



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PAPAN PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS 4 SDN 02 KLEGEN

Lutfi Nur Azizah^{1*}, Hendra Erik Rudyanto², Sumarsih³

^{1*2} Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun

³ SDN 02 Klegen

*Email: lutfiazizah532@gmail.com, hendra@unipma.ac.id, sumarsih0320@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5543>

Abstrak

Pendidikan merupakan langkah awal dalam menyampaikan pemahaman tentang pentingnya pendidikan bagi seorang anak. Alasan dilakukannya penelitian ini adalah karena siswa kelas 4 SD 02 Klegen belum belajar Bahasa Indonesia dengan baik. Hal ini karena mereka belajar satu arah dan hanya fokus pada guru, tanpa media pendukung yang menarik. Akibatnya, mereka kurang termotivasi untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dapat digunakan dengan media smart board dan untuk mengetahui apakah hal tersebut membantu siswa kelas 4 belajar Bahasa Indonesia dengan lebih baik, baik informasi eksplisit maupun implisit. Model penelitian tindakan kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Sebanyak 22 siswa yang diteliti adalah siswa kelas 4 SD 02 Klegen. Tes, observasi, dan pencatatan digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskripsi kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan PBL dengan media smart board dapat membantu siswa kelas 4 belajar Bahasa Indonesia dengan lebih baik. Tingkat penyelesaian pembelajaran klasik hanya 45,5% (10 dari 22 siswa) pada siklus pra-pembelajaran. Angka tersebut meningkat menjadi 77,3% (17 siswa) pada siklus I setelah model PBL digunakan, dan mencapai 95,5% (21 siswa) pada siklus II setelah media papan pintar ditambahkan. Jadi, penggunaan model PBL dan media papan pintar secara bersamaan telah terbukti membantu siswa kelas 4 menjadi lebih termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia dan berprestasi lebih baik.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Media Papan Pintar, Hasil Belajar, Informasi Tersurat dan Tersirat, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kegiatan pendidikan disekolah yang berguna untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak supaya tumbuh kearah yang positif. Di sekolah, gaya belajar siswa (hal-hal yang mereka pelajari) dapat dibimbing dan tidak dibiarkan terjadi secara acak tanpa rencana. Pendidikan adalah hal terpenting untuk menciptakan sumber daya manusia yang baik. Setiap proses pembelajaran yang dijalani siswa pasti meninggalkan sesuatu entah itu pemahaman baru, sikap yang berubah, atau keterampilan yang bertambah. Itulah yang disebut hasil belajar. Menurut Nurhasna, Remiswal & Sabri, (2023) hasil belajar dapat diukur dalam tiga bidang sekaligus: ranah kognitif, yang melihat kemampuan siswa untuk berpikir dan mengingat sesuatu; ranah afektif, yang melihat bagaimana sikap dan nilai siswa berubah seiring waktu; dan ranah psikomotor, yang melihat keterampilan tindakan yang dapat dilihat. Studi ini sebagian besar tentang ranah kognitif karena tes yang diberikan di akhir setiap siklus secara langsung mengukur seberapa baik siswa memahami dan dapat menggunakan materi bahasa Indonesia. Menurut Padilla et al., (2024) baik faktor internal maupun eksternal memengaruhi seberapa baik siswa sekolah dasar belajar. Keduanya harus



diperhitungkan secara bersamaan jika kita ingin benar-benar meningkatkan tingkat pembelajaran. Dalam penelitian ini, upaya untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dilakukan melalui model pembelajaran dan media yang digunakan.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting bagi anak-anak di sekolah dasar. Siswa harus mampu berbicara dan memahami bahasa Indonesia dengan baik agar dapat berprestasi di semua kelas mereka. Menurut Mubin & Aryanto, (2023) belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar berarti siswa perlu mampu membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Keempat keterampilan ini bekerja bersama dan perlu diajarkan dengan cara yang terpadu, komunikatif, dan relevan dengan kehidupan siswa sehingga mereka dapat menggunakan bahasa tersebut secara efektif dalam situasi sehari-hari. Jadi, kemampuan berbicara dan memahami bahasa Indonesia dengan baik sangat penting untuk keberhasilan akademik anak secara keseluruhan.

Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan memahami isi sebuah bacaan, bukan sekadar membaca kata demi kata. Sukma dan Puspita, (2023) menjelaskan bahwa pemahaman membaca mencakup upaya mengidentifikasi isi dan ide pokok dalam sebuah bacaan, sehingga pembaca benar-benar memahami makna dari informasi yang ingin disampaikan penulis. Dengan kata lain, membaca bukan aktivitas pasif yang berhenti pada pengenalan huruf dan kata, melainkan proses aktif yang menuntut siswa untuk berpikir dan memaknai apa yang mereka baca.

Proses memahami bacaan ini terbagi ke dalam dua jenis informasi yang harus mampu dikenali siswa, yaitu informasi tersurat dan informasi tersirat. Figo Pratama Chandra et al., (2024) menjelaskan bahwa membaca pemahaman merupakan proses mengenali dan mengidentifikasi teks, mengingat kembali isinya, mengorganisasikan isi teks, serta mengevaluasi dan merespons apa yang tersurat maupun tersirat di dalamnya. Informasi tersurat adalah informasi yang dinyatakan secara langsung dan jelas di dalam teks, sehingga jawabannya dapat ditemukan tanpa perlu menafsirkan lebih jauh. Sebaliknya, informasi tersirat adalah makna yang tidak dinyatakan secara eksplisit, melainkan harus disimpulkan sendiri oleh pembaca berdasarkan petunjuk-petunjuk yang ada dalam teks.

Pada praktiknya, kedua jenis informasi ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda bagi siswa sekolah dasar. Siti Fani Muliawanti et al., (2022) menemukan bahwa aspek mengkaji informasi tersurat justru menjadi komponen dengan capaian skor tertinggi dibandingkan aspek lainnya, karena sifatnya yang lebih mudah ditemukan dalam teks sebab jawabannya sudah tertulis secara langsung. Siswa hanya perlu membaca dengan cermat tanpa harus melakukan proses berpikir lebih dalam. Berbeda halnya dengan informasi tersirat, yang menuntut siswa untuk menghubungkan beberapa bagian teks, menggunakan logika, serta menyimpulkan makna yang tidak tertulis secara langsung sebuah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang jauh lebih kompleks dan masih menjadi tantangan besar bagi sebagian siswa di sekolah dasar.

Kesenjangan kemampuan antara mengidentifikasi informasi tersurat dan tersirat inilah yang menjadi salah satu fokus utama dalam penelitian ini. Diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu menstimulasi siswa untuk tidak sekadar membaca permukaan teks, tetapi juga melatih mereka berpikir kritis dalam menggali makna yang tersembunyi di baliknya.

Pada penelitian lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas empat di SDN 02 Klegen masih belum mempelajari bahasa Indonesia sebaik yang seharusnya. Dari pengamatan pertama terhadap siswa kelas empat pada April 2026, jelas bahwa sebagian besar dari mereka masih kesulitan membedakan antara pengetahuan eksplisit dan implisit serta menuliskan pemikiran mereka. Proses pembelajaran biasanya satu arah, dengan guru memberikan informasi dan siswa hanya menerimanya tanpa berkontribusi. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia, yang menyebabkan hasil yang kurang memuaskan dalam kemampuan berbahasa mereka.

Situasi ini sangat berkaitan dengan bagaimana guru menjalankan kelas mereka. Temuan Nurmalasari, (2023) menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar biasanya dilakukan dengan cara standar, dengan guru memimpin dan siswa hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat. Siswa tidak memiliki banyak waktu untuk berpikir, bertanya, atau secara aktif berbagi pemikiran mereka ketika mereka mengikuti tren ini. Seiring waktu, siswa mulai berpikir bahwa



bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang membosankan dan tidak berguna, yang membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar dan kurang berhasil.

