

## **Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Sendangmulyo 02 Melalui Model PBL berbantu Media “Froggy Jump”**

**Wahyu Putra Aji<sup>1</sup>, Khusnul Fajriyah<sup>2</sup>, Sri Wahyuningsih<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>PGSD, Pascasarjana, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Jl. Lingga No. 4-10  
Karangtempel Semarang, 50232

<sup>1</sup>PGSD, Pascasarjana, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Jl. Lingga No. 4-10  
Karangtempel Semarang, 50232

<sup>3</sup>SD Negeri Sendangmulyo 02, Jl. Klipang No. 2, Sendangmulyo, Tembalang, Kota Semarang, 50272

Email: <sup>1</sup>putralupis@gmail.com

Email: <sup>2</sup>[khusnulfajriyah@upgris.ac.id](mailto:khusnulfajriyah@upgris.ac.id)

Email: <sup>3</sup>[sriwahyuningsih12@guru.sd.belajar.id](mailto:sriwahyuningsih12@guru.sd.belajar.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi menulis brosur dan pengumuman melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media "Froggy Jump" bagi siswa kelas V A SDN Sendangmulyo 02. Latar belakang penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai prasiklus sebesar 55,71 dan ketuntasan klasikal hanya 21,43%. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan setelah penerapan model PBL dengan media "Froggy Jump". Pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 63,9 dengan ketuntasan 39,29%, dan pada Siklus II, rata-rata mencapai 72,85 dengan ketuntasan 67,86%. Selain peningkatan hasil belajar, model ini juga mendorong motivasi, keaktifan, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PBL berbantuan "Froggy Jump" efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada materi menulis brosur dan pengumuman.

**Kata kunci:** Hasil belajar, *Problem Based Learning*, *Froggy Jump*, Bahasa Indonesia.

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve Indonesian language learning outcomes in writing brochures and announcements using the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by "Froggy Jump" media for fifth-grade students at SDN Sendangmulyo 02. The background of the research is the low student learning outcomes, with a pre-cycle average score of 55.71 and a classical completion rate of only 21.43%. The study employs Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles with planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 28 students. The results show significant improvement after implementing PBL with "Froggy Jump" media. In Cycle I, the average score increased to 63.9 (39.29% completion), and in Cycle II, it reached 72.85 (67.86% completion). Besides enhancing learning outcomes, this model also boosted student motivation, engagement, and problem-solving skills. Thus, it is concluded that PBL assisted by "Froggy Jump" effectively improves Indonesian language learning outcomes in writing brochures and announcements for fifth graders.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Problem Based Learning, Froggy Jump*

## **1. PENDAHULUAN**

Di era digital ini pendidikan dituntut untuk berinovasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Guru sebagai fasilitator di kelas diharapkan untuk terus berinovasi dalam merancang sebuah pembelajaran yang menarik, interaktif dan bermakna. Inovasi pembelajaran bisa dilakukan dengan menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas dan berkreativitas melalui pemecahan masalah. Hal senada juga dikatakan oleh (Mardlatillah et al., 2022) bahwa guru harus menciptakan pembelajaran yang inovasi agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan. (Albina et al., 2022) juga berpendapat bahwa pembelajaran konvensional bersifat monoton serta tidak menggairahkan untuk belajar dapat mengakibatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran berkurang, sehingga berdampak pada tujuan utama belajar yang sulit dicapai secara optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut guru perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran adalah acuan atau pedoman yang digunakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Joyce & Well dalam (Albina et al., 2022) mengatakan model pembelajaran sebuah rencana atau pola yang bisa digunakan untuk membentuk rancangan pembelajaran dengan rencana pembelaajaran dalam jangka panjang, kemudian merancang bahan-bahan pada proses pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran di kelas. Di era sekarang ada beberapa macam model pembelajaran yang digunakan untuk mendorong siswa untuk aktif, salah satunya adalah *problem based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah.

