran menjadi jelas dan mudah dipahami siswa karena masalah yang diambil tidak jauh dari ruang lingkup mereka. Model pembelajaran berdasarkan masalah digunakan untuk mengajar siswa. Proses ini dimulai dengan mengarahkan peserta didik pada masalah, mengatur siswa untuk belajar, memimpin penyelidikan individu atau

kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa memiliki kesempatan yang sangat besar untuk berkreasi dalam mengelola pembelajaran mereka sendiri melalui langkah-langkah ini. Ini pasti akan membuat mereka merasa lebih nyaman karena mereka dapat belajar sambil bereksperimen.

Hasil penelitian Triono Djonmiarjo (2019) membuktikan bahwa “model PBL membuat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, karena model PBL menekankan keaktifan siswa dalam belajar, baik individu maupun dalam bentuk kelompok tanpa harus membedakan status siswa. Selain itu model PBL dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia (Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri 2 Sawahan Kabupaten Boyolali Tahun pelajaran 2021/2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan rata-rata diatas KKM .

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini penting dilaksanakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 3 Gobleg.

Hasil belajar siklus I. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk materi tentang kalimat transitif dan intrasitif menunjukan nilai sebagai berikut. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh sebesar 75 daya serap sebesar 75% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 73% dan tergolong belum tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, yang menargetkan hasil belajar ≥ 75 , daya serap 75%, dan ketuntasan belajar secara klasikal $\geq 85\%$. Sehingga, penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.

Hal yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai ketentuan keberhasi-

lan tindakan yang telah ditetapkan adalah siswa masih melakukan penyesuaian terhadap model pembelajaran *Problem Based Learning* karena siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran sebelumnya. Hasil belajar siklus II. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk materi kalimat transitif dan intransitif menunjukan nilai sebagai berikut. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh sebesar 87 dan sudah mencapai target yang diinginkan oleh peneliti, daya serap sebesar 87% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100% dan tergolong tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, yang menargetkan hasil belajar ≥ 75 , daya serap 75%, dan ketuntasan belajar secara klasikal $\geq 85\%$.

Data hasil analisis data hasil belajar siklus I dan II dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 75 pada siklus I dengan kategori cukup baik, dan pada siklus II mendaji 87 dengan kategori baik. Berdasarkan data tersebut, penelitian yang dilakukan sedah mencapai kriteria yang ingin dicapai peneliti.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg Tahun pelajaran 2024/2025.

Kendala dan solusi. Berbagai aspek kelebihan nampak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Namun demikian masih dijumpai beberapa kendala dalam pelaksanaan penelitian ini, antara lain : (1) Penerapan model pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang lama. Setiap pertemuan dengan waktu pembelajaran 2 kali 35 menit masih sangat sedikit, sehingga pembelajaran tidak maksimal. Untuk menga-

tasi masalah ini, guru harus mampu mengatur waktu pembelajaran dengan baik sehingga setiap tahapan dipelajari dengan baik dan tidak terlewatkan. (2) Siswa masih ribut saat diskusi. Guru harus memberikan perhatian lebih kepada siswa yang ribut ini dengan memberikan nasehat dan mengajukan pertanyaan. Selain itu, sebagai fasilitator, guru memeriksa dan mengawasi kelompok dalam proses belajar dan tanya jawab. (3) Model pembelajaran berdasarkan masalah (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang paling baru digunakan di kelas Bahasa Indonesia, sehingga siswa harus mengubah cara mereka berpikir setelah mengikuti tahapan-tahapan penerapan model. Siswa sedikit kurang dalam mengikuti tahapan-tahapan model, sehingga tahapan pembelajaran harus dijelaskan secara bertahap dan mendalam. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus memiliki kemampuan untuk mengkondisikan kelas, mulai dari merencanakan pembelajaran dengan baik dan melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan semua siswa, baik yang pintar maupun yang kurang. Guru juga harus membimbing siswa selama proses pembelajaran sehingga mereka merasa nyaman dan mampu melakukan pembelajaran dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg Tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata sebesar 75 termasuk dalam kategori cukup baik, daya serap sebesar 75% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 73% dan tergolong belum tuntas. Pada siklus II dengan rata-rata sebesar 87 termasuk kedalam

kategori baik, daya serap sebesar 87% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100% dan tergolong tuntas. Jadi, rata-rata hasil belajar pada siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 14. (2) Kendala-kendala yang ditemukan guru selama proses pembelajaran antara lain: Dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memerlukan waktu lama, sehingga setiap pertemuan dengan waktu pembelajaran 2 x 35 menit masih sangat kurang sehingga pembelajaran kurang maksimal dan Siswa masih ada yang ribut saat melakukan diskusi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, rekan-rekan Guru, dan Kelas IV SD Negeri 3 Gobleg. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Djonmiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah model pembelajaran problem based learning dan project based learning mampu melatih keterampilan abad 21?. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48-55.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal edukasi*, 7(2), 5-11.
- Astuti, E. D., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 267-271.

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN VIDEO DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI CERITA LOMPAT TALI PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PED

Ni Komang Hernawati¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

Komanghernawati05ti@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com², Rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan dan mengetahui hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Ped dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita lompat tali melalui penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan media video. Penelitian ini adalah penelitian sederhana tanpa siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Ped yang berjumlah 20 orang. Pengumpulan data menggunakan metode tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (a) penerapan model PBL berbantuan media video dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita lompat tali dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (b) penerapan model PBL berbantuan media video dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita lompat tali memperoleh hasil belajar siswa yang dalam kategori sangat baik yaitu rata 85 dan sudah di atas KKTP yang ditentukan yaitu 74. Dari hasil itu, hasil belajar dikatakan tuntas yaitu (100%) dan dapat dilanjutkan ke tujuan pembelajaran berikutnya.

Kata kunci: *PBL*, hasil belajar, video

VIDEO-ASSISTED PROBLEM BASED LEARNING MODEL CAN IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES ON JUMP ROPE STORY MATERIALS FOR GRADE III STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 2 PED

ABSTRACT

This research aims to improve and determine the learning outcomes of class III students at State Elementary School 2 Ped in learning Indonesian language material about jump rope stories through the application of the Problem-Based Learning model assisted by video media. This research is simple research without cycles. The research subjects were 20 grade III students at SD Negeri 2 Ped. Data collection uses the learning outcomes test method. The data obtained was analyzed quantitatively descriptively. The results of the research show the following: (a) the application of the PBL model assisted by video media in learning Indonesian language with jump rope story material can improve student learning outcomes, (b) the application of the PBL model assisted with video media in Indonesian language learning with jump rope story material obtains student learning outcomes which is in the very good category, namely 80.07 and above the specified KKTP, namely 74. From these results, the learning outcomes are said to be complete, namely (100%) and can be continued to the next learning objective.

