UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI PADA SISWA KELAS IV SD KHOIRU UMMAH 19

Aulia Nur Azmi[1], Sutarini[2] , Arrini Shabrina Anshor[3] , Juliandi Siregar[4]
Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah, Medan, Indonesia
[1] aulianurazmi2020@gmail.com , [2]sutarini@umnaw.ac.id,
[3]shabrinaansh@umn.ac.id, [4]juliandisiregar@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the fact that some fourth-grade students at SD Khoiru Ummah 19 were still struggling to understand the topic of "Cardinal Directions," resulting in suboptimal learning outcomes. The study aimed to determine Indonesian language learning outcomes prior to the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by interactive educational game media, to assess the improvement in learning outcomes following the model's implementation, and to identify challenges encountered during the process. A Classroom Action Research (CAR) method was employed, conducted over two cycles. Each cycle comprised stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 24 fourth-grade students from SD Khoiru Ummah 19. Data collection techniques included learning outcome tests, observation of teacher and student activities, and documentation. The results showed that in the Cycle I pretest, 15 students (62.50%) met the mastery criteria (KKTP), while 9 students (37.50%) did not. Following the intervention, the number of students achieving mastery in the Cycle I posttest rose to 19 (79.17%). In the Cycle II pretest, mastery increased to 21 students (87.50%), and in the Cycle II posttest, it rose further to 23 students (95.83%). Student activity levels improved from 70% in Cycle I to 92.5% in Cycle II, while teacher activity levels increased from 85% to 100%. These results met the established research success indicator of at least 80%.

Keywords: *Problem-Based Learning, educational games, learning outcomes, Indonesian language, cardinal directions.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya siswa kelas IV SD Khoiru Ummah 19 yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Arah Mata Angin sehingga hasil belajar belum mencapai ketuntasan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif game edukasi, mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan model tersebut, serta mengetahui tantangan dalam pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas IV SD Khoiru Ummah 19. Teknik

pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada *Pretest* Siklus I terdapat 15 siswa (62,50%) yang mencapai KKTP dan 9 siswa (37,50%) belum tuntas. Setelah penerapan tindakan, ketuntasan pada *Posttest* Siklus I meningkat menjadi 19 siswa (79,17%). Pada *Pretest* Siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 21 siswa (87,50%), sedangkan pada Posttest Siklus II meningkat menjadi 23 siswa (95,83%). Aktivitas siswa meningkat dari 70% pada Siklus I menjadi 92,5% pada Siklus II, sedangkan aktivitas guru meningkat dari 85% menjadi 100%. Hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80%.

Kata kunci: Problem Based Learning, game edukasi, hasil belajar, Bahasa Indonesia, Arah Mata Angin

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengatahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan dimasa yang akan datang (Sutarini,2025)

Pendidikan di indonesia merupakan pondasi bagi kemajuan bangsa dan memegang peran yang sangat penting dalam proses peningngkatan kualitas sumber daya manusia melalui berbagai usaha pembangungan anatara lain pengembangan, perbaikan kurikulum dan sistem evaluasi, perbaikan sarana pendidikan, pengembangangan dan pengadaaan materi ajar, serta pelatihan bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya (Nurjanah & fatkhul,2022).

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran pokok yang krusial di dalam kurikulum pendidikan dasar, sebab ia berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi, literasi, serta pemahaman budaya peserta didik. Di jenjang Sekolah Dasar (SD), terutama pada kelas IV, murid-murid diharapkan dapat menguasai dengan lancar kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. (Sari et al., 2021).

Pendidikan pada masa saat ini sudah masuk pada paradigma pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi komunikasi dan berkolaborasi.

Menurut ardianti & marlena, (2020) beberapa kompetensi yang

harus dimiliki siswa di abad 21 disebut 4C, diantaranya yaitu: (1).*Critical thinking* (berpikir kritis dan pemecahan masalah). Kemampuan siswa untuk mengeksplorasi informasi penting, menganalisis argumen, melihat masalah dari sudut pandang objektif, serta menemukan solusi logis atas permasalahan nyata., (2). *Creativity* (Kreativitas dan inovasi). Dorongan agar siswa memiliki ruang yang cukup untuk berinisiatif, berpikir diluar kotak (*out of the box*) dan menghasilkan ide-ide baru yang dapat sesuai bakat dan minat mereka., (3).*Communication skill* (Kemampuan berkomunikasi). Kemampuan menyampaikan gagasan, ide, atau solusi secara jelas, efektif dan persuasif, baik secara lisan, tulisan, maupun memanfaatkan digital., (4). *Collaboration* (Kolaborasi/ kerja sama). Keterampilan sosial yang sangat krusial di abad 21. Siswa harus mampu bekerja sama dalam tim yang heterogen, beradaptasi dengan berbagai peran, berbagai tanggung jawab, serta menghargai kontribusi anggota kelompok lainnya.

