IMPLEMENTATION OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL USED BY EDUCATIONAL GAMES TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS CLASS 2 SD INPRES PALUPI

Sitti Adhaniar[1], Arif Firmansyah[2], Renawati[3]

[1,2,3] *Universitas Tadulako*
Email: sittiadhaniar92@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in Indonesian language subjects through the application of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by educational games in grade 2 of SD Inpres Palupi. The background of this study was motivated by the low learning outcomes of students caused by the lack of student involvement in learning and the lack of use of interesting and interactive learning media. The PBL model, which emphasizes real problem-based learning, is combined with educational games as a learning medium that can increase student motivation and active participation. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles, with each cycle including the planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through learning outcome tests, observation of student activities, and interviews with teachers. The results showed a significant increase in student learning outcomes after the application of the PBL model assisted by educational games. In cycle I, student learning outcomes increased from 60% in the pre-cycle to 66%, and in cycle II, student completion increased to 97%. This increase was also followed by an increase in student active participation in the learning process, which was reflected in their enthusiasm and involvement in class discussions and activities carried out. In conclusion, the implementation of the PBL model assisted by educational games is effective in improving student learning outcomes in the Indonesian language subject in grade 2 of SD Inpres Palupi. The implication of this study is the importance of teachers to integrate problem-based learning models and utilize educational games to improve the quality of learning that is interesting and relevant for students.

Keywords : *Problem Based Learning (PBL), Educational Game Media, Learning Outcomes, Indonesian*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dibantu dengan game edukatif di kelas 2 SD Inpres Palupi. Latar belakang penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Model PBL, yang menekankan pembelajaran berbasis masalah nyata, dikombinasikan dengan game edukatif sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan wawancara dengan guru. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model PBL berbantuan game edukatif. Pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat dari 60% pada pra-siklus menjadi 66%, dan pada siklus II, ketuntasan siswa meningkat menjadi 97%. Peningkatan ini juga diikuti dengan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang tercermin dari antusiasme dan keterlibatan mereka dalam diskusi kelas dan aktivitas yang dilakukan. Kesimpulannya, penerapan model PBL berbantuan game edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Inpres Palupi. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya guru untuk mengintegrasikan model pembelajaran yang berbasis masalah dan memanfaatkan game edukatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa.

Kata Kunci : *Problem Based Learning (PBL), Media Game Edukatif, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahada Indonesia di pendidikan dasar memainkan peran penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa yang akan mempengaruhi pencapaian akademis mereka di masa depan (Thana, 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk dasar keterampilan komunikasi siswa sejak usia dini. Sebagai bahasa negara dan *lingua franca* di Indonesia, Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua tingkat pendidikan, termasuk di sekolah dasar (Hamsiah, 2023). Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar dalam berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan (Anatasya et al, 2017). Keterampilan ini sangat penting untuk mendukung keberhasilan akademis dan interaksi sosial siswa baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam perkembangan kompetensi dasar peserta didik di sekolah dasar (Hidayah, 2017). Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran dasar memiliki peran dalam pembentukan kemampuan berbahasa serta kognitif siswa, terutama di jenjang pendidikan dasar (Ali, 2020). Penguasaan keterampilan berbahasa di tingkat dasar adalah pondasi yang sangat menentukan untuk kemajuan belajar pada jenjang berikutnya. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa kelas 2 SD Inpres Palupi, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih menunjukkan hasil belajar yang kurang memadai, baik dalam aspek membaca, menulis, maupun berbicara.

Siswa kelas 2 pada usia ini sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif yang penting, di mana mereka mulai dapat menghubungkan konsep-konsep yang lebih kompleks, seperti menulis cerita atau memahami teks dengan lebih mendalam. Namun, siswa seringkali kesulitan dalam mengaplikasikan konsep-konsep ini secara optimal. Terlebih lagi, metode pembelajaran yang digunakan di kelas cenderung monoton dan tidak cukup menarik perhatian siswa, sehingga menurunkan motivasi belajar mereka (Hutagaol, 2013). Observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Palupi cenderung mengandalkan metode ceramah dan pembelajaran yang berbasis buku teks saja, tanpa adanya inovasi yang melibatkan interaksi langsung dan aplikasi nyata terhadap materi yang dipelajari.