Guru kerap dihadapkan pada situasi di mana siswa duduk diam menunggu penjelasan tanpa benar-benar memahami apa yang sedang dipelajari. Kondisi semacam ini mendorong perlunya pergeseran cara mengajar ke arah yang lebih melibatkan siswa secara langsung. Model Problem Based Learning (PBL) hadir sebagai salah satu jawaban atas tantangan tersebut. Iryanto, (2021) memaparkan bahwa melalui PBL, siswa tidak hanya duduk menerima informasi, melainkan diajak terlibat aktif dalam memecahkan masalah nyata, berdiskusi bersama teman, mencari informasi secara mandiri, dan mengasah cara berpikir mereka secara lebih kritis dan mendalam. Pada kenyataannya, PBL terdiri dari lima langkah yang dilakukan secara berurutan. Menurut Delsi N. & Elfia S, (2021) proses dimulai dengan guru memberikan siswa masalah nyata untuk membiasakan mereka. Kemudian, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk belajar bersama. Setelah itu, guru memimpin pembelajaran, yang dapat dilakukan sendiri atau berkelompok. Siswa kemudian mengerjakan apa yang telah mereka diskusikan dan membagikannya kepada kelas. Akhirnya, guru dan siswa meninjau kembali seluruh proses dan menilainya sebagai cara untuk berpikir secara berkelompok.

Belajar juga tidak selalu cukup dengan kata-kata. Ada kalanya siswa membutuhkan sesuatu yang bisa dilihat, dipegang, atau dimainkan agar sebuah konsep benar-benar melekat di benak mereka. Di sinilah media pembelajaran mengambil perannya. Ridwan et al., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran untuk menyampaikan pengetahuan sekaligus mendapatkan pemikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Hal ini membuat pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Mengirim informasi dari guru kepada siswa tanpa alat yang tepat seperti berbicara kepada tembok; pesan mungkin tersampaikan, tetapi mungkin tidak diterima. Di sisi lain, kehadiran model yang baik saja tidak cukup jika tidak didukung media yang tepat. Risqi & Siregar, (2023) menemukan bahwa media papan pintar terbukti mampu menarik keterlibatan siswa lebih jauh karena siswa dapat secara langsung menyentuh, menyusun, dan berinteraksi dengan materi yang disajikan, bukan sekadar menontonnya dari bangku masing-masing.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model PBL merupakan cara yang efektif untuk membantu siswa belajar. Berdasarkan penelitian Rukmi, dkk (2024) penggunaan model PBL dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menghasilkan peningkatan pembelajaran siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Sementara itu, (Vijayanti & Cacik, 2024) menunjukkan bahwa keberadaan smartboard di kelas tidak hanya membuat kelas terlihat lebih baik, tetapi juga membuat siswa lebih terlibat, yang pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang jauh lebih baik.

Berdasarkan informasi ini, para peneliti ingin melakukan penelitian yang disebut "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN 02 Klegen". Penelitian ini disebut Penelitian Tindakan Kelas (KAR). Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk meningkatkan tingkat pembelajaran Bahasa Indonesia, dan juga akan digunakan sebagai model untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang disebut Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*/CAR) digunakan untuk penelitian ini. Penelitian Tindakan Kelas, atau CAR, adalah penelitian yang dilakukan guru di kelas mereka sendiri dengan merefleksikan bagaimana mereka dapat meningkatkan pengajaran mereka dan membantu siswa mereka belajar lebih banyak. Model CAR Kemmis dan McTaggart digunakan dalam penelitian ini. Setiap siklus memiliki empat bagian: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian ini dilakukan di kelas empat SD 02 Klegen di Kota Madiun selama semester kedua tahun ajaran 2025–2026. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas empat, terdiri dari 7 laki-laki dan 15 perempuan. Siswa kelas empat dipilih sebagai subjek penelitian karena terlihat bahwa mereka tidak mempelajari bahasa Indonesia dengan baik dari informasi eksplisit dan implisit yang diajarkan di kelas tersebut.