Oleh karena itu, di abad 21 ini guru harus memiliki kualitas dan keterampilan teknologi, mengelola informasi, terampil berinovasi, serta terampil meningkatkan diri dalam menghadapi persaingan global. Pembelajaran pada masa ini harus berpusat pada peserta didik, sedangkan guru menjadi fasilitator. (Apriyadi et al., 2022)

Pendidikan sekolah dasar merupakan fondasi krusial dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Pada fase ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal informasi, melainkan juga memahami konsep dasar yang akan menjadi modul utamamereka di jenjang pendidikan berikutnya. Keberhasilan proses pembelajaran ini salah satunya dapat diukur melalui ketercapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan.

Kondisi rendahnya hasil belajar ini diduga kuat dipicu oleh beberapa faktor, baik dari sisi internal siswa maupun eksternal seperti strategi pembelajaran. Memasuki jenjang kelas IV, siswa dihadapkan pada tingkat kesulitan materi yang jauh lebih abstrak dan kompleks dibanding kelas rendah (I-III), seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi arah mata angin. Ketika transisi pemikiran dari konkret ke abstrak ini tidak dijembatani

dengan metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, siswa cenderung mengalami miskonsepsi dan kejenuhan. Akibatnya, motivasi belajar menurun, yang kemudian bermuara pada hasil ujian akhir semester yang tidak memenuhi standar ketuntasan.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model *Problen-Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif game edukasi. Model *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui penyelesaian masalah nyata sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi. Melalui tahapan orientasi masalah, pengorganisasian siswa, penyelidikan, penyajian hasil, serta evaluasi, siswa didorong untuk membangun pengetahuan secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penerapan model Model *Problem-Based Learning* (PBL) akan semakin efektif apabila didukung oleh media interaktif game edukasi. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik, interaktif, dan menantang sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain memberikan peengalaman belajar yang menyenangkan, game edukasi juga menyediakan umpan balik secara langsung sehingga membantu siswa memahami konsep yang dipelajari dengan lebihg baik.

Dengan demikian, penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media interkatif game edukasi diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar siswa. Oleh karana itu, penelitian mengenai penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan media *interaktif* game edukasi penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaraan bahasa indonesia materi arah mata angin dikelas IV SD Khoiru Ummah19.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*). PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat komponen utama yang berlangsung secara berulang dalam setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Keempat tahapan tersebut membentuk suatu siklus yang dilakukan secara berulang sampai indikator keberhasilan penelitian tercapai. Hasil refleksi pada suatu siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Setiap siklus dilaksanakan secara berulang hingga indikator keberhasilan tercapai

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu: (1) bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Khoiru Ummah 19 sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *game* edukasi, (2) bagaimana peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *game* edukasi, dan (3) apa saja tantangan yang dihadapi selama penerapan model tersebut pada materi Arah Mata Angin. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa, peneliti memberikan tes berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay pada setiap tahap tes. Khusus pada posttest Siklus II, soal essay disusun dengan pendekatan berbasis literasi agar siswa tidak hanya mengingat konsep, tetapi juga mampu memahami informasi dan

menerapkannya dalam konteks yang diberikan.

1. **Hasil Belajar Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Interaktif Game Edukasi**

Hasil penelitian pada tahap Pra Siklus menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Khoiru Ummah 19 pada materi Arah Mata Angin belum sepenuhnya optimal. Dari 24 siswa, terdapat 18 siswa atau 75% yang mencapai KKTP, sedangkan 6 siswa atau 25% belum mencapai KKTP yang ditetapkan sebesar 75.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus

Keterangan	Hasil
Jumlah siswa	24
Siswa tuntas	18
Siswa belum tuntas	6
Persentase ketuntasan	75,00%
Persentase belum tuntas	25,00%
KKTP	75

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa meskipun sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan, masih terdapat seperempat dari jumlah siswa yang belum mencapai KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Arah Mata Angin masih belum merata.

