

**UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR  
BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN  
MEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IIB  
SD NEGERI MODEL TERPADU MADANI**

Ijirana<sup>1</sup>, Aprilina Rizqi Auliya<sup>2</sup>, Paul Rumondor<sup>3</sup>  
1,2PPG FKIP Universitas Tadulako, <sup>3</sup>Guru SD Negeri Model Terpadu Madani  
[aprilinara01@gmail.com](mailto:aprilinara01@gmail.com)

**ABSTRACT**

*In this study, the researcher has several main aspects of the discussion that are targeted, namely (1) Knowing how the process of implementing Problem Based Learning and interactive media works, (2) The influence on students' self-confidence and learning outcomes. This study aims to improve students' self-confidence and learning outcomes in the Indonesian Language subject through the application of the Problem Based Learning model and Interactive media. This study is a classroom action research. The subjects of this study were all students of class IIB of Madani Integrated Model Elementary School totaling 30 students. This study was conducted in two cycles with the Kemmis and MC cycle models. Tagart. Data collection techniques are test techniques and non-test techniques. The research instrument uses questions and observation sheets. Based on the results of the study, the percentage of student self-confidence increased from Cycle I and Cycle II by 63.25% and 90.25%, respectively. While the percentage of completion of Indonesian Language learning outcomes showed developments from Pre-Cycle, Cycle I, and Cycle II by 36.6%, 66.6%, and 90%, respectively. Therefore, the implementation of the Problem Based Learning model and interactive media has proven effective in increasing the self-confidence and learning outcomes of class IIB students at Madani Integrated Model Elementary School. The Problem Based Learning model can support students in working together in groups and utilizing information to find solutions to problems. On the other hand, interactive media can increase student motivation by making the learning process more interesting and participatory.*

*Keywords: Self-confidence, Learning Outcomes, Problem Based Learning (PBL), Interactive Media*

**ABSTRAK**

Didalam penelitian ini peneliti memiliki beberapa aspek pokok bahasan yang dituju, yaitu (1) Mengetahui bagaimana proses dalam menerapkan pembelajaran Problem Based Learning dan media interaktif, (2) Pengaruh terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model Problem Based Learning dan media Interaktif. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IIB Sekolah Dasar Negeri Model Terpadu Madani yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan model siklus Kemmis dan MC. Tagart. Teknik pengumpulan data adalah teknik tes dan teknik non tes. Instrumen penelitian dengan menggunakan butir soal dan lembar observasi. Berdasarkan hasil

penelitian, persentase kepercayaan diri siswa meningkat dari Siklus I dan Siklus II masing-masing sebesar 63,25% dan 90,25%. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia menunjukkan perkembangan dari Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II masing-masing sebesar 36,6%, 66,6%, dan 90%. Oleh karena itu, penerapan model Problem Based Learning dan media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa kelas IIB di Sekolah Dasar Negeri Model Terpadu Madani. Model Problem Based Learning dapat mendukung siswa dalam bekerja sama dalam kelompok dan memanfaatkan informasi untuk mencari solusi atas masalah. Di sisi lain, media interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menjadikan proses belajar lebih menarik dan partisipatif.

**Kata Kunci:** Kepercayaan diri, Hasil Belajar, Problem Based Learning (PBL), Media Interaktif

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan juga masyarakat. Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat diabaikan. (Omeri, 2015).

Pendidikan selalu terkait dengan proses pembelajaran. Di sekolah dasar, salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar merupakan sarana yang efektif untuk

mengembangkan aktivitas siswa.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, yaitu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap siswa. (Ali, 2020). Pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari karena bahasa memainkan peran utama dalam perkembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan kepada siswa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini merupakan elemen yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mendengarkan dapat melatih siswa untuk mengomparasikan pengetahuannya dengan berbagai hal

yang disimak. Melalui berbicara siswa dapat secara efektif mengungkapkan ide, pendapat dan perasaan, dalam berbagai bentuk dan cara pada berbagai sasaran sesuai dengan tujuan dan konteks percakapan. Keterampilan berbicara dianggap memiliki peran penting dalam tujuan pembelajaran bahasa, karena inti dari mempelajari bahasa adalah untuk belajar berkomunikasi. Membaca dapat menambah pembendaharaan kata, melatih daya nalar, dan mampu menanggapi isi bacaan yang di bacanya. Membaca merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah pesan untuk memahami arti yang terkandung dalam teks. (Tarigan, 2008). Menulis dapat mengungkapkan ide dengan pemilihan kata dan struktur yang tepat sesuai dengan konteks.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tidak hanya membuat siswa menjadi pendengar pasif dari penjelasan guru, akan tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Siswa dianggap sebagai pelaku pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima materi.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IIB SD