Ada tiga cara utama pengumpulan data. Pertama, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Tes diberikan pada akhir setiap siklus dalam bentuk soal pilihan ganda. Kedua, observasi dilakukan untuk melihat apa yang dilakukan guru dan siswa saat mereka belajar. Ketiga, bukti dikumpulkan melalui materi tertulis seperti gambar kegiatan belajar, rencana pelajaran, dan daftar nilai siswa.

Analisis kuantitatif deskriptif dan analisis kualitatif digunakan untuk melihat data. Rata-rata kelas dan persentase penyelesaian pembelajaran klasik digunakan untuk melihat data kuantitatif, yang berasal dari nilai tes siswa. Setidaknya 80% siswa harus memenuhi standar kompetensi tertentu sebelum pembelajaran dianggap baik (KKM). Untuk menjelaskan proses pembelajaran yang terjadi di kelas, analisis deskriptif digunakan pada data kualitatif berupa hasil observasi.

Ada dua siklus dalam penelitian ini. Siklus I digunakan untuk menemukan masalah dan mengambil langkah pertama untuk memperbaikinya. Siklus II merupakan tindak lanjut berdasarkan apa yang dipelajari di Siklus I dan dimaksudkan untuk memenuhi tanda-tanda keberhasilan yang telah ditetapkan. Setiap siklus memiliki satu pertemuan, dan setiap pertemuan memiliki waktu dua x 35 menit.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra siklus

Sebelum memulai penelitian, hal pertama yang dilakukan adalah mengamati kondisi pembelajaran dengan saksama. Pengamatan awal di kelas empat SD SDN 02 Klegen menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih dilakukan secara satu arah: guru berbicara, dan siswa mendengarkan. Tidak banyak kesempatan bagi siswa untuk bertanya, berbicara, atau menunjukkan apa yang mereka ketahui. Karena itu, banyak siswa tampak tidak termotivasi, mudah teralihkan, dan tidak tertarik untuk belajar lebih lanjut. Kurangnya motivasi belajar merupakan inti dari masalah hasil belajar, yang akan segera terlihat dari hasil tes pra-siklus.

Dua puluh dua siswa kelas empat mengikuti tes pra-siklus untuk melihat seberapa baik mereka dapat berbicara Bahasa Indonesia di awal tahun ajaran. Dari 22 siswa yang mengikuti tes pra-siklus, hanya 10 yang mendapatkan skor Kompetensi Minimum (KKM) 70 atau lebih. 12 lainnya mendapatkan skor kurang dari KKM. Berikut cara mengetahui berapa persen pembelajaran klasik yang telah diselesaikan:

$$\begin{aligned}\text{Persentase Ketuntasan} &= (\text{Jumlah Siswa Tuntas} \div \text{Jumlah Seluruh Siswa}) \times 100\% \\ &= (10 \div 22) \times 100\% = 45,5\%\end{aligned}$$

$$\text{Persentase Ketidaktuntasan} = (12 \div 22) \times 100\% = 54,5\%$$

Angka ini, 45,5%, jauh di bawah tingkat keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Ini berarti bahwa lebih dari setengah siswa masih belum memahami materi pelajaran. Situasi ini mendukung apa yang telah dikatakan orang lain: pembelajaran yang berpusat pada guru tanpa media yang menarik telah membuat siswa tidak ingin belajar, dan hal itu berdampak langsung pada prestasi mereka di sekolah.

B. Siklus I

Merespons kondisi tersebut, pada siklus I peneliti menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Siswa tidak lagi duduk diam menunggu penjelasan guru mereka dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5 – 6 orang dan dihadapkan pada masalah kontekstual yang berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia. Suasana kelas mulai berubah. Siswa terlihat lebih antusias, lebih banyak yang mengajukan pertanyaan, dan diskusi kelompok mulai berjalan meski masih ada beberapa siswa yang cenderung pasif.