Pada tahap Pra Siklus, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Siswa lebih banyak menerima penjelasan dan mengerjakan tugas yang diberikan sehingga kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengonstruksi pemahaman secara mandiri masih terbatas. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kesulitan ketika harus menerapkan konsep yang telah dipelajari pada situasi yang berbeda. Materi Arah Mata Angin pada dasarnya membutuhkan pemahaman yang tidak hanya bersifat hafalan. Siswa perlu mampu menghubungkan konsep arah dengan posisi, lingkungan sekitar, gambar, denah, maupun informasi tertulis. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi.

Peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif game edukasi. Model PBL dipilih karena

memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui permasalahan yang berkaitan dengan materi. Sementara itu, media interaktif game edukasi digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu siswa memahami materi melalui aktivitas yang bersifat interaktif.

2. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Interaktif Game Edukasi

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif game edukasi dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari tahap sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari *Pretest* Siklus I sampai *Posttest* Siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	24	18	6	75,00%
Pretest Siklus I	24	15	9	62,50%
Posttest Siklus I	24	19	5	79,17%
Pretest Siklus II	24	21	3	87,50%
Posttest Siklus II	24	23	1	95,83%

Berdasarkan Tabel 4.22, terlihat adanya perubahan ketuntasan belajar siswa selama penelitian. Pada *Pretest* Siklus I, sebanyak 15 siswa atau 62,50% mencapai KKTP, sedangkan 9 siswa atau 37,50% belum tuntas. Hasil tersebut menjadi gambaran kemampuan siswa sebelum tindakan pembelajaran pada Siklus I. Setelah penerapan model PBL berbantuan media interaktif game edukasi pada Siklus I, hasil *Posttest* Siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 19 siswa atau 79,17%. Sementara itu, siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 5 siswa atau 20,83%.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus I mulai memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Melalui PBL, siswa mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan

pembelajaran secara lebih aktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga diarahkan untuk memahami permasalahan, berdiskusi dengan teman, mencari jawaban, dan menyampaikan hasil pemikirannya.

Penggunaan media interaktif game edukasi juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Ketika siswa berinteraksi dengan media, mereka memperoleh kesempatan untuk mencoba menjawab pertanyaan dan mengetahui hasil jawabannya. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan dan penugasan. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, masih terdapat 5 siswa yang belum mencapai KKTP. Selain itu, selama proses pembelajaran masih ditemukan beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi dan belum percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pada Siklus II.

Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan memberikan instruksi yang lebih jelas, meningkatkan pendampingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan, mengatur waktu diskusi secara lebih terstruktur, serta memberikan latihan yang lebih bervariasi. Guru juga memberikan kesempatan yang lebih besar kepada siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Hasil *Pretest* Siklus II menunjukkan peningkatan, yaitu sebanyak 21 siswa atau 87,50% telah mencapai KKTP dan 3 siswa atau 12,50% belum tuntas. Peningkatan hasil *pretest* ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar pada Siklus I memberikan dampak terhadap pemahaman awal siswa pada Siklus II. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus II, hasil *Posttest* Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Sebanyak 23 siswa atau 95,83% telah mencapai KKTP, sedangkan hanya 1 siswa atau 4,17% yang belum mencapai KKTP. Nilai tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal minimal 80%.

Tabel 3. Peningkatan Ketuntasan Belajar

Tahap	Persentase Ketuntasan	Peningkatan
Pretest Siklus I	62,50%	–

Posttest Siklus I	79,17%	16,67 poin
Pretest Siklus II	87,50%	8,33 poin
Posttest Siklus II	95,83%	8,33 poin

Jika dibandingkan antara *Pretest* Siklus I dan Posttest Siklus II, ketuntasan belajar meningkat dari 62,50% menjadi 95,83%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 33,33 poin persentase. Jumlah siswa yang tuntas juga bertambah dari 15 siswa menjadi 23 siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan secara bertahap melalui PBL berbantuan media interaktif game edukasi mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik. PBL memberikan struktur pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui masalah, sedangkan media interaktif memberikan sarana yang lebih menarik untuk berlatih dan menguji pemahaman.