Negeri Model Terpadu Madani, maka diperoleh informasi bahwa siswa menghadapi kesulitan yaitu kurangnya kepercayaan diri dalam menghadapi berbagai aspek pembelajaran. Kesulitan yang dihadapi oleh siswa adalah; (1) Selama proses pembelajaran, masih banyak siswa yang lebih memilih menunggu jawaban dari teman mereka daripada mencoba mengerjakan sendiri, (2) Siswa sering menyembunyikan jawaban mereka dan tidak ingin terlihat oleh guru saat diperiksa, (3) Saat guru memberikan kesempatan kepada siswa agar tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil belajarnya, siswa seringkali merasa malu untuk melakukannya, (4) Pada setiap sesi tanya jawab yang dilakukan oleh guru mengenai materi yang belum dipahami, semua siswa merasa malu untuk bertanya meskipun mereka belum mengerti materi tersebut, (5) Siswa belum dapat berdiskusi secara efektif dengan teman sejawat, (6) Siswa sudah memiliki pemikiran bahwa Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sulit dimengerti dan membosankan, (7) Siswa mudah putus asa dalam menyelesaikan tugas, (8) Siswa belum mampu

berpendapat, bertanya, dan menjawab pertanyaan, (9) Siswa terlihat cemas atau gelisah saat berbicara.

Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa masih rendah. Kepercayaan diri dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk saat proses pembelajaran di sekolah. Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kepercayaan diri dengan pencapaian hasil belajar. (Nurani et al, 2018). Siswa yang percaya diri cenderung mampu menyelesaikan tugas-tugas sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Namun, siswa yang kurang percaya diri biasanya meragukan kemampuan mereka sendiri. Mereka sering merasa gugup saat menghadapi masalah atau tantangan. Siswa melihat kegagalan sebagai sesuatu yang mengecewakan atau membuat mereka kehilangan semangat. Siswa yang kurang percaya diri cenderung tidak kreatif dan seringkali merasa takut secara berlebihan (Awaliyani, 2021). Siswa yang memiliki kepercayaan diri yang rendah akan sulit untuk berkomunikasi (Amri S. 2018).

Hasil belajar berperan penting sebagai alat ukur bagi guru untuk

menilai pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil belajar ini juga digunakan sebagai indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan ini, meningkatkan kepercayaan diri siswa di dalam kelas sangatlah penting. Hal ini disebabkan siswa kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani belum mampu menunjukkan kepercayaan diri dengan baik sehingga hasil belajar siswa masih rendah atau belum mencapai ketuntasan secara maksimal (KKM). Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelas IIB. Dari total 30 siswa, hanya 11 siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 36,6%. Sementara itu, 19 siswa belum memenuhi KKM, yang berarti persentasenya adalah 63,3%. Banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia, akibatnya siswa menjadi kurang aktif dan sangat bergantung pada guru. Metode pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan siswa dan tidak mendorong kolaborasi diantara mereka. Proses pembelajaran cenderung satu arah dengan fokus

utama pada guru atau ceramah. Guru hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar.

Melihat kondisi siswa seperti itu, solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan media interaktif. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) mengacu pada model pembelajaran yang memfokuskan pada proses pemecahan masalah untuk memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dan memungkinkan siswa menyusun pengetahuannya sendiri. Model ini memiliki kelebihan dalam menginspirasi siswa untuk belajar, mengajarkan pemikiran kelompok, serta menggunakan informasi relevan untuk menyelesaikan masalah. Model ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan tingkat tinggi, meningkatkan kemandirian siswa, dan memperkuat rasa percaya diri mereka (Dewi, T. A, 2019). Karakteristik *Problem Based Learning*, menurut teori yang dikembangkan oleh (Barrow dan Min Liu (2005) dalam Shoimin Aris, 2014) meliputi: (1) Pembelajaran yang berfokus pada siswa, (2) Pemanfaatan masalah nyata sebagai fokus utama

penyelenggaraan pembelajaran, (3) Pengetahuan baru diperoleh melalui pembelajaran mandiri, (4) Pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil, (5) Peran guru sebagai fasilitator.

Minimnya pemanfaatan media juga merupakan salah satu faktor yang membuat siswa kurang percaya diri di dalam kelas. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani yang menyebutkan bahwa siswa cenderung kurang terlibat jika hanya menggunakan metode ceramah dan pendekatan tradisional dalam pengajaran. Melihat kondisi tersebut, peneliti merancang pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti video animasi dan *Wordwall*, serta media konkret berupa boneka tangan. Media interaktif adalah solusi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Konten dari media interaktif sudah mencakup cara pembelajaran yang efektif dan komunikatif. Proses interaktif dalam pembelajaran dapat dianggap "hidup" jika kedua belah pihak saling memberikan tanggapan terkait pembelajaran yang berlangsung.