Pada siklus 1 ini sebanyak 17 siswa berhasil mencapai KKM dan 5 siswa masih belum tuntas. Perhitungan persentase ketuntasan:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = (17 \div 22) \times 100\% = 77,3\%$$

$$\text{Persentase Ketidaktuntasan} = (5 \div 22) \times 100\% = 22,7\%$$



Peningkatan dari pra siklus ke siklus I cukup signifikan ketuntasan naik dari 45,5% menjadi 77,3% atau meningkat sebesar 31,8 poin persentase. Ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berhasil membangkitkan kembali motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Namun demikian, 77,3% belum memenuhi indikator keberhasilan 80%. Dari hasil refleksi, ditemukan bahwa siswa yang masih belum tuntas umumnya adalah mereka yang kurang terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Mereka membutuhkan stimulus yang lebih konkret dan visual agar dapat memahami materi secara lebih mendalam. Peneliti kemudian memutuskan untuk menambahkan media papan pintar pada siklus II sebagai langkah perbaikan.

C. Siklus II

Perbaikan yang dilakukan di siklus II difokuskan pada penggunaan media papan pintar sebagai pendamping model PBL. Papan pintar dirancang dengan komponen kartu soal dan kartu jawaban yang dapat dilepas, dipindah, dan disusun ulang berdasarkan jawaban yang sesuai secara langsung oleh siswa. Materi Bahasa Indonesia disajikan secara visual dan interaktif di atas papan, sehingga siswa tidak hanya membaca teks di buku, tetapi benar-benar bersentuhan langsung dengan materi melalui aktivitas fisik yang menyenangkan.

Perubahan ini langsung dirasakan. Seluruh siswa terlihat aktif terlibat tidak ada lagi yang bengong atau menunggu teman menyelesaikan tugas. Motivasi belajar yang sebelumnya rendah kini tampak jauh meningkat.

Persentase Ketuntasan = $(21 \div 22) \times 100\% = 95,5\%$

Persentase Ketidaktuntasan = $(1 \div 22) \times 100\% = 4,5\%$

Tingkat keberhasilan yang diketahui adalah 80%, jadi tingkat penyelesaian 95,5% ini lebih tinggi dari itu. Ini berarti bahwa penelitian tersebut berhasil dan tidak memerlukan siklus lebih lanjut.

Tabel 1. Data Nilai Siswa Kelas IV SDN 02 Klegen pada Setiap Tahapan Penelitian (T = Tuntas ≥ 70 , TT = Tidak Tuntas < 70)

No	Nama	Pra Siklus (Pre Test)	Ket	Siklus 1 (Post Test 1)	Ket	Siklus 2 (Post Test 2)	Ket
1	CSR	60	TT	70	T	90	T
2	ARA	60	TT	80	T	90	T
3	AAPP	50	TT	60	TT	60	TT
4	ANPM	70	T	80	T	70	T
5	ARIK	60	TT	70	T	70	T
6	ADH	90	T	90	T	100	T
7	AJ	80	T	90	T	100	T
8	BAPA	80	T	80	T	90	T
9	BDA	60	TT	70	T	70	T
10	DAA	70	T	70	T	80	T
11	GAF	80	T	70	T	80	T
12	KAC	60	TT	50	TT	70	T
13	KAC	50	TT	70	T	80	T
14	KA	50	TT	60	TT	70	T
15	MRR	40	TT	70	T	80	T
16	MN	50	TT	60	TT	70	T
17	OSE	80	T	90	T	100	T
18	QAR	60	TT	80	T	90	T
19	VSS	50	TT	60	TT	80	T
20	MAAA	70	T	80	T	80	T
21	CAM	80	T	80	T	100	T
22	K	80	T	90	T	100	T



Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Siswa Kelas IV SDN 02 Klegen

Indikator	Pra Siklus (Pre Test)	Siklus 1 (Post Test 1)	Siklus 2 (Post Test 2)
Nilai rata-rata kelas	65,00	73,64	83,64
Jumlah siswa tuntas	10 siswa	17 siswa	21 siswa
Persentase ketuntasan	45,5%	77,3%	95,5%
Jumlah siswa tidak tuntas	12 siswa	5 siswa	1 siswa
Peningkatan rata-rata	-	31,8	18,2