Selain hasil tes, peningkatan juga terlihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran. Pada Siklus I, aktivitas siswa mencapai 70%, kemudian meningkat menjadi 92,5% pada Siklus II. Peningkatan aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa semakin terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa mulai lebih aktif mengikuti diskusi, menjawab pertanyaan, menggunakan media pembelajaran, dan menyampaikan hasil pemikirannya. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 85% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan dalam pengelolaan pembelajaran. Guru semakin mampu mengarahkan kegiatan PBL, memberikan bimbingan, mengatur waktu, serta memanfaatkan media interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan penggunaan media, tetapi juga dengan perbaikan proses pembelajaran secara keseluruhan. PBL menciptakan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, sedangkan media interaktif game edukasi membantu membuat proses latihan dan evaluasi menjadi lebih menarik. Khusus pada *Posttest* Siklus II, penggunaan soal berbasis literasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami informasi yang disajikan, menemukan informasi penting, dan menggunakan pemahamannya untuk menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya menekankan kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan memahami dan menerapkan informasi dalam konteks tertentu. Dengan tercapainya ketuntasan sebesar 95,83%, indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Oleh sebab itu, tindakan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3. Tantangan Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Interaktif Game Edukasi

Meskipun penerapan model PBL berbantuan media interaktif game edukasi memberikan hasil yang positif, pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari berbagai tantangan. Tantangan tersebut terutama ditemukan pada Siklus I dan menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan pada Siklus II.

Tabel 4. Tantangan Implementasi Pembelajaran

No	Tantangan yang Ditemukan	Solusi yang Dilakukan
1	Sebagian siswa masih pasif dalam diskusi kelompok	Guru memberikan motivasi dan pendampingan lebih intensif
2	Siswa kurang percaya diri untuk bertanya dan mengemukakan pendapat	Guru memberikan kesempatan dan apresiasi terhadap setiap pendapat siswa
3	Pengelolaan waktu diskusi belum optimal	Guru mengatur waktu setiap tahap pembelajaran secara lebih terstruktur
4	Beberapa siswa mengalami kesulitan menggunakan media interaktif	Guru memberikan demonstrasi dan petunjuk penggunaan media
5	Terdapat perbedaan kemampuan akademik siswa	Guru membentuk kelompok secara heterogen agar siswa dapat saling membantu

Pada Siklus I, beberapa siswa masih terlihat menunggu arahan guru ketika kegiatan diskusi berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang menuntut mereka lebih aktif. Selain itu, terdapat siswa yang belum berani menyampaikan jawaban meskipun sebenarnya telah memahami materi. Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru memberikan motivasi dan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi. Guru

juga memberikan apresiasi terhadap jawaban dan pendapat siswa sehingga siswa menjadi lebih percaya diri. Pada Siklus II, kegiatan diskusi dibuat lebih terarah dan guru memberikan pembagian tugas yang lebih jelas dalam kelompok.

Tantangan lain adalah penggunaan media interaktif. Pada awal pelaksanaan, beberapa siswa masih membutuhkan bantuan dalam memahami cara menggunakan media. Guru kemudian memberikan demonstrasi sebelum siswa menggunakan media secara mandiri. Setelah mendapatkan penjelasan dan contoh, siswa menjadi lebih mampu mengikuti kegiatan pembelajaran. Perbaikan tersebut terlihat dari meningkatnya aktivitas siswa. Aktivitas siswa meningkat dari 70% pada Siklus I menjadi 92,5% pada Siklus II. Peningkatan aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu mengikuti pembelajaran secara aktif. Aktivitas guru juga meningkat dari 85% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu melaksanakan setiap tahapan pembelajaran sesuai dengan perencanaan.