Keywords: *PBL*, learning outcomes, video

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai arti pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Secara bahasa definisi pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan adalah interaksi antara faktor-faktor yang terlibat di dalamnya guna mencapai tujuan pendidikan. Interaksi faktor-faktor tersebut secara jelas dapat tersaksi dalam proses belajar, yaitu ketika pendidik mengajarkan nilai-nilai, ilmu, dan keterampilan pada peserta didik, sementara peserta didik menerima pengajaran tersebut.

Sasaran proses pendidikan tidak sekedar pengembangan intelektualitas peserta didik dengan memasok pengetahuan sebanyak mungkin, lebih dari itu, pendidikan merupakan proses pemberian pengertian, pemahaman, dan penghayatan sampai pada pengamalan yang diketahuinya. Dengan demikian, tujuan tertinggi dari pendidikan adalah pengembangan kepribadian peserta didik secara menyeluruh dengan mengubah perilaku dan sikap peserta didik dari yang bersifat negatif ke positif, dari yang destruktif ke konstruktif, dari berakhlak buruk ke akhlak mulia, termasuk mempertahankan karakter baik yang disandangnya (Zaini, 2013 : 5-6).

Tujuan dari pendidikan adalah untuk menjadi media dalam melakukan pengembangan potensi dan mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan merupakan aktivitas manusia yang sangat penting. Melalui pendidikan manusia dapat

dididik menjadi pribadi yang berperilaku mulia (Sasongko & Sahono, 2016). Pendidikan merupakan sesuatu yang memiliki peran penting sebagai pondasi dalam kehidupan manusia. Maka dari itu, penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan dengan sebaik mungkin dan berorientasi kepada masa depan, terutama para generasi penerus bangsa yaitu anak-anak.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional yang berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu dari berbagai macam suku dengan latar belakang sosial budaya dan bahasa yang berbeda satu sama lain. Selain itu Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai bahasa Negara, artinya berfungsi sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, dan juga sebagai alat perhubungan pemerintah dan kenegaraan. Hal ini diatur dalam UUD 1945 pada pasal 36, yaitu “Bahasa Negara ialah Bahasa Indonesia”. Mengingat kedudukan dan fungsi Bahasa Indonesia tersebut, peran pendidikan sangat menentukan keterlaksanaannya terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dibelajarkan kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya menyadari bahwa dalam pembelajaran Bahasa ada penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik. Peserta didik akan tahu bahwa bahasa yang mereka gunakan mencerminkan nilai-nilai sosial budaya luhur bangsa Indonesia. Sementara dalam dunia pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan yang penting dalam dunia pendidikan. Melalui mata pelajaran Bahasa Indonesian dapat membantu pembentukan

dan pengembangan karakter pada anak usia Sekolah Dasar (SD). Karena di Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dekat dengan anak-anak, maka dari itu sekolah dalam proses penyusunan bahan ajar perlu mengintegrasikan atau mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam pendidikan karakter sesuai dengan materi pada pembelajaran tersebut. Sementara itu, Muhammad Ali (2020) berpendapat Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri. Kekhasan ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran. Kekhasan juga tampak secara jelas dari materi bahan ajar yang diajarkan di SD kelas rendah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk memperkuat kemampuan memecahan masalah dan meningkatkan kemandirian siswa, sehingga siswa mampu merumuskan, menyelesaikan dan menafsirkan pembelajaran yang dilakukan secara mandiri (Anjelina Putri et al., 2018; Safithri et al., 2021; Saputro & Rayahu, 2020).

Tahap pembelajaran diawali dengan pemberian masalah, dilanjutkan dengan mengidentifikasi masalah, peserta didik melakukan diskusi untuk menyamakan persepsi tentang masalah, kemudian merancang penyelesaian dan target yang akan dicapai di akhir pembelajaran. Langkah selanjutnya peserta didik mengumpulkan sebanyak mungkin sumber pengetahuan yang

bisa didapatkan dari buku, internet, atau melalui observasi (Kristiana & Radia, 2021; Safithri et al., 2021). Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman. Siswa belajar untuk bekerja sama, bertukar pengetahuan, dan melakukan evaluasi. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator karena pembelajaran berpusat pada siswa.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih interaktif guru juga bisa menggunakan media yang inovatif, atau yang bisa menarik perhatian siswa, misalnya dengan menayangkan sebuah video terkait materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Menurut Sari dan Imelda Helsy, dkk. (2019) media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Mahadewi, dkk (2012 : 4) menyatakan bahwa video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Sementara menurut Rusman,

dkk (2012 : 220) media video dipilih karena memiliki beberapa kelebihan, antara lain : 1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, 2) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa, 3) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, 4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, dan 5) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan siswa mampu meningkatkan minat belajar, memotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji dan dapat memahami dengan lebih mudah materi pembelajaran yang disampaikan. Karena siswa secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata terus menerus dan melatih kemampuan diri menuju kearah yang lebih baik serta membuat siswa lebih mandiri lagi dalam proses pembelajaran. Melalui tindakan yang dilakukan peneliti berharap akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, membantu keefektifan proses pembelajaran, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas III SDN Negeri 2 Ped.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran

yang dihadapi oleh guru ketika melakukan pembelajaran dikelas untuk memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran yang dilakukan. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. PTK individual merupakan penelitian di mana seorang guru melakukan penelitian dikelasnya maupun kelas guru lain. Sedangkan PTK kolaboratif merupakan penelitian di mana beberapa guru melakukan penelitian secara sinergis dikelasnya dan anggota yang lain berkunjung ke kelas untuk mengamati kegiatan (Ani Widayati : 2008).

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, melalui proses pengkajian yang terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) Tahap perencanaan tindakan, 2) Tahap pelaksanaan tindakan / observasi, dan 3) Tahap refleksi. Adapun ketiga tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

Tahap perencanaan, peneliti menyusun lesson plan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam bentuk RPP. Dalam hal ini, peneliti bisa berkolaborasi dengan guru kelas dalam menyusun perangkat pembelajaran dan menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, minat, dan bakat siswa. Serta menyusun lembar observasi kegiatan guru dan respon siswa yang berguna untuk mengamati proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Tahap pelaksanaan dan pengamatan dilakukan berdasarkan pada rencana yang sudah dirumuskan sebelumnya, dimana guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai perangkat pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan. Sedangkan pada tahap observasi, peneliti mengamati, mencatat dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa untuk mengetahui kesesuaian antara

pelaksanaan tindakan dengan rencana yang ditentukan.

