



Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Problem Based Learning Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Kelas 4 SD

Dewi Rizki Kurniawati ¹, Muhammad Nawir ², Kasmila ³

Correspondensi Author

^{1,2} PPG Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

³ SDN Melayu Muhammadiyah, Indonesia

Email:

kurniawatidewirizki@gmail.com

Keywords :

Motivasi Belajar;

Bahasa Indonesia;

Model Pembelajaran;

Problem Based Learning;

Media Pembelajaran

Abstrak. Penelitian ini memiliki urgensi yang signifikan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Masalah rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, menjadi perhatian yang mendesak untuk diatasi. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dipilih karena mampu mendorong siswa untuk aktif dalam menemukan solusi atas masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media berbasis video siswa kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrument penilaian dalam bentuk tes. Desain penelitian PTK ini model siklus Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa 66,81 dengan standar ketuntasan minimum siswa yaitu 70. Pada akhir dari siklus II, diperoleh peningkatan pada nilai siswa dimana nilai rata-rata naik menjadi 72,72 yang telah melampaui standar ketuntasan minimum pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Abstract. This study holds significant urgency in the context of Indonesian language learning. The issue of low student achievement, particularly in the Indonesian language subject, has become a pressing concern that requires immediate attention. The Problem-Based Learning (PBL) model was chosen because it encourages students to actively find solutions to problems relevant to their daily lives. The purpose of this study is to improve students' learning outcomes in the Indonesian language subject by implementing the Problem-Based Learning (PBL) model supported by video-based media for fourth-grade elementary school students. The research method used is the Classroom Action Research (CAR) method. The subjects of this study were 22 fourth-grade students. Data

collection was conducted using assessment instruments in the form of tests. The design of this CAR study follows the Kemmis and McTaggart model, consisting of four main stages: planning, action, observation, and reflection. The results obtained in the first cycle showed an average student score of 66.81, with a minimum mastery criterion (MMC) of 70. By the end of the second cycle, an improvement was observed, with the average student score rising to 72.72, exceeding the minimum mastery criterion for learning. Based on the findings, it can be concluded that the Problem-Based Learning (PBL) model, implemented through the Classroom Action Research (CAR) method, effectively enhances students' learning outcomes.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sadar untuk melestarikan dan berbagi pengetahuan dan nilai-nilai sosial/etika. Sebagaimana dikemukakan dalam pendapat dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses pembentukan keterampilan dasar intelektual dan emosional terhadap alam dan kemanusiaan, dan tujuan dari keseluruhan proses tersebut adalah untuk membangun dan meningkatkan keterampilan siswa baik dari segi keterampilan intelektual maupun sikap (Muliana et al, 2024). Secara umum pendidikan erat kaitannya dengan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia. Karena pendidikan itu sendiri mempunyai kemampuan untuk menggali potensi manusia dan berkembang menjadi pribadi yang berakhlak mulia, cerdas, kreatif, komunikasi dan berpikir kritis (Arsyad et al, 2024).

Sebagai bagian dari perkembangan peradaban manusia, pendidikan yang bermutu sangatlah penting. Kualitas pendidikan yang diterima masyarakat menentukan apakah ada orang baik atau jahat di mana pun (Saharsa et al, 2018).

Kegiatan pembelajaran perlu dikembangkan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Menyatakan bahwa kegiatan belajar dirancang untuk memberikan

pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara siswa, siswa, dan pendidik. sumber belajar untuk menguasai keterampilan dasar (Islami et al, 2024).

Pengalaman belajar yang baik merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan pendidik perlu memperhatikan keberagaman yang ada dalam lingkungan pembelajaran pada saat proses pelaksanaannya. Menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan upaya untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap siswa. Dapat kita simpulkan bahwa pengalaman belajar yang baik dapat dicapai dengan mempertimbangkan kebutuhan belajar setiap siswa (Agustina et al, 2024).