Problem-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa (Ejin, 2019). Model PBL mengajak siswa untuk memecahkan masalah nyata sebagai bagian dari proses pembelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan kreatif (Zubaidah, 2017). Melalui PBL, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam proses penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, penerapan PBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Palupi belum optimal, yang menuntut penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan model ini.

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang untuk memanfaatkan game edukatif sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Game edukatif dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan

(Maftuhah, 2018). Menurut penelitian oleh Aini, (2018), game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan game edukatif sebagai alat bantu dalam PBL diharapkan dapat menambah daya tarik dan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Namun, meskipun penggunaan game edukatif telah banyak diteliti dalam konteks pembelajaran, penerapannya dalam model PBL khususnya di pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Inpres Palupi masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model Problem-Based Learning yang dibantu dengan game edukatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Inpres Palupi.

Penerapan model PBL yang berbantuan game edukatif diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, seperti menulis cerita, memahami teks, dan berbicara dengan baik. Game edukatif yang dirancang khusus untuk tujuan ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan tertarik dalam belajar. Selain itu, pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif mereka secara menyeluruh, tidak hanya dalam aspek Bahasa Indonesia, tetapi juga dalam keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas.

Penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas penerapan model PBL berbantuan game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Palupi, serta memberikan rekomendasi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengimplementasikan metode yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemmis dan McTaggart (1988) menyebutkan bahwa PTK adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan oleh pendidik secara sistematis untuk mengatasi masalah praktis di kelas serta meningkatkan kualitas praktik pembelajaran mereka melalui langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam siklus berulang (Hanifah, 2014). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Game edukatif di kelas 2 SD Inpres Palupi. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas, menerapkan tindakan perbaikan secara langsung, serta memantau dampaknya secara terus-menerus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa di kelas 2 SD Inpres Palupi. Data dikumpulkan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Teknik-teknik ini digunakan untuk mengamati perilaku

dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif baik kualitatif maupun kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk mendalami respons siswa terhadap pendekatan PBL dan media game edukatif, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus hingga Siklus II. Data kuantitatif dihitung dalam bentuk persentase dan kategori untuk menunjukkan tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan 75% dari siswa yang menunjukkan hasil belajar yang tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Game edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia diawali dengan tahap pra-siklus atau tahap penilaian sebelum dilakukannya tindakan. Hasil penilaian pada tahap prasiklus disajikan pada tabel 1 berikut:

Prasiklus

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2, dengan menggunakan item tes yang berbeda di setiap siklus. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 20 agustus 2024 pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model PBL berbantuan game edukatif. Setelah pembelajaran selesai, peneliti melaksanakan penilaian evaluasi (tes kepada siswa). Hasil dari penilaian tersebut ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	12	40%
Belum Tuntas	18	60%
Total Jumlah Siswa	30	100%

Pada tahap awal (pra-siklus) penelitian ini, dilakukan evaluasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Inpres Palupi sebelum tindakan diterapkan. Hasil pretest pada tahap awal menunjukkan bahwa 12 peserta didik (40%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sementara 18 peserta didik (60%) telah mencapai KKM. Hal ini mencerminkan bahwa meskipun sebagian siswa sudah mencapai KKM, namun masih terdapat sejumlah besar peserta didik yang hasil belajarnya belum memadai. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan dalam metode pembelajaran yang digunakan di kelas.