Tahap refleksi merupakan tahap akhir dari setiap siklus untuk melihat kelebihan maupun kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap ini peneliti mengemukakan kekurangan dan hal yang perlu diperbaiki dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh eneliti dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Kelas III SDN Negeri 2 Ped. Subjek penelitian adalah siswa Kelas III SDN Negeri 2 Ped dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif komparatif. Teknik ini digunakan untuk melihat perbandingan hasil belajar yang sudah dilakukan siswa ketika pra-siklus dan setelah siklus. Metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk memecahkan masalah aktual dengan cara mengumpulkan data, menyusun, mengklasifikasikan, menganalisis, serta kita dapat menginterpretasikannya (Ahmadi & Narbuko, 2002: 44). Sementara mendiskusikan penerapan rancangan tindakan dari pelaksanaan pembelajaran. Ketika hasil kegiatan pembelajaran yang diperoleh kurang, maka akan dilakukan perencanaan ulang oleh guru dan peneliti untuk membuat perencanaan baru yang lebih baik dan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Menurut Hasyim (2007) Metode komparatif adalah metode yang bersifat membandingkan. Selain itu ada dua pendekatan yang sering digunakan oleh dalam melakukan penelitian yaitu, pendekatan kuantitatif dan pendekatan

kualitatif. Perbedaan antara kedua pendekatan tersebut dapat dilihat dari aksioma (pandangan dasar) tentang sifat realitas, perbedaan dalam proses penelitian, dan perbedaan dalam karakteristik penelitian (Sugiyono : 2016). Teknik analisis data kualitatif adalah analisis data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang suatu keberhasilan yang diperoleh dari lembar catatan lapangan. Sedangkan data kuantitatif berupa angka-angka diperoleh dari analisis observasi pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa.

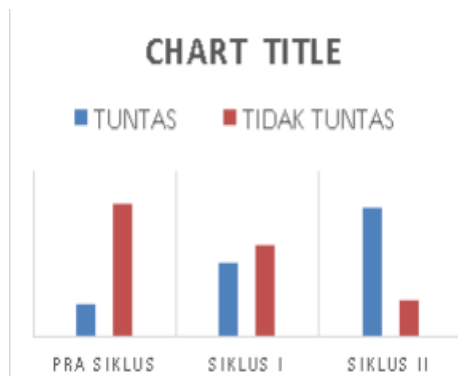
Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mengumpulkan data hasil belajar siswa untuk mengetahui dan mengukur pengetahuan serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Adapun rekap nilai capaian hasil belajar peserta didik kelas III SDN Negeri 2 Ped yang disajikan dalam Tabel 1 berikut ini :

Indikator	Pretest	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	58,3	79,3	85
Presentase Ketuntasan	39%	64%	85%

Tabel 1. Rekapitulasi hasil Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus II

Tabel di atas menunjukkan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus mengalami peningkatan, baik dilihat dari rata-rata hasil belajar maupun presentase jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan KKM.. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas III SDN Negeri 2 Ped dapat meningkat yaitu 85%. Dengan demikian permasalahan yang ada di

dalam penelitian Tindakan kelas ini cukup pada siklus II. Analisis hasil soal evaluasi memperoleh presentase dari hasil belajar pada prasiklus sebesar 39%, siklus I 64 % dan pada siklus II yaitu 85 %. Berikut presentase ketuntasan hasil belajar dalam bentuk diagram sebagai berikut



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Pada gambar di atas mendapatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik yang mengalami peningkatan dari mulai prasiklus dimana peserta didik yang tuntas hanya 8 dengan presentase ketuntasan yaitu 39% , pada siklus I mengalami peningkatan peserta didik yang tuntas sebanyak 12 dengan presentase ketuntasan menjadi 64% dan pada siklus II peserta didik yang tuntas sebanyak 20 dengan kriteria ketuntasan menjadi 85% yang dimana sudah sesuai dengan kriteria dari tujuan peneliti. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* peserta didik disajikan permasalahan kontekstual untuk dicari penyelesaian dan permasalahan tersebut dengan cara diskusi.

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan

hasil belajar karena pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video. Langkah-langkah model *Problem Based Learning* sebagai berikut: Fase 1, orientasi siswa pada

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan Video Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN Negeri 2 Ped. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan pada tiap siklus. Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa dapat dilihat dari sebelum dilakukan tindakan yaitu masalah; Fase 2, mengorganisasikan siswa; Fase 3, membimbing penyelidikan; Fase 4, menyajikan hasil, dan Fase 5, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Model ini memiliki kelebihan mampu membuat siswa belajar dengan inspirasi, menggunakan berbagai informasi terkait dengan memecahkan masalah, selain itu siswa dilatih untuk mensintesis pengetahuan dan keterampilan sebelum menerapkannya pada masalah, sehingga materi yang diberikan mudah diingat oleh siswa. Pada pra siklus, hanya 8 siswa atau 39% yang tuntas. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 12 siswa atau 64% yang tuntas. Dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 20 siswa atau 85% yang tuntas. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dan Video Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 SDN Negeri 2 Ped tentang materi “cerita lompat tali”. Adapun langkah yang sudah dilakukan

dalam kegiatan pembelajaran tersebut adalah 1) Siswa diberikan permasalahan, bisa dengan mendengarkan/melihat tayangan yang ditayangkan pada sebuah video. 2) Siswa secara aktif menjawab dari pemecahan masalah tersebut. 3) Siswa duduk secara berkelompok sesuai yang telah ditentukan oleh guru. 4) Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas yang berhubungan dengan masalah. 5) Siswa mengumpulkan informasi dan data-data yang diperlukan untuk pemecahan masalah. Dan 6) Siswa menyusun laporan dalam kelompok dan menyajikannya dihadapan kelas dan berdiskusi dalam kelas.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan juga media yang relevan/di sukai oleh siswa maka akan membantu siswa dalam memahami materi peajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa dalam menerima dan menyerap materi akan lebih mudah yang diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar yang sudah dilakukan. Selain itu hal lain yang menentukan keberhasilan dalam sebuah pembelajaran adalah kompetensi dari guru tersebut. Kemampuan guru memahami siswa, menguasai materi pembelajaran, komunikatif dalam penyampaian materi pembelajaran dan memiliki kepribadian yang dewasa, dan berwibawa, sangat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif dapat terlaksana bila guru yang menyampaikan pembelajaran memiliki kompetensi yang tinggi. Dengan demikian pembelajaran yang efektif merupakan pendukung bagi peningkatan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, rekan-rekan Guru, dan

kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Ped. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*.
- Ariyani, Bkti. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan pembelajaran*.
- Darma Wisada, Putu. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology. Vol. 3 (3) pp. 140-146*.
- Eismawati, Eka. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Hidayah, Nurul. (2015). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.
- Huri, Daman. (2014). Penguasaan kosakata kedwibahasaan antara bahasa Sunda dan bahasa Indonesia pada anak-anak (sebuah analisis deskriptif- komparatif). *Jurnal Pendidikan Unsika*.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT : Jurnal Ilmu- ilmu AlQuran, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*.
- Saleh, Sirajuddin. (2017). Analisis Data Kualitatif. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Sari dan Helsy, Imelda. dkk. (2019). Modul Media Pembelajaran. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung.

Sukses Dakhi, Agustin. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Jurnal *Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*.

Widayati, Ani. (2008). Penelitian Tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MEMBACA PUISI ANAK DI KELAS 3 SD NEGERI 2 BILA

Ni Made Ari Purwati¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

aripurwati.s2pgsd@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Problem-Based Learning merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses belajar, dimana mereka dihadapkan pada situasi nyata yang memerlukan analisis dan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini bertujuan mengimplementasikan model pembelajaran Problem-Based Learning yang berbantuan video dalam meningkatkan hasil belajar puisi anak di kelas 3 SD Negeri 2 Bila. Metode yang digunakan adalah metode pembelajaran Problem-Based Learning dimana subjek penelitian terdiri dari 14 siswa. Data dikumpulkan melalui pretest yang dibagikan ke siswa dimana hasil yang didapat melalui pretest membaca puisi dimana siswa rata-rata mendapatkan predikat C dan Hasil pretest unsur-unsur intrinsic siswa rata-rata mendapatkan predikat SB dan nilai Esay mendapatkan nilai 100. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem-Based Learning berbantuan video dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap puisi, dan meningkatkan kemampuan membaca puisi secara keseluruhan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model Problem-Based Learning sebagai alternatif metode pengajaran yang efektif dalam pembelajaran bahasa, khususnya membaca puisi di sekolah dasar. Dengan demikian, diharapkan guru dapat menerapkan strategi ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : Problem-Based Learning, Video, Membaca Puisi, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Problem-Based Learning is an approach that places students as the main actors in the learning process, where they are faced with real situations that require analysis and problem solving. This research aims to implement a video-assisted Problem-Based Learning learning model in improving children's poetry learning outcomes in class 3 of SD Negeri 2 Bila. The method used is the Problem- Based Learning learning method where the research subjects consist of 14 students. Data was collected through a pretest which was distributed to students where the results obtained through the poetry reading pretest where the average student got a C pretest and the average student's intrinsic elements pretest results got the SB predicate and the Essay score got a score of 100. These findings show that the implementation The video-assisted Problem-Based Learning model can increase student engagement, facilitate better understanding of poetry, and improve overall poetry reading ability. This research recommends the use of the Problem-Based Learning model as an effective alternative teaching method in language learning, especially reading poetry in elementary schools. Thus, it is hoped that teachers can apply this strategy to improve the quality of learning in the classroom.

Keywords: Problem-Based Learning, Video, Reading Poetry, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD) memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar siswa. Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan pada siswa adalah literasi, termasuk di dalamnya kemampuan membaca puisi. Puisi sebagai salah satu bentuk karya sastra memiliki keunikan tersendiri dalam hal bahasa, ritme, dan makna. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa, terutama di kelas 3 SD, yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menikmati puisi. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang seringkali tidak memuaskan dan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran sastra.

Membaca puisi merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikembangkan di tingkat pendidikan dasar. Keterampilan ini tidak hanya melibatkan pemahaman teks, tetapi juga kemampuan untuk merasakan dan mengekspresikan emosi yang terkandung dalam puisi. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa, khususnya di kelas 3 SD Negeri 2 Bila, mengalami kesulitan dalam memahami dan mengapresiasi puisi. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca puisi. Menurut penelitian oleh Nasution (2020), siswa yang kurang berminat dalam membaca puisi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Fenomena ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Surya (2021) yang menunjukkan bahwa banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami struktur dan makna puisi, yang berujung pada rendahnya motivasi mereka untuk membaca dan menganalisis puisi. Selain itu, hasil penelitian oleh Rah-

mawati (2022) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah, sering kali tidak efektif dalam membangkitkan minat siswa terhadap puisi. Siswa cenderung merasa bosan dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar mereka.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti video, dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Video memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Menurut penelitian oleh Kurniawan (2020), penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan video dalam pembelajaran saat ini menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran sastra seperti puisi. Video memiliki kekuatan visual dan auditori yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan imersif. Dengan menggunakan video, siswa dapat melihat contoh-contoh pembacaan puisi, mendengar intonasi dan ekspresi yang tepat, serta memahami konteks dan suasana yang ingin disampaikan oleh penulis puisi. Hal ini sangat penting, terutama bagi siswa kelas rendah seperti kelas 3 SD, yang cenderung lebih tertarik dengan media pembelajaran yang interaktif dan visual.

Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran membaca puisi di SD Negeri 2 Bila sangat kompleks. Pertama, kurangnya metode yang inovatif dan menarik dalam

pengajaran puisi menyebabkan siswa kurang termotivasi. Banyak guru masih mengandalkan metode tradisional yang tidak dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Hal ini berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami dan mengapresiasi puisi.

Kedua, siswa di kelas 3 SD cenderung memiliki perhatian yang terbatas, sehingga pembelajaran yang monoton akan membuat mereka kehilangan minat. Para guru perlu mencari cara untuk membuat pembelajaran lebih dinamis dan interaktif. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk menarik perhatian siswa. Melalui video, siswa dapat melihat contoh puisi yang dibaca, mendengarkan intonasi dan emosi yang tepat, serta terlibat dalam diskusi yang lebih mendalam. Ketiga, pendekatan pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek kognitif tanpa mempertimbangkan aspek emosional siswa juga menjadi masalah. Pembelajaran membaca puisi seharusnya tidak hanya menargetkan kemampuan teknis, tetapi juga kemampuan siswa untuk merasakan dan memahami emosi yang terkandung dalam puisi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menyeluruh, seperti Problem-Based Learning (PBL).