Salah satu faktor yang mempengaruhi pengalaman belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu unsur yang terdapat dalam profil seorang siswa. Jika motivasi merupakan landasan awal terjadinya proses pembelajaran, maka peranan motivasi belajar dalam kelanjutan pembelajaran sangatlah penting (Setiawan et al, 2022). Kurangnya motivasi yang mendasari keinginan untuk belajar dapat

membuat seluruh proses pembelajaran desain menjadi sia-sia. Motivasi adalah kecenderungan seseorang untuk bertindak secara bertahap untuk mencapai satu atau lebih hasil (Wijaya, 2023). Motivasi adalah suatu fenomena yang berkaitan dengan rangsangan perilaku menuju suatu tujuan tertentu, namun sebelumnya pergerakan menuju tujuan tertentu sebagian besar atau tidak sama sekali. Secara umum, peran motivasi dianggap untuk mendorong atau merangsang seseorang (dalam hal ini siswa) untuk bertindak atau bertindak dengan tujuan tertentu (Oktaviyati et al, 2023).

Selama observasi kelas, peneliti mengamati permasalahan yang dihadapi siswa di dalam kelas, pembelajaran kreatif berbeda yang disajikan di kelas bersifat monoton, sehingga siswa tidak merasa tertarik dengan kelangsungan pembelajaran di kelas yang saya temukan. Untuk menggali motivasi belajar siswa, pendidik harus kreatif memilih alat dan prosedur yang tepat. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Video merupakan media audiovisual yang menampilkan gambar dan suara. Berita yang disajikan bisa bersifat faktual (peristiwa, kejadian penting, berita) atau fiktif (cerita, dan lain-lain) dan bisa bersifat informatif, mendidik, atau mendidik (Sadiman et al, 2018). Oleh karena itu, video dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran karena memberikan visualisasi yang lebih interaktif dan mengandung konten faktual dan imajiner. Khususnya penggunaan video untuk memotivasi siswa kelas. Hal ini didukung dengan hasil observasi lapangan pada PPL 2 dimana siswa mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di UPT SPF SDN Melayu Muhammadiyah, peran guru dalam proses pembelajaran sudah baik baik dari segi metode pengajaran maupun cara penyampaian materi. Meskipun mengikuti modul pembelajaran yang dibuat saat melaksanakan pembelajaran dan tugas

guru, namun proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan monoton, yang mempunyai kelemahan yaitu siswa terkesan pasif karena kurangnya isi pembelajaran dan komunikasi antara siswa dan guru. Dalam hal kerjasama antar siswa, hal ini belum terjalin dengan baik, ada beberapa siswa yang belum berpartisipasi penuh dalam kelompok atau tidak terlalu aktif dalam kelompoknya sendiri. Hal ini disebabkan karena siswa takut dan malu untuk mengemukakan pendapatnya, sehingga menjadi malas berpikir dan aktif dalam pembelajaran.

Sebaiknya menggunakan model pembelajaran mengharuskan siswa untuk lebih aktif bertanya dan berkolaborasi di kelas (Puspitawati, 2022).

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran atau metode pengajaran yang memusatkan perhatian pada siswa dengan mengarahkan mereka menjadi pembelajar mandiri yang terlibat langsung dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran kelompok.

PBL membantu siswa mengembangkan kemampuan penalaran dan penalaran dalam mencari data dan informasi untuk mencari solusi pemecahan masalah (Lestari et al, 2023)

Problem Based Learning (PBL) merupakan kurikulum dan proses pembelajaran. Kurikulum dirancang dengan tugas-tugas yang mengharuskan siswa memperoleh pengetahuan kritis, kemampuan memecahkan masalah, strategi belajar mandiri, dan kemampuan bekerja dalam tim. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan sistematis dalam memecahkan masalah dan mengatasi tantangan dalam pekerjaan dan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) menitikberatkan pada siswa belajar secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran kelompok (Sari et al, 2021). Model ini membantu siswa mengembangkan pemikirannya dengan mencari data untuk menemukan solusi permasalahan,

memastikan bahwa solusi permasalahan diperoleh secara rasional dan dapat diandalkan (Silitonga et al, 2023).

Problem Based Learning (PBL) memiliki perbedaan penting dengan pembelajaran penemuan. *Discovery learning* berbasis pertanyaan berbasis sains, dimana penyelidikan siswa dibatasi pada lingkup kelas dan di bawah bimbingan seorang guru, sedangkan *Problem Based Learning (PBL)* didasarkan pada pertanyaan berdasarkan disiplin ilmu (Trisnawati et al, 2024). Dimulai dengan siswa memilih jenis penelitian apa yang akan mereka lakukan di dalam dan di luar sekolah sejauh yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut.