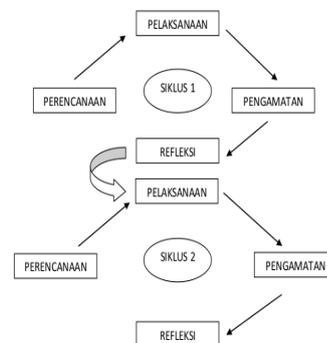
Media interaktif membuat interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih dinamis, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih baik. Peneliti tertarik untuk menggunakan media video animasi dan *Wordwall*, karena didalamnya berisi bahan ajar dan kuis yang dikemas semenarik mungkin. Video animasi dan *Wordwall* diberikan agar siswa mampu menganalisis materi secara mendalam dan termotivasi untuk belajar. Penggunaan media boneka tangan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa SD kelas rendah karena mereka berada dalam tahap operasional konkret. Pada fase ini, siswa belum dapat memahami konsep abstrak dan hanya bisa menangkap hal-hal yang nyata. (Piaget dalam Santrock, 2002). Boneka tangan dapat dijadikan sebagai wadah bagi siswa agar mau bercerita di depan kelas. Ini bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih berani menyampaikan pendapat mereka dan aktif berbicara mengenai tugas yang diberikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian "Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model *Problem*

*Based Learning* dan Media Interaktif pada Siswa Kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani".

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas ini adalah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan melalui 2 siklus dengan 2 kali mengajar persiklusnya. Adapun gambar desain PTK Kemmis dan MC. Tagart dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Model Terpadu Madani. Objek dalam penelitian ini terdiri dari 2 objek penelitian, yaitu kepercayaan diri dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IIB. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa

kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani dengan jumlah 30 siswa yang terdiri 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, yaitu pada bulan Mei 2024. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi dan tes. Observasi dapat dibagi menjadi dua jenis; observasi untuk peneliti dan observasi untuk siswa. Observasi untuk peneliti melibatkan penggunaan instrumen pengamatan yang mengevaluasi kemampuan peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, observasi untuk siswa berfokus pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru kelas dan rekan sejawat bertindak sebagai pengamat.

Tes ini dirancang untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan jenis tes berupa 10 soal pilihan ganda. Analisis informasi dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa gambaran tentang keterampilan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan aktivitas siswa selama proses belajar. Sementara itu, data kuantitatif

berupa hasil belajar siswa yang diuraikan secara deskriptif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata dan ketuntasan belajar, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Indikator keberhasilan yang diusulkan pada Siklus II adalah rata-rata kelas sebesar 80 dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 80%.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Penelitian ini bertujuan sebagai upaya meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui model *Problem Based Learning* dan media interaktif.

Dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti menyusun lembar observasi untuk menilai sejauh mana ada peningkatan dalam kepercayaan diri siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* dan

penggunaan media interaktif. Berikut ini adalah analisis data yang dihasilkan dari lembar observasi tersebut.

1. Hasil Analisis Kepercayaan Diri

Adapun data hasil analisis kepercayaan diri pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1 Hasil Analisis Kepercayaan Diri**

No	Indikator Penilaian	Nilai Rata-Rata Siklus I Siklus II	
1.	Percaya atas kemampuan sendiri	41%	83%
2.	Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan	75%	100%
3.	Mempunyai konsep diri yang positif	62%	87%
4.	Berani mengungkapkan pendapat	75%	91%
Jumlah		63,25%	90,25 %

Hasil analisis kepercayaan diri dilakukan dengan mengamati data tentang kepercayaan diri yang telah dikumpulkan berdasarkan lembar pengamatan. Hasil analisis kepercayaan diri pada Siklus I berada pada kategori cukup dengan persentase 63,25%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90,25% dengan kategori sangat baik. Rendahnya kepercayaan diri siswa pada Siklus 1 disebabkan siswa belum terbiasa dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media interaktif serta masih kurangnya bimbingan guru

terhadap siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada Siklus I, siswa menunjukkan antusiasme yang meningkat dalam mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan tidak monoton. Namun, masih ada beberapa siswa yang merasa bingung selama proses pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa tampak masih bertanya kepada kelompok lain untuk mendapatkan jawaban.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan maka terdapat beberapa kendala pada Siklus I sehingga perlu dilakukan perbaikan tindakan yang akan dilaksanakan pada Siklus II. Pada Siklus II terlihat adanya peningkatan, yang menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menempatkan diri sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media interaktif, kepercayaan diri siswa meningkat. Siswa mulai menunjukkan keaktifan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Siswa kini lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban yang mereka peroleh dari hasil diskusi.