Selain itu, pengamatan menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang berani tampil di depan kelas dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan kurangnya rasa percaya diri dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah dari guru yang tidak cukup melibatkan siswa secara aktif. Siswa lebih pasif dalam mengikuti pelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar yang mereka capai.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berencana untuk menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang membantu dengan permainan edukatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan PBL bertujuan untuk melibatkan siswa secara langsung dalam memecahkan masalah-masalah yang relevan dengan kehidupan mereka, yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Melalui PBL, siswa akan diajak untuk terlibat aktif dalam diskusi, eksplorasi ide, dan penyelesaian masalah, yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia, seperti membaca, menulis, dan berbicara.

Peneliti juga merencanakan penggunaan game edukatif sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Game edukatif ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Melalui permainan edukatif, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka. Game edukatif akan membantu siswa untuk memahami konsep-konsep Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih visual dan praktis, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan.

Diperkirakan bahwa dengan penerapan PBL yang berbantuan permainan edukatif, proses pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan dan rasa percaya diri siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih kontekstual dan menyeluruh. Melalui pendekatan ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan, serta dapat mencapai atau bahkan melampaui KKM yang telah ditetapkan.

Siklus 1

Pada Siklus I, penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan Model *Problem-Based Learning* (PBL) yang berbantuan game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penerapan model ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing siswa dalam proses penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan mereka. Guru memberikan penjelasan yang jelas dan mendalam mengenai materi yang sedang dipelajari, sambil memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif berdiskusi, berkolaborasi, dan menemukan solusi dari masalah yang diajukan.

Penggunaan game edukatif dalam siklus ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Game edukatif yang digunakan disesuaikan dengan materi Bahasa

Indonesia yang sedang diajarkan, seperti membaca teks, menulis cerita, dan berbicara. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Game edukatif juga memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan berbahasa Indonesia secara langsung, melalui skenario atau tantangan yang terdapat dalam permainan.

Selama proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mendemonstrasikan penggunaan media edukatif, berbagi ide, dan menyampaikan pendapat mereka. Guru juga memfasilitasi diskusi kelompok dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk memperjelas konsep-konsep yang masih kurang dipahami. Dengan metode ini, diharapkan siswa tidak hanya mengingat materi, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam situasi nyata yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Pada akhir Siklus I, peneliti melakukan tes evaluasi untuk mengukur perkembangan hasil belajar siswa dan untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang ditetapkan. Hasil evaluasi ini menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas penerapan PBL dan game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hasil belajar siswa pada Siklus I akan digambarkan dalam tabel berikut, yang menunjukkan peningkatan atau perubahan dalam pemahaman materi serta keterlibatan siswa. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa dari Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	20	66%
Belum Tuntas	10	33%
Total Jumlah Siswa	30	100%

Hasil belajar pada Siklus I menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah penerapan Model Problem-Based Learning (PBL) dan game edukatif. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 20 siswa (66%) yang mencapai Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni 75. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa telah berhasil memahami materi Bahasa Indonesia yang diajarkan dan dapat mengaplikasikan keterampilan mereka dalam konteks yang lebih nyata melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. PBL sendiri telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, sebagaimana dinyatakan dalam penelitian oleh Huda (2014) yang menyebutkan bahwa PBL mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui proses kolaboratif.

Namun, meskipun ada peningkatan, masih terdapat 10 siswa (33%) yang belum mencapai ketuntasan, yang berarti hasil belajar mereka masih berada di bawah standar yang diharapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun model pembelajaran yang diterapkan efektif bagi sebagian besar siswa, masih ada kebutuhan untuk memperkuat strategi pembelajaran, seperti memberi lebih banyak waktu untuk latihan dan interaksi langsung dengan media edukatif, serta

memperbaiki diferensiasi pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan seluruh siswa. Teori diferensiasi pembelajaran yang dikemukakan oleh Tomlinson, dalam (Jayanti, et al 2022) menekankan pentingnya menyesuaikan instruksi dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan masing-masing siswa untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang setara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Khairani, (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, namun penerapannya perlu disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan masing-masing siswa agar dapat memaksimalkan hasil belajar secara keseluruhan.