Problem Based Learning (PBL) adalah pendekatan yang efektif untuk mengajarkan proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa memproses informasi yang sudah ada dalam pikirannya dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri tentang dunia sosial dan lingkungannya (Rahmananda et al, 2024). *Problem Based Learning (PBL)* melatih siswa untuk mensintesis pengetahuan mereka dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. PBL terdiri dari lima tahapan utama, dimulai dari guru menyelesaikan masalah siswa dan diakhiri dengan presentasi dan analisis hasil pekerjaan siswa. Kelima tahapan pekerjaan tersebut adalah :

(1) Arahkan siswa pada masalah, jelaskan langkah-langkah yang terlibat, dan motivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri. (2) Mengatur siswa selama belajar. Membantu siswa mendefinisikan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah. (3) Pembaca Ujian Individu dan Kelompok. Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi, melakukan eksperimen dan penyelidikan, menerima penjelasan, dan memecahkan masalah sesuai kebutuhan. (4) Pengembangan dan presentasi karya, hasil pameran. Bantu siswa merencanakan dan mempersiapkan

pekerjaan yang sesuai dengan , terutama diagram roda masa depan, dan berbagi tugas dengan teman. (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Membantu siswa merefleksikan dan mengevaluasi solusi mereka dan proses yang mereka gunakan (Arends, 1997).

Hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SPF SDN Melayu Muhammadiyah menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan data yang diperoleh, hanya 30% siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran, 40% siswa tergolong cukup antusias, dan 30% lainnya kurang antusias dan cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, minimnya keinginan untuk bertanya, serta kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran yang disampaikan di kelas masih bersifat monoton dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Dalam kelompok belajar, terdapat beberapa siswa yang enggan berpartisipasi penuh karena merasa malu atau takut menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Dalam penelitian ini, diterapkan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video. Model PBL dinilai efektif dalam melatih siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan kolaborasi. Berdasarkan data awal tentang motivasi belajar siswa, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model PBL berbasis media video.

Metode

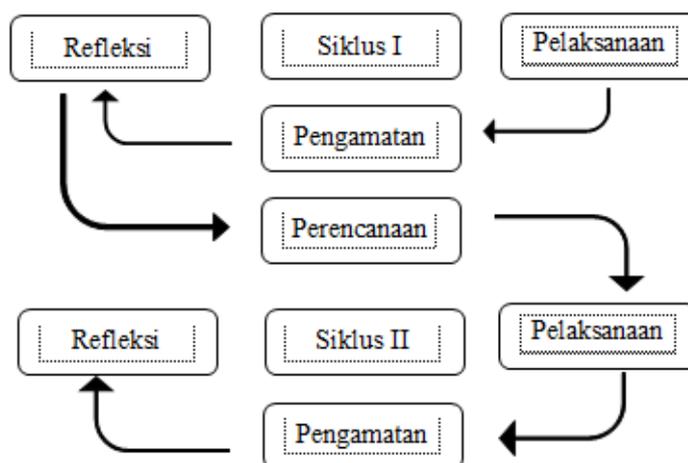
Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu bentuk penyelidikan reflektif yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan rasionalitas dalam melaksanakan tugas serta memperdalam pemahaman terhadap kondisi pembelajaran (Hopkins, 2011). PTK adalah studi tentang kegiatan yang dilakukan secara sengaja di dalam kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan melalui perancangan, pelaksanaan, dan refleksi intervensi secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran melalui siklus intervensi (Fadhilaturrahmi, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Melayu Muhammadiyah dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Lokasi ini dipilih untuk memberikan kemudahan dalam pengelolaan penelitian, baik dari segi pengenalan lingkungan oleh siswa sebagai subjek penelitian maupun dukungan staf dalam mendukung pelaksanaan kegiatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, dengan peran guru kelas IV sebagai pengamat, rekan peneliti sebagai pencatat,

dan peneliti bertindak sebagai guru.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbasis media video dari awal hingga akhir. Teknik pengumpulan data meliputi tes untuk menilai hasil belajar siswa dan observasi untuk mengamati perubahan motivasi belajar selama pembelajaran.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini mencakup tiga aspek utama. Pertama, pada aspek motivasi belajar, keberhasilan ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif siswa, di mana minimal 80% siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam diskusi, bertanya, atau menjawab pertanyaan. Kedua, pada aspek hasil belajar, siswa diharapkan mencapai nilai rata-rata tes di atas 75 dengan minimal 85% siswa tuntas sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ketiga, pada aspek proses pembelajaran, keberhasilan ditandai dengan kelancaran pelaksanaan tahapan PBL oleh guru, meningkatnya interaksi antara siswa dan guru, serta kolaborasi antar siswa dalam kegiatan kelompok.