Penelitian ini berangkat dari satu keresahan sederhana mengapa siswa yang sebetulnya mampu, justru tidak menunjukkan hasil yang sesuai harapan? Setelah diamati lebih seksama, jawabannya bukan terletak pada kemampuan siswa, melainkan pada cara pembelajaran itu berlangsung. Tabel di atas merekam dengan jelas bagaimana perubahan pendekatan pembelajaran membawa dampak yang nyata dan terukur terhadap hasil belajar siswa dari satu tahap ke tahap berikutnya.

Pada kondisi awal, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 02 Klegen berjalan dalam pola yang sudah sangat familiar namun tidak produktif yaitu guru berbicara, siswa mendengarkan. Tidak ada pertanyaan yang dilontarkan, tidak ada diskusi yang terjadi, tidak ada kesempatan bagi siswa untuk mencoba memahami materi dengan caranya sendiri. Suasana kelas terasa sunyi bukan karena siswa sedang berpikir, melainkan karena mereka tidak tahu harus berbuat apa selain menunggu pelajaran selesai.

Kondisi seperti ini secara langsung menggerus motivasi belajar siswa. Nurmalasari, (2023) mengidentifikasi bahwa rendahnya motivasi akibat pembelajaran yang tidak variatif merupakan salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dan memang begitulah yang terjadi ketika siswa tidak termotivasi, mereka tidak berusaha memahami, dan ketika mereka tidak memahami, hasil belajarnya pun jatuh.

Data dari tes pra-siklus membuktikan hal ini tanpa keraguan. Ada 22 siswa, tetapi hanya 10 yang memenuhi persyaratan kinerja minimum (KKM) sebesar 70. 12 siswa lainnya tertinggal. Tingkat penyelesaian hanya 45,5%, yang jauh lebih rendah dari tingkat keberhasilan 80% yang ditetapkan. Bahwa lebih dari setengah siswa gagal bukan karena mereka tidak pintar; melainkan karena mereka tidak diberi kesempatan untuk benar-benar belajar. Inilah alasan utama mengapa para peneliti segera mengambil tindakan korektif.

Ketika para peneliti memulai siklus pertama, mereka melakukan perubahan besar dari pembelajaran satu arah menjadi *Problem-Based Learning*. Kami memilih model *Problem-Based Learning* karena memungkinkan siswa menjadi peserta aktif, bukan hanya pengamat. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari lima hingga enam orang dan diberi masalah yang berhubungan langsung dengan apa yang mereka pelajari dalam bahasa Indonesia.

Perubahan ini langsung terasa di kelas. Siswa yang sebelumnya diam kini mulai membuka suara. Kelompok-kelompok kecil berdiskusi dengan caranya masing-masing, saling melempar ide dan mencoba merumuskan jawaban bersama. Ada yang belum sempurna, ada yang masih ragu-ragu, tetapi yang paling penting mereka mau mencoba. Itulah perubahan pertama yang paling berharga: motivasi mulai bangkit.

Iryanto, (2021) menjelaskan bahwa model PBL secara khusus dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, menggali informasi secara mandiri, dan bekerja sama dalam kelompok. Keempat kemampuan inilah yang mulai tumbuh pada siklus I perlahan, tetapi terlihat. Siswa tidak lagi pasif menunggu jawaban dari guru, melainkan aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui proses diskusi yang nyata.

Hasilnya pun terlihat. Sebanyak 17 dari 22 siswa berhasil mencapai KKM, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 77,3%. Dibandingkan pra siklus yang hanya 45,5%, ini adalah peningkatan sebesar 31,8 poin persentase dalam satu siklus sebuah lompatan yang cukup besar dan meyakinkan.