PBL adalah sebuah model pembelajaran di mana siswa dilibatkan untuk mengatasi sebuah masalah nyata dengan tahapan metode ilmiah (Aisyah et al., 2021). Definisi lain seperti yang diungkapkan oleh Arend dalam (Junita et al., 2020) bahwa PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dengan menggunakan masalah dalam dunia nyata yang bertujuan untuk menyusun pengetahuan peserta didik, melatih kemandirian dan rasa percaya diri dan mengembangkan keterampilan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Menurut Faturrohman dalam (Junita et al., 2020) PBL yang dilaksanakan secara sistematis dapat berpotensi mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan sekaligus dapat menguasai pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi dasar tertentu. Manfaat PBL adalah meningkatkan pemahaman, kemampuan berpikir, membangun motivasi dan membuat pembelajaran lebih aktif dan motivasi belajar siswa meningkat. Dengan adanya PBL diharapkan siswa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru serta guru juga lebih mudah dalam menyampaikan materinya.

Efektivitas penerapan PBL sering kali terhambat oleh kurangnya media yang didukung. Peran media di sini sangat penting dalam menunjang efektivitas PBL di kelas. Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa dan membantu keefektifan proses belajar dan penyampain isi pesan pelajaran saat itu (Sapriyah, 2019). Ada banyak macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru di kelas. Media bersifat interaktif yang peneliti ambil untuk meningkatkan keaktifan belajar di kelas. Penggunaan media yang membuat siswa aktif belajar di kelas akan membuat motivasi belajarnya meningkat, hal itu akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam PBL di kelas adalah permainan edukatif *EduCapplay: froggy jump*. Pengertian *educaplay* adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan macam-macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran seperti Matematika, IPAS dan Bahasa Indonesia. Beberapa contoh permainan yang terdapat pada *educaplay* adalah *CH 20: Media Quiz, 5th Block Puzzle, Media and American Politics, Mix and Match* dan lain sebagainya (Utami et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V A, masih banyak siswa yang kurang motivasi belajarnya bahkan ada yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif di kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tidak selalu berjalan dengan baik, adapun kendala yang dialami saat pembelajaran oleh guru dan siswa dengan berbagai latar belakang yang berbeda-beda. Kendala ini membuat pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Ada beberapa siswa yang nilainya masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 1. Tabel KKM

Kriteria Kelulusan	Kualifikasi
$\geq 70$	Tuntas
$< 70$	Belum tuntas

Berdasarkan hasil pelaksanaan prasiklus terdapat 22 siswa belum tuntas dengan persentase 78,58% dan 6 siswa tuntas dengan persentase 21,42%. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Prasiklus

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
<b>1</b>	$\geq 70$	Tuntas	6	21,42%
<b>2</b>	$< 70$	Belum tuntas	22	78,58%
<b>Jumlah</b>				100%

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan siswa kelas V A sebanyak 78,58% belum tuntas (di bawah KKM), sedangkan 21,42% siswa yang tuntas (di atas KKM). (Djamarah & Zein Aswan, 2014) mengatakan bahwa jika hasil belajar siswa kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada maka perlu diadakan kegiatan remidial. Di sinilah peran media pembelajaran interaktif *educaplay: froggy jump* yang diintegrasikan dengan PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan unsur gamifikasi dengan konten edukatif memungkinkan siswa belajar sambil bermain sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi atas rendahnya hasil belajar yang selama ini disebabkan oleh metode yang digunakan oleh guru kurang melibatkan siswa aktif dalam belajar.

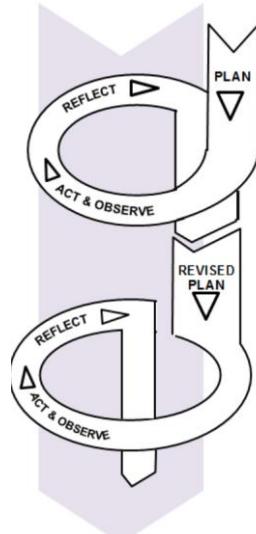
## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan 2 tahap siklus yang diawali dengan pra siklus. Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan model PBL menggunakan media *froggy jump*. Model PBL ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang berbantu media *froggy jump*. Penggunaan media *froggy jump* dapat meningkatkan motivasi belajar dan fokus pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. *Froggy jump* berbentuk permainan edukatif yang dapat dimainkan melalui smartphone siswa dengan daring. Guru membuat asesmen soal evaluasi atau kuis di *froggy jump* yang kemudian membagikan link kepada siswa dan dikerjakan secara individu. Kelebihan pembelajaran PBL dengan media *froggy jump* ini berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, siswa sangat tertarik dan antusias dan materi yang diajarkan oleh guru dapat dipahami oleh siswa.