Peningkatan aktivitas guru dan siswa tersebut berjalan searah dengan peningkatan hasil belajar. Ketuntasan *Posttest* Siklus I sebesar 79,17% meningkat menjadi 95,83% pada *Posttest* Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik proses pembelajaran yang berlangsung, semakin besar pula kesempatan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Tabel 5. Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Penelitian

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan Belajar	75,00%	79,17%	95,83%
Aktivitas Guru	50,00%	85%	100%
Aktivitas Siswa	40,00%	70%	92,5%
Kategori Hasil Belajar	Cukup	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.25, dapat diketahui bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif game edukasi memberikan perubahan positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Ketuntasan belajar meningkat dari 75% pada Pra Siklus menjadi 79,17% pada Siklus I dan 95,83% pada Siklus II. Peningkatan tersebut diperkuat oleh peningkatan aktivitas siswa dari 70% menjadi 92,5% dan aktivitas guru dari 85% menjadi

100%. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus tidak hanya meningkatkan nilai siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi selama proses pembelajaran. Penerapan PBL berbantuan media interaktif game edukasi memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual. Siswa memperoleh kesempatan untuk memahami masalah, berdiskusi, menggunakan media, mencoba menyelesaikan soal dan mengomunikasikan hasil pemikirannya. Dengan demikian, model pembelajaran tersebut dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV pada materi Arah Mata Angin.

D. Kesimpulan

Penerapan model PBL berbantuan media interaktif game edukasi meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa meningkat dari 70% pada Siklus I menjadi 92,5% pada Siklus II, sedangkan aktivitas guru meningkat dari 85% menjadi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan terarah. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif game edukasi telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Ketuntasan klasikal pada *Posttest* Siklus II mencapai 95,83%, yang telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, penerapan model PBL berbantuan media interaktif game edukasi dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Khoiru Ummah 19 pada materi Arah Mata Angin, sehingga penelitian dapat dihentikan pada Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Adhaniar,S., Firmansyah,A., & Renawati.(2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang Digunakan Melalui Permainan Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Aisyah,A.(2024). Media Pembelajaran Interaktif Teori Komperehensif dan Pengembangan Media Membelajar Interaktif di sekolah dasar. https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAAQBAJ&printsec=frontcover#onepage&q&f=false

Al Muhammadi,F. M., Yulianawati, D., & Nurlidah. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model *Problem-Based*

Learning pada Siswa Kelas v Sekolah Dasar.

Amalia,S.R., Purnamasari,V., & Darsimah.(2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran *Problem-Based Learning .EDUKATIF*: Jurnal Ilmu Pendidikan.

Rahayu, S. (2023). Mengintegrasikan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, 12(1), 78-92.

Rukmi, A.S., dkk.(2023). Model *Problem-Based Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar.

Sari, D. P., et al. (2021). Studi empiris tentang PBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Sari, D.A.K.,& Setiawan, E. P. (2023). Literasi Baca Siswa Indonesia Menurut Jenis Kelamin, *Growth Mindset*, dan Jenjang Pendidikan: Survei PISA. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(1), 1-16. https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873

Sari, N. P., & Putra, I. G. A. (2021). Penggunaan Media Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 16(2), 145-158. https://doi.org/10.1234/jpdi.2021.16.2.145

Savery, J. R. (2020).Gambaran Umum Pembelajaran Berbasis Masalah: Definisi dan perbedaan. Jurnal Interdispliner Pembelajaran Berbasis Masalah, 16(1), 1-15.

Septiana, A. (2023). Model Pembelajaran Berkonteks Masalah. CV. AZKA PUSTAKA

Sutarini.(2025). Pengembangan Media Animasi Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Dongeng Kelas V UPT SD 060925 MEDAN AMPLAS. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5432

Umar, D. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model *Problem-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 17 Panai Hulu. *Journal Of Education Research and Humaniora* (JERH), Vol 1 No 3. https://pusdikra-publishing.com/index.php/jisc

Wahyuni, S., et al. (2022). *Integrating Educational Games into Problem-Based Learning for Language Acquisition in Primary Schools*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 19(1), Article 45. (DOI: 10.1186/s41239-022-00345-6) – Penelitian tentang dampak game edukasi dalam PBL untuk pembelajaran bahasa pada anak SD.

Yulianti, N. P. S. E., Kristiantari, M. G. R. & Wiyasa, I. K. N. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Penelitian dab pengembangan sains dan Humaniora.

Yusita, N. K. P., Rati, N.W., & Pajarastuti, D.P.(2021). Model *Problem-Based Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal For*

Lesson and Learning Studies.

Zimmerman, E. (2020). Aturan Bermain: Dasar- Dasar Desain Game (Edisi ke-2.). MIT Press.