Namun penelitian tidak bisa berhenti di sini. Masih ada 5 siswa yang belum tuntas, dan angka



77,3% belum melampaui indikator keberhasilan 80%. Dari hasil refleksi yang dilakukan bersama observer, peneliti menemukan pola yang menarik kelima siswa yang belum tuntas itu umumnya adalah mereka yang keterlibatannya dalam diskusi kelompok masih minimal. Mereka mendengarkan, tetapi tidak benar-benar memproses. Mereka hadir secara fisik, tetapi pikirannya belum sepenuhnya terlibat.

Peneliti meyakini bahwa masalahnya bukan pada kemauan, melainkan pada keterbatasan media. Siswa-siswa ini butuh sesuatu yang lebih konkret sesuatu yang bisa mereka pegang, susun, dan manipulasi secara langsung agar materi yang abstrak menjadi terasa nyata. Atas dasar inilah, diputuskan untuk menambahkan media papan pintar pada siklus II sebagai langkah perbaikan yang lebih terarah.

Siklus II hadir dengan satu penambahan yang terlihat sederhana namun berdampak besar: media papan pintar. Papan ini dirancang secara khusus oleh peneliti dengan komponen-komponen berupa kartu soal dan kartu jawaban yang dapat dipindahkan, dan disusun ulang oleh siswa sesuai dengan instruksi yang diberikan. Materi Bahasa Indonesia yang sebelumnya hanya tersaji dalam bentuk teks di buku, kini hadir secara visual dan interaktif di depan mata siswa bisa dilihat, disentuh, dan dimainkan bersama.

Perubahan suasana kelas sangat terasa sejak dimulainya siklus II. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam diskusi, kini mau tidak mau ikut terlibat karena papan pintar menuntut partisipasi fisik dari setiap anggota kelompok. Tidak ada lagi yang bisa bersembunyi di balik diam setiap siswa mendapat giliran untuk menyentuh papan, memilih kartu, dan menyusun informasi bersama teman-temannya. Proses ini menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih kaya dan berkesan dibandingkan sekadar mendengarkan penjelasan.

Risqi & Siregar, (2023) menegaskan bahwa keunggulan utama media papan pintar terletak pada kemampuannya mendorong keterlibatan aktif siswa secara fisik dan kognitif sekaligus. Ketika tangan siswa bekerja menyusun kartu, pikiran mereka ikut aktif memproses makna di balik setiap pilihan yang mereka buat. Inilah yang disebut pembelajaran yang benar-benar bermakna bukan sekadar menghafal, tetapi memahami melalui pengalaman langsung.

Semua harapan terlampaui. Sebanyak 21 siswa, memenuhi persyaratan KKM. Yang awalnya terdapat lima siswa yang belum menyelesaikan siklus pertama kini hanya terdapat 1 siswa saja yang belum berhasil mencapai KKM di siklus kedua. Peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua adalah 18,2 poin persentase. Secara keseluruhan, keberhasilan meningkat dari 45,5% menjadi 95,5%, yang merupakan peningkatan sebesar 50 poin persentase dari siklus pertama ke siklus kedua.

Studi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas empat di Indonesia yang buruk bukanlah masalah yang tidak dapat diatasi. Pelajaran yang berpusat pada guru dan membosankan telah secara perlahan membunuh motivasi siswa. Metode pembelajaran aktif, seperti *Problem-Based Learning* (PBL), bersama dengan media interaktif, seperti papan pintar, jelas merupakan jalan yang tepat.

Keduanya bekerja secara sinergis. PBL memberi struktur berpikir dan ruang berkolaborasi, sementara papan pintar menyediakan jembatan konkret antara konsep abstrak dan pemahaman nyata siswa. Penelitian oleh Rukmi dkk, (2024) menunjukkan bahwa PBL secara teratur membantu siswa sekolah dasar belajar bahasa Indonesia dengan lebih baik, dan Vijayanti & Cacik, (2024) menegaskan bahwa smartboard merupakan cara yang bagus untuk membantu siswa belajar lebih banyak. Kedua hasil tersebut kini dapat dilihat di kelas empat ini, dan bukan hanya di atas kertas. Hasil tersebut dapat dilihat dalam angka nyata yang terukur.