Siklus II

Pada Siklus II, peneliti melakukan tindakan perbaikan berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Meskipun penerapan model PBL dan game edukatif telah cukup efektif, beberapa siswa masih belum tuntas, yang berdampak pada efektivitas pembelajaran. Melalui observasi dan refleksi, peneliti mengidentifikasi bahwa pembelajaran kurang efektif karena belum sepenuhnya mengakomodasi kemampuan belajar semua siswa. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti melakukan perbaikan dengan merancang pembelajaran yang lebih interaktif pada Siklus II yang dibantu dengan penjelasan oleh guru. Peneliti juga merancang tes evaluasi yang lebih tepat, dengan mempertimbangkan kemampuan belajar masing-masing siswa dan menyesuaikan dengan keadaan sekitar dan memberikan contoh kontekstual, agar mereka dapat menyelesaikan tes dengan baik dan hasil belajarnya meningkat. Adapun hasil belajar siswa pada siklu II sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik dari Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	29	97%
Belum Tuntas	1	3%
Total Jumlah Siswa	30	100%

Berdasarkan tabel hasil belajar pada Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Dari 30 siswa, 29 siswa (97%) berhasil mencapai ketuntasan, sementara hanya 1 siswa (3%) yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas strategi yang diterapkan, di mana penggunaan Model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dibantu dengan permainan edukatif berhasil mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan siswa, sehingga hasil belajar mereka meningkat. Hasil belajar yang memuaskan ini mencerminkan bahwa strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pada konteks nyata, yang diterapkan melalui PBL dan permainan edukatif, berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan ini sejalan dengan teori Konstruktivisme oleh Piaget yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas konkret dan pengalaman langsung dapat membantu siswa

membangun pemahaman secara lebih mendalam. Penyesuaian metode yang responsif terhadap kebutuhan siswa, termasuk penggunaan permainan edukatif yang menyenangkan, terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar.

Pencapaian ketuntasan sebesar 97% pada Siklus II menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan peneliti berhasil mengatasi kekurangan yang ada pada Siklus I. Peningkatan tersebut, seperti memberikan lebih banyak waktu bagi siswa untuk berinteraksi dengan media edukatif dan memperbaiki diferensiasi pembelajaran, berdampak positif terhadap partisipasi dan pemahaman siswa. Vygotsky dalam teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) tekanan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat bantu dalam mendukung pembelajaran (Auliyah, 2024). Media edukatif seperti game dan PBL memfasilitasi siswa untuk bergerak menuju zona perkembangan mereka dengan bantuan instruksi yang lebih tepat dan responsif terhadap kemampuan mereka (Imran, 2024). Penelitian Ningrum, (2018) juga mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep yang lebih baik, sehingga memberikan kontribusi pada hasil belajar yang lebih tinggi. Berdasarkan temuan ini, penerapan PBL dan permainan edukatif diharapkan dapat terus diperkuat sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Inpres Palupi, dan dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik serupa.