Gambar 1. *Desain atau Alur Penelitian*

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model siklus Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti RPP, lembar observasi, dan instrumen tes dengan berbasis model PBL dan media video.

2. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan rencana pembelajaran di kelas serta memberikan siswa kesempatan untuk memecahkan masalah secara individu maupun kelompok.
3. Tahap pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dan proses pembelajaran untuk mengumpulkan data kuantitatif maupun kualitatif.
4. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis kekuatan dan kelemahan

pada setiap siklus untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model PBL berbasis media video.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media audiovisual. Selama proses pembelajaran, siswa diperkenalkan pada langkah-langkah PBL seperti mengidentifikasi masalah, mendiskusikan solusi, serta mempresentasikan hasil. Media audiovisual digunakan untuk memberikan stimulus yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia.

Hasil evaluasi pembelajaran Siklus I menunjukkan bahwa dari 22 siswa yang mengikuti penilaian, hanya 13 siswa (60%)

yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sementara 9 siswa (40%) belum mencapai nilai KKM. Nilai rata-rata kelas sebesar 66,81, dengan nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 50.

Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal, di mana hanya 36% siswa yang mencapai KKM, hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran belum optimal. Beberapa siswa masih kesulitan memahami materi akibat kurangnya keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok dan kendala dalam mengintegrasikan informasi dari media audiovisual ke dalam tugas mereka.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1

No	Ketuntasan belajar	Nilai	Frekuensi	Jumlah siswa Presentase (%)
1	Tuntas	>70	13	60%
2	Belum Tuntas	<70	9	40%
Jumlah			22	100%
Nilai tertinggi			77	
Nilai terendah			50	
Rata-rata			66,81	

Siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 13 siswa atau 60%, yang tidak mencapai KKM sebanyak 9 siswa atau 40% serta nilai rata-rata kelas sebesar 66,81. Membandingkan kondisi awal sebelum pembelajaran dengan model pembelajaran problem based learning (PBL) menggunakan media audiovisual, terdapat 14 siswa atau

64% yang nilai kurang mencapai KKM 70, dibandingkan 8 siswa atau 36% yang mencapai KKM dari seluruh siswa. Nilai tertinggi yang dicapai sebesar 77, nilai terendah sebesar 50, dan rata-rata kelas sebesar 66,81.

Siklus I, pelaksanaan pembelajaran menunjukkan adanya beberapa kendala yang

memengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa siswa masih cenderung pasif selama proses diskusi kelompok, sehingga kontribusi mereka terhadap penyelesaian masalah kurang maksimal. Selain itu, media audiovisual yang digunakan belum sepenuhnya menarik perhatian siswa, sehingga sebagian siswa kesulitan menghubungkan informasi yang disajikan dengan tugas yang diberikan. Waktu yang terbatas untuk diskusi juga menjadi hambatan dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara optimal. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan perbaikan pada tahap berikutnya untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memaksimalkan pemanfaatan media audiovisual, serta

mengelola waktu diskusi secara lebih efektif.

Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan memperbaiki strategi pembelajaran berdasarkan refleksi pada Siklus I. Siswa diberikan panduan yang lebih jelas selama diskusi kelompok, dan media audiovisual yang digunakan lebih menarik, seperti video dengan visualisasi animasi interaktif.

Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 22 siswa, sebanyak 17 siswa (77%) telah mencapai nilai KKM, sementara 5 siswa (23%) masih belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,72, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40.