Pada tahap siklus II juga menerapkan model PBL berbantu media *froggy jump* tetapi dengan memperbaiki langkah-langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Dengan penyempurnaan berdasarkan tahap siklus I diharapkan pada akhir siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sendangmulyo 02 yang beralamat di Jl. Klipang 2, Sendangmulyo, Tembalang, Kota Semarang. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan yaitu bulan Maret dan April tahun pelajaran 2024/2025. Adapun kegiatan yang dilakukan untuk merancang penelitian ini sebagai berikut: 1) persiapan penelitian, 2) pelaksanaan penelitian, dan 3) penyelesaian dan penyusuan laporan penelitian. Subjek yang digunakan dalam

penelitian ini adalah siswa kelas V A SD Negeri Sendangmulyo 02 tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 28 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V materi Brosur dan Pengumuman SD Negeri Sendangmulyo 02 melalui pembelajaran model PBL berbantu media *froggy jump* tahun pelajaran 2024/2025. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis and Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu 1) penyusunan rencana (*planning*), 2) aksi atau tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) serta refleksi (*reflecting*). Pada pelaksanaannya di kelas, tindakan dan observasi dilakukan secara bersama. Berikut adalah sajian skema sederhana pelaksanaan penelitian ini menurut *Kemmisis and Taggart* :



Gambar 1 Model Penelitian Menurut Kemmis dan Taggart

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data yang dilakukan maka pembelajaran PBL berbantu media *froggy jump* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Brosur dan Pengumuman. Adapun deskripsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Perencanaan siklus  
Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media pembelajaran, bahan ajar dan asesmen. Peneliti menentukan kegiatan yang akan berlangsung dengan siswa dan melakukan refleksi dan umpan balik.
- Pelaksanaan  
Penelitian ini menggunakan dua tahap siklus dengan objek yang akan diteliti adalah hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Brosur dan Pengumuman dengan menerapkan pembelajaran model PBL berbantu media *froggy jump*. Tahap setiap siklus, peneliti melaksanakan dua pertemuan pembelajaran. Pada tahap ini pelaksanaan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya dan memastikan pembelajaran berlangsung secara efektif.
- Pengamatan  
Hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan menerapkan model PBL berbantu media *froggy jump* dengan subjek penelitian 28 siswa, rata-rata hasil belajar mendapatkan nilai 63,9 yang dilihat dari hasil evaluasi siswa. Pada tahap siklus II rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan nilai 72,85. Hal ini mengalami kenaikan secara yang signifikan.
- Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi pada setiap tahap siklus I dan II. Refleksi dilakukan bertujuan supaya mempertimbangkan melakukan perbaikan pembelajaran di siklus II. Pada tahap siklus I pembelajaran I rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan nilai 51,4 sedangkan pada pembelajaran II rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan nilai 76,4. Berdasarkan perolehan nilai pada tahap siklus I, pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahap siklus II pembelajaran I rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan nilai 68,9 sedangkan pada pembelajaran II rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan nilai 76,7. Berdasarkan perolehan nilai pada tahap siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan. Peneliti kemudian membandingkan perolehan rata-rata pada siklus I dan II mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 63,9 menjadi 72,85.

Berdasarkan hasil pembahasan analisis deskripsi di atas berikut disajikan rata-rata rekapitulasi hasil belajar siswa pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Rata-rata hasil belajar siswa

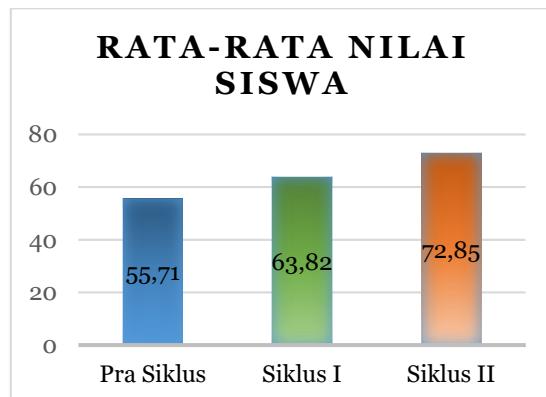
No	Siklus I		Siklus II	
	Pembelajaran I	Pembelajaran II	Pembelajaran I	Pembelajaran II
<b>1</b>	51,42	76,42	68,92	76,78