Dari pengumpulan data yang didapatkan, peneliti mendapatkan rangkuman hasil belajar peserta didik menggunakan model PBL dan game edukatif. Berikut hasil rekapitulasi data hasil belajar pesert didik.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria Ketercapaian	KKM	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
Tidak Tuntas	≤ 75	18	60%	10	33%	1	6%
Tuntas	≥ 75	12	40%	20	66%	29	93%
Jumlah		30	100%	30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus I dan II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini ditandai dengan bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan berkurangnya jumlah peserta didik yang belum tuntas dari setiap siklus. Pada Siklus II, hanya 1 siswa yang belum mencapai KKM dari total keseluruhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pada Siklus II indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil ini membuktikan bahwa model *problem based learning* (PBL) dan penggunaan game edukatif secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terjadi dari pra-siklus hingga Siklus II setelah penerapan Model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dibantu dengan game edukatif. Pada Siklus I, meskipun 66% siswa mencapai ketuntasan, masih ada 33% siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan untuk perbaikan lebih lanjut dalam strategi pembelajaran. Setelah dilakukan penyesuaian pada perencanaan pembelajaran dan evaluasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, hasil belajar pada Siklus II meningkat secara signifikan. Pada Siklus II, 97% siswa berhasil mencapai ketuntasan, sementara hanya 3% siswa yang belum tuntas, menandakan keberhasilan penerapan PBL berbantuan game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Penerapan Model PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi. Penerapan game edukatif dalam pembelajaran juga terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian oleh Hidayat (2023) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa, yang sejalan dengan prinsip PBL (Nabila, 2024). Selain itu, game edukatif memberikan umpan balik instan kepada siswa, yang memungkinkan mereka memperbaiki kesalahan mereka dengan cepat, serta meningkatkan motivasi dan hasik belajar. Hal ini mendukung temuan Windawati, (2021) yang mengemukakan bahwa game edukatif dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelas. Dengan penerapan PBL berbantuan permainan edukatif , pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Inpres Palupi menjadi lebih aktif, kontekstual, dan mampu memenuhi berbagai kebutuhan belajar siswa, sehingga secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL dan game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Inpres Palupi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap prasiklus, sekitar 60% siswa belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, setelah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan permainan edukatif pada Siklus I, meskipun hanya 66% siswa yang mencapai ketuntasan, terdapat peningkatan yang cukup berarti dibandingkan dengan tahap prasiklus. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti PBL dan permainan edukatif, mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan partisipasi siswa. Pada Siklus II , setelah dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, tingkat ketuntasan siswa meningkat signifikan menjadi 97%. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan strategi yang lebih terfokus dan memperkuat interaksi siswa

dengan materi, seperti melalui PBL dan permainan edukatif, dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Game edukatif dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah terbukti efektif dalam membantu siswa. Dengan PBL, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif dalam mencari solusi atas masalah yang diberikan, yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aplikatif mereka. Selain itu, game edukatif memperkenalkan unsur permainan yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah dan guru disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media interaktif yang relevan dengan materi pembelajaran. Variasi media yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu memenuhi berbagai gaya belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika secara lebih mendalam dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Z. N., & Wathon, A. (2018). Membangun Pembelajaran Efisien Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, *1*(2), 93-112.

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, *3*(1), 35-44.

Anatasya, D., Yanti, F. W., Mellenia, R., Angreska, R., Putri, S., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Kebahasaan*, 1-9.

Auliyah, D. D., Habibah, S. R. N., & Faelasup, F. (2024). Analisis Pengaruh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pembelajaran. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN & SOSIAL (SINOVA)*, *2*(3), 203-216.

Ejin, S. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL Terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Jambu Hilir Baluti 2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, *1*(1), 66-72.

Hamsiah, A., Wikaningtyas, R., Bunga, J., Dia, E. E., Maisaroh, S., Kurniati, Y., ... & Serapina, S. (2023). *Pengantar Bahasa Dan Sastra Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Upi Press.

Hidayah, N. (2017). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, *2*(2), 190-204.

Imran, M. E., Sulfasyah, S. P., & Bahri, A. (2024). *Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar*. Indonesia Emas Group.

Jayanti, M. I., Umar, U., Nurdiniawati, N., & Amar, K. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Perspektif Richard I. Arends Dan Kilcher: Konsep, Strategi, Dan Optimalisasi Potensi Belajar Siswa. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, *6*(2), 91-108.

Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, *1*(1), 1-6.

Maftuhah, S., & Wathon, A. (2018). Pengembangan Game Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, *1*(2), 169-183.

Nabila, I. Y. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *12*(5).

Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi*, *9*(1), 271373.

Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *4*, 281-288.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hassil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1027-1038.

Zubaidah, S., & UM, J. (2017, May). Pembelajaran kontekstual berbasis pemecahan masalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. In *Makalah disampaikan pada Seminar Nasional dengan tema Inovasi Pembelajaran Berbasis pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Biologi di Universitas Muhammadiyah Makasar, Makasar* (Vol. 6).