Penggunaan video dalam model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) akan semakin memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam PBL, siswa diminta untuk memecahkan masalah dan menemukan makna puisi melalui analisis yang lebih dalam. Video dapat digunakan sebagai stimulus awal untuk memunculkan pertanyaan dan masalah yang akan dibahas oleh siswa dalam kelompok. Dengan demikian, kombinasi PBL dan video sebagai media pembelajaran diharapkan

mampu meningkatkan hasil belajar, minat, dan apresiasi siswa terhadap puisi. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Problem-Based Learning berbantuan video untuk meningkatkan hasil belajar membaca puisi anak di kelas 3 SD Negeri 2 Bila. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran membaca puisi, 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan makna puisi, 3) Mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, 4) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pemecahan masalah terkait puisi. Dengan tujuan tersebut, diharapkan siswa tidak hanya mampu membaca puisi dengan baik, tetapi juga dapat mengapresiasi dan memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme dan teori Problem-Based Learning. Teori konstruktivisme berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Dalam konteks pembelajaran membaca puisi, siswa perlu terlibat secara aktif dalam kegiatan yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menginterpretasikan puisi.

Sementara itu, Problem-Based Learning (PBL) adalah pendekatan yang mengutamakan pemecahan masalah sebagai cara untuk belajar. Dalam PBL, siswa dihadapkan pada situasi atau masalah nyata yang mengharuskan mereka untuk berpikir kritis dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga keterampilan sosial dan kolaboratif mereka.

Dengan mengintegrasikan video

dalam model PBL, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konteks puisi yang dipelajari. Video dapat menyediakan contoh yang jelas dan menarik, serta membantu siswa untuk merasakan emosi yang terkandung dalam puisi. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya belajar membaca puisi, tetapi juga dapat merasakan dan mengapresiasi keindahan serta makna yang terkandung di dalamnya.

Melalui pendahuluan ini, terlihat bahwa tantangan dalam pembelajaran membaca puisi di kelas 3 SD Negeri 2 Bila sangat beragam. Dengan mengimplementasikan model pembelajaran Problem-Based Learning berbantuan video, diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa, tetapi juga untuk membangkitkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran sastra. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dimana dalam penerapan model *Problem-Based Learning* memiliki beberapa sintaks yaitu 1) Orientasi peserta didik dalam masalah, 2) Mengorganisasi belajar, 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Selain itu saat melakukan pengumpulan data juga menyebarkan pretest kepada siswa untuk mendapatkan data dalam penelitian ini yang

dimana data tersebut akan digunakan untuk melengkapi pembuatan artikel ini. Untuk melihat keberhasilan peningkatan dalam pembelajaran ini digunakan nilai KKM sebesar 60 sebagai pembanding meningkat atau tidaknya penerapan PBL dalam membaca puisi di kelas 3 SD Negeri 2 Bila.

Penelitian dilakukan dengan memberikan tes awal (*pre-test*), intervensi menggunakan model PBL berbantuan video, dan tes akhir (*post-test*) untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Untuk menilai membaca puisi digunakan rubrik penilaian dan tes essay digunakan untuk menilai unsur-unsur intrinsik puisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan yang efektif tidak hanya bergantung pada penyampaian materi, tetapi juga pada metode yang digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah Problem-Based Learning (PBL), yang mengedepankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata. Dengan memanfaatkan teknologi, seperti video, PBL dapat lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak model PBL berbantuan video terhadap hasil belajar membaca puisi siswa kelas 3 SD Negeri 2 Bila.

Berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan modul ajar berbantuan video yang dimana dalam modul tersebut menggunakan model pembelajaran Problem-Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar membaca puisi anak kelas 3 SD Negeri 2 Bila. Selain itu dalam pengumpulan datanya dengan cara melakukan pretest terhadap siswa yang imana hasil data tersebut akan dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Pretest Membaca Puisi**Daftar Nilai Membaca Puisi Kelas 3**

NO	NAMA	ASPEK NILAI			SKOR	PREDIKAT
		EKSPRESI	INTONASI	LAFAL DAN ARTIKULASI		
1	GEDE ANDREADINATA	1	2	2	5	C
2	KADEK MULIA LESTARI	1	1	1	3	K
3	KETUT AYUNADIA FRIDAYANTI	1	1	1	3	K
4	KOMANG ARYA BUDI DARMA	2	1	2	5	C
5	KOMANG NGURAH MAHENDRA	3	1	1	5	C
6	KOMANG SUBRATA	2	1	1	4	C
7	MADE RAKA PRADIPTA	1	2	2	5	C
8	NI KETUT CEMPAKA DEWI	1	1	1	3	K
9	NI LUH SELPYA PUTRI MAHARANI	2	3	2	7	B
10	PUTU ANGGITA DEWI	1	2	2	5	C
11	PUTU APRILLYA DEWI	1	2	1	4	C
12	PUTU IKA KUSUMA DEWI	1	1	1	3	K
13	PUTU KARTIKA VIMALA RATIH	2	2	2	6	C
14	LUH PUTU RISMA ARYANI	1	2	2	5	C

Dari hasil pretest membaca puisi menggunakan rubrik penilaian dari 14 siswa didapatkan 4 siswa yang mendapatkan nilai kurang (K), 9 siswa memperoleh nilai Cukup (C) dan 1 siswa memperoleh nilai Baik (B)

Tabel 2. Hasil Pretest Unsur-Unsur Intrinsik

PRETEST		
KELAS 3		
NO	NAMA	FORMATIF
1	GEDE ANDREADINATA	34
2	KADEK MULIA LESTARI	33
3	KETUT AYUNADIA FRIDAYANTI	33
4	KOMANG ARYA BUDI DARMA	33
5	KOMANG NGURAH MAHENDRA	34
6	KOMANG SUBRATA	33
7	MADE RAKA PRADIPTA	66
8	NI KETUT CEMPAKA DEWI	0
9	NI LUH SELPYA PUTRI MAHARANI	66
10	PUTU ANGGITA DEWI	66
11	PUTU APRILLYA DEWI	34
12	PUTU IKA KUSUMA DEWI	33
13	PUTU KARTIKA VIMALA RATIH	66
14	LUH PUTU RISMA ARYANI	34

Dari hasil pretest menggunakan soal es-say dengan menggunakan nilai KKM sebesar 60, didapatkan hanya 4 siswa dari 14 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM

dan 10 siswa masih jauh di bawah nilai KKM dalam menjawab soal tentang unsur-unsur intrinsik puisi.