Perubahan dari 45,5% menjadi 95,5% bukan hanya soal angka. Dari kelas yang tenang menjadi kelas yang ramai, dari siswa yang tidak banyak beraktivitas menjadi siswa yang aktif, dan dari pembelajaran yang berfokus pada guru menjadi pembelajaran yang benar-benar berfokus pada siswa.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian dan diskusi di atas menunjukkan bahwa penggunaan smartboard dengan model *Problem-Based Learning* (PBL) telah membantu siswa kelas empat di SDN 02 Klegen belajar bahasa Indonesia dengan lebih baik. Pada setiap tahap penelitian, peningkatan ini terjadi secara perlahan dan



stabil.

Sekitar 45,5% siswa yang belajar secara klasik berprestasi baik di pra-siklus, dan hanya 10 dari 22 siswa yang memenuhi KKM 70 yang berprestasi lebih baik. Hal ini karena guru memusatkan proses pembelajaran dan tidak ada media yang menarik, yang membuat siswa tidak ingin belajar. Tingkat pencapaian pembelajaran meningkat menjadi 77,3% setelah model PBL digunakan pada siklus pertama, dengan 17 siswa menyelesaikan kursus dengan sukses. Telah terbukti bahwa pendekatan PBL dapat membuat siswa kembali bersemangat belajar, meskipun tidak semuanya memenuhi KKM.

Penambahan papan pintar pada model PBL di siklus kedua sangat penting untuk keberhasilan penelitian ini. Dengan kartu tanya jawab yang dapat dilepas dan disusun ulang oleh siswa, papan pintar membuat pembelajaran lebih konkret, interaktif, dan penting. Hasilnya, 21 siswa memenuhi KKM, yang lebih tinggi dari tingkat keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Ini disebut tingkat pencapaian pembelajaran klasik sebesar 95,5%. Dari siklus pertama ke siklus kedua, prestasi belajar siswa secara keseluruhan meningkat sebesar 50 poin persentase.

Jadi, penggunaan model PBL dan media smartboard secara bersamaan tidak hanya meningkatkan pembelajaran di ranah kognitif, tetapi juga membantu mengatasi masalah motivasi belajar yang menjadi inti permasalahan di kelas 4 SDN 02 Klegen.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anta. (2024). Model Problem Based Learning. *Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Tematik Sekolah Dasar*, 7(2), 35–36.
- Delsi N., & Elfia S. (2021). Analisis langkah-langkah model problem based learning dalam analisis langkah-langkah model problem based learning dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3869–3888.
- Figo Pratama Chandra, Pradika Alim Zulemil, Chandra Chandra, & Ari Suriani. (2024). Analisis Teknik Membaca Memindai Siswa Kelas 5 SD. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(2), 235–240. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i2.1314>
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uir.ac.id/ajie/article/view/971>
- Kognitif, R., & Sabri, A. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar . Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan , Program Doktor Pendidikan Islam , Pascasarjana Universitas Islam Negeri*. 7, 28204–28220.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Padilla, A., Mey, W., Munthe, L., & Aditiya, W. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(2), 1625–1633.
- Putri, Mayliana., & Iskandar Rossi. (2025). Pengembangan Media Augmented Storybook Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*. 9(4), 1016 - 1027.
- Prasrihamni, M., Zulela, & Edwita. (2022). Jurnal cakrawala pendas. *Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 128–134.
- Ridwan, M., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 184–191. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1095>
- Risqi, W., & Siregar, N. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 233–241. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.63497>
- Muliawanti., Amalia., Nurashiah., Hayati., & Taslim. Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. <https://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2605>.
- Vijayanti, N. lisra, & Cacik, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Materi Mengenal Lambang Pancasila Berbantuan Media Papan Pintar di Kelas II SDN 011 Tatoa Kabupaten



- Mamasa. *Refleksi*, 13(1), 83–94. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Wahyu Nurmalasari. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. 7(5), 2912-2919.