Tabel 2. *Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 2*

No	Ketuntasan belajar	Nilai	Frekuensi	Jumlah siswa Presentase (%)
1	Tuntas	>70	17	77%
2	Belum Tuntas	<70	5	23%
Jumlah			22	100%
Nilai tertinggi			90	
Nilai terendah			40	
Rata-rata			72,72	

Tabel 2 terlihat persentase hasil belajar siswa pada penilaian siklus 2 yang dicapai dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media audiovisual. Berdasarkan persentase ketuntasan grafik hasil belajar siklus 2, diperoleh 22 siswa yang mengerjakan soal penilaian.

Siswa yang mencapai nilai setara KKM sebanyak 17 siswa atau 77%, dan tidak mencapai KKM 5 siswa atau 23%, dengan rata-rata kelas 72,72. Dibandingkan pembelajaran siklus 1 dengan model pembelajaran problem based learning (PBL) yang didukung media audiovisual, siswa yang mencapai nilai KKM 70 berjumlah 9 orang atau 40% dari total siswa, sedangkan siswa yang mencapai KKM berjumlah 13 orang atau 60% dari jumlah seluruh siswa. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 77, nilai terendah adalah 50, dan rata-rata kelas adalah 66,81.

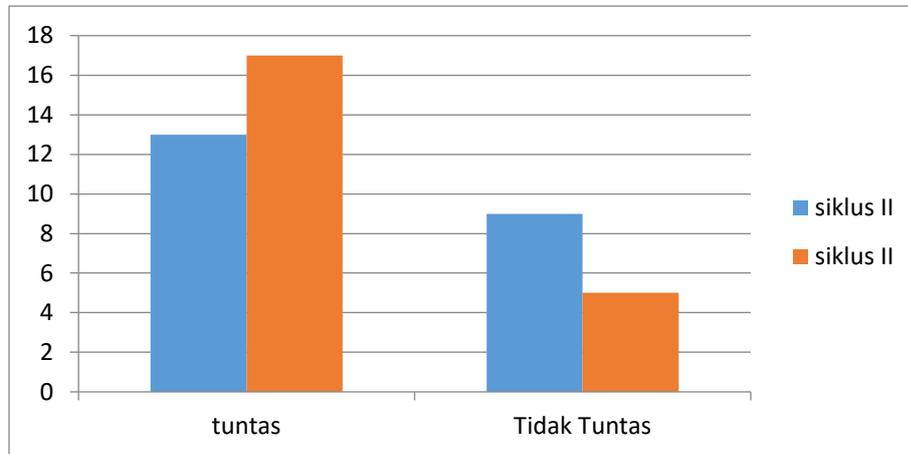
Siklus II, pembelajaran dirancang dengan

strategi yang lebih terarah berdasarkan refleksi dari Siklus I. Guru memberikan panduan yang lebih jelas selama diskusi kelompok, sehingga siswa dapat lebih fokus dalam menyelesaikan tugas. Media audiovisual yang digunakan juga lebih menarik, berupa video interaktif yang relevan dengan karakteristik siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi mereka. Keterlibatan guru dalam membimbing diskusi dan memberikan dukungan langsung kepada siswa juga memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Hasilnya, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat signifikan, dan rata-rata nilai kelas mengalami peningkatan. Namun, masih ada beberapa siswa yang memerlukan perhatian khusus melalui pembelajaran remedial untuk mencapai pemahaman yang lebih baik.

Berdasarkan hasil dan refleksi Siklus I dan II, penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media audiovisual

terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Proses perbaikan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan Siklus I,

menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah memerlukan adaptasi dan evaluasi berkelanjutan untuk mencapai hasil yang optimal.



Gambar 1. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar siswa siklus 1 dan 2 pada pembelajaran bahasa Indonesia masih rendah, pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan pasif, sehingga mengakibatkan siswa memiliki pemahaman yang dangkal tentang partisipasi dalam pembelajaran. Sebelum dilakukan pengukuran, terdapat 14 siswa yang belum mencapai KKM dan 8 siswa yang telah mencapai KKM. Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa pada penilaian siklus 1 dicapai dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan bantuan media audio visual. Berdasarkan tabel tingkat ketuntasan hasil belajar siklus 1, diperoleh 22 siswa mengerjakan soal penilaian. Siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 13 siswa atau