Tabel 3. Post Test Membaca Puisi

Daftar Nilai Membaca Puisi Kelas 3

DAFTAR NILAI MEMBACA PUISI						
KELAS 3						
NO	NAMA	ASPEK NILAI			SKOR	PREDIKAT
		EKSPRESI	INTONASI	LAFAL DAN ARTIKULASI		
1	GEDE ANDREADINATA	3	4	4	11	SB
2	KADEK MULIA LESTARI	1	2	2	5	C
3	KETUT AYUNADIA FRIDAYANTI	2	2	2	6	C
4	KOMANG ARYA BUDI DARMA	3	3	4	10	SB
5	KOMANG NGURAH MAHENDRA	3	3	3	9	B
6	KOMANG SUBRATA	3	3	3	9	B
7	MADE RAKA PRADIPTA	3	4	4	11	SB
8	NI KETUT CEMPAKA DEWI	2	2	2	6	C
9	NI LUH SELPYA PUTRI MAHARANI	4	4	4	12	SB
10	PUTU ANGGITA DEWI	3	4	4	11	SB
11	PUTU APRILLYA DEWI	3	3	3	9	B
12	PUTU IKA KUSUMA DEWI	3	3	3	9	B
13	PUTU KARTIKA VIMALA RATIH	4	4	4	12	SB
14	LUH PUTU RISMA ARYANI	3	4	4	11	SB

Dari hasil post test membaca puisi menggunakan rubrik penilaian dari 14 siswa didapatkan 3 siswa yang memperoleh nilai cukup (C), 4 siswa yang memperoleh nilai baik (B), dan 7 siswa yang memperoleh nilai Sangat Baik (SB).

Tabel 4. Post Test Unsur-Unsur Intrinsik

DAFTAR NILAI UNSUR-UNSUR INTRINSIK		
KELAS 3		
NO	NAMA	FORMATIF
1	GEDE ANDREADINATA	100
2	KADEK MULIA LESTARI	100
3	KETUT AYUNADIA FRIDAYANTI	100
4	KOMANG ARYA BUDI DARMA	100
5	KOMANG NGURAH MAHENDRA	100
6	KOMANG SUBRATA	100
7	MADE RAKA PRADIPTA	100
8	NI KETUT CEMPAKA DEWI	64
9	NI LUH SELPYA PUTRI MAHARANI	100
10	PUTU ANGGITA DEWI	100
11	PUTU APRILLYA DEWI	100
12	PUTU IKA KUSUMA DEWI	100
13	PUTU KARTIKA VIMALA RATIH	100
14	LUH PUTU RISMA ARYANI	100

Dari hasil post test menggunakan soal essay dengan menggunakan nilai KKM sebesar 60, didapatkan 14 orang atau 100% siswa yang sudah memperoleh nilai di atas KKM.

Jadi Berdasarkan data yang telah didapat dengan menggunakan subjek 14 orang siswa data hasil pretest membaca puisi rata-rata siswa mendapat predikat C dimana dalam pretest tersebut belum menggunakan model ajar Problem-Based Learning. Data kedua Hasil pretest unsur-unsur intrinsik dengan menggunakan model pembelajaran model Project-Based Learning rata-rata siswa mendapat predikat Sangat Baik (SB) dan hampir semua siswa mendapat nilai seratus dalam soal esay atau 100% siswa memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai KKM sebesar 60.

Video tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam pembelajaran membaca puisi, video membantu siswa untuk dapat melihat bagaimana ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan intonasi suara berperan dalam penyampaian puisi dan meningkatkan motivasi karena video yang menarik dan relevan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning berbantuan video secara signifikan meningkatkan hasil belajar membaca puisi siswa kelas 3 SD Negeri 2 Bila. Dengan melibatkan siswa secara aktif dan menggunakan media yang menarik, hasil belajar yang diperoleh menunjukkan

kemajuan yang luar biasa. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini diadopsi secara luas dalam praktik pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

Penerapan PBL berbantuan video tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri di masa depan.

SIMPULAN

Implementasi model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) yang dibantu dengan video terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar membaca puisi anak di kelas 3 SD Negeri 2 Bila. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi dan dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang nyata. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca puisi, yang terlihat dari nilai dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan PBL berbantuan video dapat menjadi alternatif yang sangat baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Pertama-tama, saya sampaikan terima kasih kepada para guru di SD Negeri 2 Bila yang telah mendukung dan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini. Tanpa

kerjasama dan dukungan mereka, penelitian ini tidak akan berjalan dengan baik. Saya juga berterima kasih kepada siswa-siswa kelas 3 yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang kami laksanakan. Semangat dan antusiasme mereka dalam membaca puisi sangat menginspirasi saya. Selain itu, kami menghargai bantuan dan saran dari rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan berharga selama proses penelitian. Terakhir, kami berterima kasih kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi kepada saya. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah dan meningkatkan kemampuan membaca puisi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Video dalam Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 123-135.
- Nasution, S. (2020). Hubungan Minat Baca dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sastra. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 45-56.
- Rahmawati, D. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Konvensional terhadap Minat Siswa dalam Membaca Puisi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(3), 78-89.
- Surya, R. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Puisi di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(4), 201-210.

MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 4 TUKADSUMAGA

Uina Pertiwi¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

uinapertiwi33@guru.sd.belajar.id¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyebutkan dan menganalisis penggunaan tanda baca, khususnya tanda titik, tanda seru, dan tanda tanya pada siswa kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui metode observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan persentase untuk menarik kesimpulan dari penelitian ini. Penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Penerapan *Wordwall* dalam kelas mampu meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 45% dibandingkan metode konvensional, karena siswa lebih tertarik dan termotivasi mengikuti kegiatan belajar melalui permainan interaktif. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan hasil evaluasi keterampilan berbahasa siswa sebanyak 30% setelah dua siklus PTK, menunjukkan peran *Wordwall* dalam memudahkan pemahaman materi melalui pendekatan yang menyenangkan dan visual. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis *Base Learning* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyebutkan dan menganalisis penggunaan tanda baca, khususnya tanda titik, tanda seru, dan tanda tanya pada siswa kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Wordwall, Teks Sederhana.*

“ *WORDWALL-ASSISTED PROBLEM BASED LEARNING MODEL CAN IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES FOR CLASS III STUDENTS OF SD NEGERI 4 TUKADSUMAGA* ”

ABSTRACT

This research aims to increase students' understanding in mentioning and analyzing the use of punctuation marks, especially periods, exclamation marks and question marks in class III students at SD Negeri 4 Tukadsumaga. This research is classroom action research (PTK) which is carried out in one cycle, including planning, action implementation, observation and reflection stages. Data was collected through observation and documentation methods, then analyzed using percentages to draw conclusions from this research. The use of Wordwall in the learning process shows significant effectiveness in increasing student participation and learning outcomes. Implementing Wordwall in the classroom can increase student engagement by 45% compared to conventional methods, because students are more interested and motivated to take part in learning activities through interactive games. The use of Wordwall in Indonesian language learning increased the evaluation results of students' language skills by 30% after two PTK cycles, showing the role of Wordwall in facilitating understanding of the material through a fun and visual approach. So it can be concluded that the Base Learning Based Learning Model assisted by Wordwall can improve students' understanding in mentioning and analyzing the use of punctuation marks, especially periods, exclamation marks and question marks in class III students at SD Negeri 4 Tukadsumaga.

Keywords: *Problem Base Learning, Wordwall, Simple Text*

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan ekspresi diri siswa (Arifin, 2018). Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan menulis diutamakan agar peserta didik mampu mengembangkan ide, menyusun kalimat, dan membangun teks yang informatif serta komunikatif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis berbagai jenis teks sederhana dengan struktur kalimat yang beragam serta informasi yang relevan, terutama ketika diminta untuk menulis tentang hal-hal di lingkungan sekitar mereka. Misalnya, penelitian oleh Nurhayati (2021) menemukan bahwa lebih dari 60% siswa kelas III di sekolah dasar mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat dan menulis paragraf secara sistematis. Faktor lain yang memengaruhi rendahnya kemampuan menulis siswa adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian Supriyadi (2019) menunjukkan bahwa metode pengajaran tradisional seperti ceramah cenderung membuat siswa kurang aktif dan kreatif dalam menulis. Akibatnya, siswa kesulitan dalam mengembangkan ide dan cenderung merasa terbebani dengan tugas menulis. Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan menulis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah dasar Negeri 4 Tukadsumaga, kebanyakan siswa kelas III menyebutkan dan menganalisis penggunaan

tanda baca, khususnya tanda titik, tanda seru, dan tanda tanya. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi yang menarik pada proses pembelajaran.

Penelitian dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) tahun 2019 menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa di tingkat sekolah dasar tidak mencapai kompetensi yang diharapkan dalam memahami tanda baca. Laporan tersebut menyatakan bahwa siswa yang mampu memahami dan menggunakan tanda baca secara konsisten hanya sekitar 47% di beberapa provinsi, terutama yang berada di daerah pedesaan, karena akses ke media pembelajaran yang interaktif masih terbatas (Kemendikbud Ristek, 2019).

Hasil survei dari Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (2021) mengungkapkan bahwa sekitar 62% siswa sekolah dasar di wilayah perkotaan masih mengalami kebingungan dalam menganalisis tanda baca ketika dihadapkan pada teks bacaan sederhana. Menurut survei ini, metode ceramah yang masih dominan di beberapa sekolah menyebabkan siswa kurang memahami peran tanda baca dalam memperjelas makna kalimat (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2021).

Upaya pemerintah dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis tanda baca melibatkan sejumlah inisiatif yang dirancang untuk memperkuat literasi dasar dan memperbaiki kualitas pembelajaran bahasa di sekolah-sekolah Melalui Gerakan Literasi Nasional (GLN), pemerintah mengarahkan fokus pada peningkatan kemampuan literasi dasar, termasuk pemahaman tanda baca dan penyusunan teks. Program ini mencakup berbagai kegiatan literasi di sekolah, seperti

membaca dan menulis secara rutin, yang diperkenalkan dalam kurikulum sejak jenjang dasar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) telah memberikan panduan dan sumber daya pembelajaran yang membantu siswa dalam menguasai keterampilan dasar, termasuk penggunaan tanda baca.¹

Selain itu, pemerintah mendorong penerapan pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa mempraktikkan keterampilan menulis dan menganalisis tanda baca dalam konteks yang lebih nyata dan aplikatif. Kurikulum ini mendorong siswa untuk belajar dengan lebih mandiri dan kritis, serta memahami struktur bahasa dengan praktik langsung. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang tanda baca sebagai bagian dari penulisan yang komunikatif dan bermakna

Meskipun pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa, seperti penerapan Gerakan Literasi Nasional (GLN), penggunaan Kurikulum Merdeka, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang belum mampu menganalisis tanda baca dengan baik. Data dari Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tahun 2021 menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan tanda baca secara tepat, termasuk tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru².

Kondisi ini mengindikasikan bahwa upaya-upaya yang dilakukan belum sepenuhnya efektif dalam menjangkau seluruh siswa atau mengatasi hambatan pemahaman tanda baca. Minimnya akses terhadap teknologi dan media belajar interaktif di

beberapa daerah serta metode pengajaran yang kurang variatif turut menjadi faktor yang mempengaruhi pencapaian kemampuan literasi dasar, termasuk analisis tanda baca, di kalangan siswa sekolah dasar.

Pembelajaran yang berbasis media interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis dan pemahaman tanda baca siswa. *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu siswa mempelajari tanda baca dan menyusun kalimat dengan cara yang menarik. Dengan fitur permainan dan kuis interaktif, *Wordwall* mampu memfasilitasi pembelajaran dengan lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami dan menerapkan tanda baca.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penting dilakukan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “*Model Problem Base Learning* Berbantuan Wordwall Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga”. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyebutkan dan menganalisis penggunaan tanda baca, khususnya tanda titik, tanda seru, dan tanda tanya pada siswa kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri 4 Tukad sumaga melalui beberapa pertemuan pada materi tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 9 perempuan dan 17 laki-laki. Sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini bersumber dari hasil