Berikut disajikan persentasi hasil belajar pada penelitian ini pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4 Rekapitulasi hasil belajar siswa

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
<b>1</b>	Jumlah siswa tuntas	6	11	19
<b>2</b>	Jumlah siswa tidak tuntas	22	17	9
<b>3</b>	Persentase tuntas	21,43%	39,29%	67,86%
<b>4</b>	Persentase tidak tuntas	78,57%	60,71%	32,14%
<b>5</b>	Rata-rata nilai	55,71	63,82	72,85

Persentase peningkatan hasil belajar siswa kelas V A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantu media *froggy jump* disajikan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2 Grafik rata-rata nilai siswa

## B. Pembahasan

Penerapan model PBL berbantu media interaktif "*Froggy Jump*" dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sendangmulyo 02. Permasalahan awal yang ditemukan adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi brosur dan pengumuman hanya 21,43% siswa yang mencapai KKM pada tahap prasiklus. Melalui dua siklus tindakan kelas, pendekatan PBL mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, terutama karena adanya unsur gamifikasi dari media "*Froggy Jump*" yang menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif.

Pada siklus I, penerapan awal PBL mulai menunjukkan peningkatan, baik dari segi nilai rata-rata maupun jumlah siswa yang tuntas. Namun, hasil tersebut belum maksimal sehingga diperlukan perbaikan dalam langkah-langkah pembelajaran pada siklus II. Setelah dilakukan perbaikan dan penyesuaian, hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, baik dari segi rata-rata nilai yang mencapai 72,85 maupun ketuntasan belajar yang meningkat menjadi 67,86%. Keberhasilan ini tidak hanya dilihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari meningkatnya motivasi, antusias belajar, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran dengan pendekatan PBL berbantu media interaktif memberikan beberapa keuntungan. Siswa menjadi lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik karena penyampaian yang menarik dan interaktif. Selain itu, model ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sekaligus mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran seperti ini sangat relevan diterapkan dalam konteks pendidikan saat ini, terutama untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran yang selama ini cenderung dianggap membosankan oleh siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model PBL berbantu media *froggy jump* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri Sendangmuulyo 02 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Brosur dan Pengumuman, Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap siklus I yaitu 63,82 meningkat menjadi 72,85 pada siklus II. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 11 siswa (39,29%) yang tuntas pada siklus I naik menjadi 19 siswa (67,86) pada siklus II.

Pemanfaatan media pembelajaran terbukti menjadi ujung tombak bahwa siswa lebih menyukai dan termotivasi ketika guru menggunakan media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi dari pembelajaran di kelas, didapatkan bahwa 1) siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, 2) menjadikan minat dan motivasi belajar siswa meningkat, 3) memperkuat ingatan siswa mempelajari materi, 4) mendorong untuk aktif dan keterlibatan siswa dalam belajar, 4) memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam belajar, 5) menjadikan pembelajaran tidak monoton, 6) pemanfaatan evaluasi yang lebih efektif dan 7) mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung penulisan penelitian ini. Ucapan terima kasih kepada civitas Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang yang sudah memberikan fasilitas dan dorongan sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian tindakan kelas ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menjadikan objek dan subjek penelitian ini sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang sudah disusun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Safitri, S. L., Zahra, F., & Santoso, D. I. (2021). Pengembangan E Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 273–284.
- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, T., Alfina, N., Sitepu, S., & Ardiyanti, R. (2022). *Model Pembelajaran Di Abad Ke 21* (Vol. 16).
- Djamarah, S. B., & Zein Aswan. (2014). *Strategi Belajar Mengajar* (Cet. 5). Rineka Cipta.

- Junita, R. D., Solfitri, T., & Siregar, S. N. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII-A SMP Negeri 40 Pekanbaru. *BSIS*, 3, 230–239.
- Mardlatillah, S. D., Sa'adah, N., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2022). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik. *Jurnal BK Pendidikan Islam*, 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ec.v1i1.1808>
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Utami, R. D., WIbawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 5808–5818.