60%, yang tidak mencapai KKM sebanyak 9 atau 40%, serta nilai rata-rata kelas sebesar 66,81. Saat ini siswa yang mengerjakan soal penilaian pada Siklus 2 berjumlah 22 siswa. Siswa yang mencapai nilai setara KKM sebanyak 17 siswa atau 77% , dan tidak mencapai KKM ada 5 siswa atau 23%, dengan rata-rata kelas 72,72. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berpotensi meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Hal ini membuat siswa yang tadinya terlihat pasif dan hanya bergantung pada guru, menjadi lebih aktif di kelas. Silakan lihat Diagram Peningkatan Hasil Belajar di bawah ini untuk informasi lebih lanjut.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Melayu Muhammadiyah yang berjumlah 22 siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan pembelajaran diidentifikasi berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan pada kelas IV. Permasalahan yang muncul adalah guru hanya menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga masih dianggap terlalu pasif ketika siswa

belajar. Siswa memperoleh informasi dari guru dan buku, menyelesaikan survei, dan mendiskusikannya. Hal ini mempengaruhi pemahaman siswa dalam cara berpikir terhadap materi yang disampaikan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil Tes Belajar Bahasa Indonesia yang menunjukkan masih banyak siswa yang kurang mencapai hasil baik atau mendapat nilai di bawah nilai KKM

yang ditentukan yaitu 70. Dari 22 siswa, 8 siswa atau 36% memenuhi KKM, dan 14 siswa atau 64% belum memenuhi KKM, dan nilai rata-rata kelas 64,19.

Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran diperlukan untuk mendorong diskusi, komunikasi, pemikiran kritis, dan penerimaan perbedaan dalam kelompok. Oleh karena itu, dilakukan penelitian terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Model pembelajaran "Problem-Based Learning" (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan interaksi siswa untuk memecahkan masalah secara kelompok. Dalam hal ini guru berperan sebagai moderator yang mengatur dan memantau proses pembelajaran. Kelebihan model Problem Based Learning (PBL) adalah siswa dapat menyelesaikan masalah lebih cepat secara berkelompok dan mengkomunikasikan gagasannya dengan lebih baik kepada kelompok. Model ini memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dan berpikir lebih kritis.

Penelitian ini mengonfirmasi temuan sebelumnya mengenai efektivitas model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menyatakan bahwa PBL mampu mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan masalah secara mandiri melalui aktivitas berbasis masalah. Hal ini sejalan dengan penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dari rata-rata 64,19 pada kondisi awal menjadi 72,72 pada siklus II (Rahmadani et al, 2020). Juga menemukan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, karena siswa didorong untuk menemukan

solusi masalah secara kelompok dan mengkomunikasikan gagasannya secara efektif, yang juga terlihat dalam penelitian ini (Kusrianti et al, 2019)

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa PBL memungkinkan guru berperan sebagai fasilitator atau moderator, yang tidak hanya mengatur proses pembelajaran tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar secara lebih mandiri (Ambarwati et al, 2021). Hal ini relevan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana penggunaan PBL dengan media berbasis video membantu siswa belajar lebih interaktif dan mendukung kemampuan mereka dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Selanjutnya, penelitian lain menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran, termasuk audiovisual, dapat memperkuat efektivitas PBL, karena membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan situasi nyata. Penelitian ini mendukung klaim tersebut dengan hasil bahwa integrasi media video dalam PBL berhasil meningkatkan ketuntasan siswa dari 36% pada kondisi awal menjadi 77% pada siklus II (Setiawan et al, 2022)

Konfirmasi lainnya berasal dari temuan yang menyebutkan bahwa penerapan PBL efektif dalam mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam diskusi kelompok, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka (Saharsa et al, 2018). Penelitian ini menguatkan pandangan tersebut, karena siswa yang awalnya hanya pasif menerima informasi dari guru menunjukkan perubahan signifikan dalam keaktifan belajar mereka setelah implementasi PBL. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membuktikan konsistensi efektivitas PBL sebagaimana dinyatakan dalam penelitian-penelitian terdahulu, tetapi juga memperkaya wawasan tentang penerapan model ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan judul "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Kelas IV SD" menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL), kami melakukan survei perilaku kelas (PTK) terhadap siswa kelas 4 sekolah dasar di Indonesia, dan menemukan bahwa hasil penilaian pembelajaran pada siklus 1 mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siklus siswa yang belum tuntas berjumlah 14 siswa (64%), dan jumlah siswa sebanyak 22 siswa, sedangkan dari jumlah siswa yang tuntas berjumlah 8 siswa (36%) berjumlah 22 siswa, dengan rata-rata siswa sebanyak 64,19 siswa. Setelah dilakukan penelitian siklus I terjadi peningkatan namun masih kurang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa dari total 22 siswa, 13 siswa (60%) sudah memenuhi KKM, sedangkan masih ada 9 siswa (40%) belum memenuhi KKM dengan mencapai