studi dokumentasi, dan hasil tes unjuk kerja peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes unjuk kerja. Validasi data penelitian menggunakan teknik *Audit trail* dilakukan dengan menyimpan dokumentasi data mentah, termasuk catatan observasi, transkrip wawancara, dan hasil tes secara sistematis. Semua langkah pengolahan data dicatat dan didokumentasikan secara rinci agar dapat ditelusuri kembali oleh peneliti atau pihak lain yang melakukan evaluasi hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa Siswa kelas 1 SD Negeri 4 Tukadsumaga terdiri dari 17 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Kemampuan anak-anak kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga. Kurangnya minat siswa sekolah dasar dalam belajar menganalisis tanda baca menjadi salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sering terlihat ketika siswa cenderung mengabaikan pentingnya tanda baca dalam menulis dan membaca, sehingga mereka kesulitan memahami struktur kalimat yang benar. Banyak siswa merasa bahwa materi tanda baca membosankan atau sulit dipahami, yang menyebabkan mereka kurang termotivasi untuk mempelajarinya dengan serius. Di sisi lain, pendekatan pembelajaran yang konvensional dan kurang variatif juga turut berkontribusi pada rendahnya minat siswa. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah tanpa adanya media yang menarik, sehingga siswa merasa kesulitan dan kurang terlibat. Padahal, pemahaman

tanda baca yang tepat sangat penting untuk meningkatkan keterampilan menulis dan membaca siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengajaran yang dapat menarik minat siswa, seperti menggunakan media pembelajaran interaktif dan pendekatan yang lebih menyenangkan.

Ada anak yang belum bisa menyebutkan simbol huruf dan ada pula anak yang belum bisa menyebutkan huruf awal dari sebuah kata. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan permainan kartu huruf diharapkan. Banyak siswa yang belum memahami dengan jelas fungsi masing-masing tanda baca, seperti tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru. Mereka cenderung menggunakan tanda baca secara sembarangan atau bahkan mengabaikannya, yang berpengaruh pada kesalahan dalam membaca dan menulis. Dapat menarik minat anak untuk aktif belajar, sehingga kemampuannya dapat distimulus dengan cara yang menyenangkan, sehingga kemampuan mengenal tanda baca dapat meningkat dengan baik. Permainan yang diterapkan adalah permainan tanda baca, saat pertama dijelaskan anak-anak masih belum paham. Anak-anak memerlukan banyak latihan dan pengulangan untuk dapat menguasai penggunaan tanda baca dengan baik. Tanpa latihan yang cukup, mereka kesulitan mengenali kapan dan di mana tanda baca harus digunakan dalam kalimat. Setelah dilakukan melalui metode *wordwall* 1 dalam pembelajaran tanya jawab efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menyebutkan dan menganalisis kalimat sesuai dengan tanda bacanya, terbukti dari peningkatan rata-rata nilai, sehingga dapat

meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis tanda baca di kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga.

Tabel 1. Hasil Assesmen Pembelajaran Awal

NAMA	ASPEK	
	Nilai	Keterangan
Gede Andi Pratama	60	Tidak Tuntas
I Gede Dio Pradinata	100	Tuntas
I Kadek Jevin Willian	100	Tuntas
I Kadek Noval Lesmana Putra	100	Tuntas
I Kadek Surya Pradita	100	Tuntas
I Komang Alit Sudarma	100	Tuntas
I Komang Ardy Chandra Sadhu G.	60	Tidak Tuntas
I Komang Desta Triwiguna	100	Tuntas
I Komang Raditia Putra	60	Tidak Tutas
I Komang Trian Nanda Putra	100	Tuntas
Kadek Arika Suryani Dewi	100	Tuntas
Kadek Candra Purnawirawan	40	Tidak Tuntas
Kadek Deva Artiawan	100	Tuntas
Kadek Kamika Dewi	100	Tuntas
Kadek Yoga Kusuma	100	Tuntas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) dengan bantuan *Wordwall* dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga dalam menganalisis tanda baca. Penelitian ini dilaksanakan tujuan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami dan menggunakan tanda baca secara tepat dalam teks yang mereka baca dan tulis. Data yang diperoleh dari observasi dan tes hasil belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam menganalisis tanda baca setelah penerapan model PBL berbantuan *Wordwall*. Sebelum penerapan model ini, banyak siswa yang kesulitan dalam membedakan penggunaan tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru dalam kalimat. Namun,

setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan ini, sebagian besar siswa mampu mengenali dan menggunakan tanda baca dengan lebih tepat dan konsisten.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi model PBL dengan bantuan media digital seperti *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa dalam analisis tanda baca. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri melalui penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan mereka, sementara media *Wordwall* membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) dengan bantuan metode *Wordwall* dapat efektif mengatasi kesulitan peserta didik dalam menganalisis tanda baca. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga, siswa yang awalnya kesulitan dalam memahami dan menggunakan tanda baca dengan benar, mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan model ini. Model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, yang menuntut mereka untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah secara mandiri. Pendekatan ini membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting dalam mengembangkan pemahaman mereka

terhadap penggunaan tanda baca dalam kalimat.

Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengenali dan menggunakan tanda baca dengan lebih tepat, terutama dalam membedakan penggunaan tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru dalam kalimat. Selain itu, penerapan model PBL berbantuan *Wordwall* juga membantu siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran tradisional, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar secara mandiri dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara model PBL dan metode *Wordwall* sangat efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menganalisis tanda baca. Model ini dapat menjadi alternatif yang bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan menulis dan membaca siswa, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam memahami teks yang lebih kompleks di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam penelitian ini. Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing ibu Prof. Dr. Dra. Ni Nyoman Karmini, M.Hum yang sudah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan dan saran yang berharga

sepanjang proses penelitian ini. Tidak lupa juga saya mengucapkan terima kasih kepada bapak kepala sekolah, ibu bapak GTK SD Negeri 4 Tukadsumaga dan anak-anak kelas III yang sangat antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar selama kegiatan penelitian dilaksanakan, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. (2018). Pengembangan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Supriyadi, A. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Kemampuan Menulis Siswa: Kajian dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: PT Gramedia.
- Nurhayati, L. (2021). Kesulitan Menulis pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Siswa Kelas IV. Jakarta: PT Gramedia.
- Pusat Penelitian Kebijakan, Kemendikbud. (2019). Kajian Kualitas Pendidikan di Indonesia Tahun 2019. Jakarta: Kemendikbud.
- Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Laporan Hasil Survei Pemahaman Tanda Baca Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Perkotaan. Jakarta: Kemendikbud.
- Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Laporan Survei Metode Pembelajaran dan Pemahaman Tanda Baca di Sekolah Dasar. Jakarta: Kemendikbu