rata-rata 66,81 karena peneliti belum mencapai tujuan yang diharapkan yaitu hasil pembelajaran Bahasa Indonesia KKM 70. Siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 17 siswa (77%) mencapai KKM dari 22 siswa, dan 5 siswa (23%) belum mencapai KKM, dengan rata-rata 72,72. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti waktu pelaksanaan yang singkat, jumlah subjek yang terbatas (22 siswa), fokus hanya pada penggunaan media video, serta belum sepenuhnya mengendalikan faktor eksternal seperti kondisi kelas dan akses teknologi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas, mengintegrasikan variasi media pembelajaran lain seperti platform interaktif atau permainan edukasi, memperpanjang durasi penelitian untuk mengamati dampak jangka panjang, mengeksplorasi pengaruh PBL terhadap aspek non-kognitif siswa seperti kolaborasi dan keterampilan berpikir kritis, serta memastikan pengendalian faktor eksternal untuk memperoleh hasil yang lebih valid dan representatif.

Daftar Pustaka

1. Agustina, E. D., Listiani, I., & Hidayat, T. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pembelajaran. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 7(11), 81-90. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v7i11.6704>
2. Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning berbantuan media Youtube terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. *Jurnal cendekia: jurnal Pendidikan matematika*, 5(3), 2857-2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
3. Arsyad, I., Panai, A. H., & Marshanawiah, A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Ruang melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kahoot pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 790-803. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4309>
4. Fadhilaturrahmi, F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaringan Balok dan Kubus dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas IV SDN 005 Air Tawar Barat. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1-9.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.148>
5. Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
 6. Islami, N. F., Ilmi, L. A., & MZ, A. S. A. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 704-714. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4195>
 7. Kusrianti, A., & Suharto, V. T. (2019). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan multimedia untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(2), 145-152. <https://doi.org/10.25273/linguista.v3i2.5736>
 8. Lestari, R. W., & Rahmandani, F. (2023). Implementasi Problem Based Learning Berbasis E-LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta didik. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 6(1), 53-63. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.2375>
 9. Muliana, M., Lestari, A. A., Hadaming, H., & Darmansyah, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Membaca Puisi Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas V SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 417-429. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4749>
 10. Oktaviyati, A. H., Herianto, E., Fauzan, A., & Ismail, M. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Bebasis Media Audio Visual dan Dampaknya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2626-2631. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1510>
 11. Puspitawati, N. L. A. (2022). Penggunaan youtube sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), 97-107. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.752
 12. Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis model problem based learning (pbl) bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 938-946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
 13. Rahmananda, T., Haryadi, R., & Darma, Y. (2024). Kemampuan pemahaman matematis melalui inovasi video pembelajaran berbasis model problem based learning. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 6(1), 90-102.
 14. Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
 15. Saharsa, U., Qaddafi, M., & Baharuddin, B. (2018). Efektivitas penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan video based laboratory terhadap peningkatan pemahaman konsep fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 6(2), 57-64. <https://doi.org/10.24252/jpf.v6i2.5725>
 16. Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1-12. <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>

17. Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736-9744. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
18. Silitonga, C. R., & Susanti, D. (2023). Penggunaan Project-Based Learning (PBL) Eco-Enzim untuk Mengembangkan Kemampuan Menyimak dan Bicara Anak. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 6(2), 151-164. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.2.2023.2673>
19. Trisnawati, T., Salimi, M., & Wahyudi, W. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan LKPD Elektronik untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Tema Peristiwa dalam Kehidupan pada Siswa SD Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75411>
20. Wijaya, K. (2023). Digitalisasi Pembelajaran Pai Materi Zakat Berbasis Prinsip Kecerdasan Majemuk Di Sekolah Dasar: bahasa Indonesia. *JIPIS*, 32(2), 133-139. <https://doi.org/10.33592/jipis.v32i2.4233>