Kemampuan mereka dalam mengajukan pertanyaan dan memilih metode pemecahan masalah telah menunjukkan perkembangan yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa dengan penyelesaian masalah secara kelompok. Peningkatan tersebut terjadi setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media interaktif, yang telah memenuhi indikator keberhasilan. Selain itu, penggunaan media interaktif juga berperan penting, karena memungkinkan siswa untuk lebih berani mengungkapkan pendapat mereka. Siswa juga lebih semangat untuk mempresentasikan hasil diskusinya dengan menggunakan media konkret seperti boneka tangan. Peningkatan dalam kepercayaan diri siswa juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar dengan efektif. Hal ini berkat manajemen siswa dan pengelolaan langkah-langkah pembelajaran yang baik oleh guru. Pada Siklus II, guru telah berhasil berperan sebagai fasilitator dan motivator, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## 2. Hasil Analisis Belajar Siswa

### a. Hasil Analisis Belajar Pra-Siklus

Proses pelaksanaan penelitian ini menggunakan beberapa tahapan, yaitu tahap Pra-Siklus, tahap Siklus I dan tahap Siklus II. Awalnya, pertemuan pertama diadakan pada tanggal 15 Mei 2024, yaitu dengan mempelajari materi memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri menggunakan metode ceramah dan media gambar sederhana. Setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan penilaian formatif dan sumatif. Adapun data hasil analisis belajar siswa pada Pra-Siklus dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2 Hasil Analisis Belajar Siswa Pra-Siklus**

<b>Keterangan Jumlah Siswa Presentase</b>		
Tuntas	11	36,6%
Belum Tuntas	19	63,3%
Total Jumlah Siswa	30	100%

Dalam penelitian ini, fase awal (Pra-Siklus) di kelas IIB dilakukan sebelum tindakan diterapkan. Hasil pretest pada fase ini menunjukkan bahwa 11 siswa (36,6%) sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 19 siswa (63,3%) belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar

siswa dalam materi memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri masih tergolong rendah dan belum memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 75 untuk Bahasa Indonesia di SD Negeri Model Terpadu Madani. Selain itu, secara umum siswa kurang berani tampil di depan kelas, yang menunjukkan kurangnya kepercayaan diri dan partisipasi. Dengan ini maka peneliti berencana menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media interaktif selama proses pembelajaran. Adapun gambar pelaksanaan pembelajaran Pra-Siklus dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2 Pelaksanaan Pembelajaran Pra-Siklus

#### b. Hasil Analisis Belajar Siklus I

Pada tahap perencanaan, sebelum menyusun perangkat pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan tes diagnostik untuk menilai kemampuan awal siswa. Langkah ini bertujuan untuk menyesuaikan tindakan yang akan diambil selama proses pembelajaran.

Pada Siklus I, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar kurikulum merdeka, media pembelajaran, lembar observasi, dan lembar penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan di kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani dengan materi yang dibahas mengenai memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang lingkungan.

Pada tahap Siklus I, peneliti menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan menggunakan media interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, guru memanfaatkan media berbasis teknologi (audio visual) dan *Wordwall*, serta media konkret, yang membuat sesi pembelajaran menjadi partisipatif. Ketika menggunakan media interaktif, peran guru adalah sebagai fasilitator, yang hanya membimbing siswa, memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengemukakan pendapatnya. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena guru mengakomodasi teknologi seperti video animasi dalam pembelajaran di kelas dan siswa mendemonstrasikan media konkret

yang disediakan. Namun siswa masih terlihat belum terbiasa dengan media *Wordwall*.

Ketika menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*, guru menunjukkan pelaksanaannya saat melakukan pembagian kelompok. Melalui kegiatan ini siswa mulai dapat menemukan kepercayaan dirinya pada saat berdiskusi dengan teman sejawatnya sehingga siswa menunjukkan keaktifannya ketika belajar di dalam kelas. Meskipun siswa masih tampak bertanya tentang jawaban kepada kelompok lain. Namun hal ini sedikit berbeda dengan pembelajaran pada saat Pra-Siklus sebelumnya, karena pada saat pembelajaran tersebut siswa belum terlihat aktif. Setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*, dalam pembelajaran siswa mulai memperlihatkan keaktifannya. Hal ini diperkuat oleh beberapa *feedback* yang muncul dari beberapa siswa. Selanjutnya, ketika guru mengajukan pertanyaan yang diberikan, terdapat beberapa siswa menjawab dan mengemukakan pendapat. Hal tersebut tidak terlepas dari peran model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media

interaktif yang memfokuskan pada kemampuan siswa. Peneliti juga melakukan tes evaluasi dengan tujuan mengetahui kemajuan keberhasilan proses pembelajaran. Adapun data hasil analisis belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3 Hasil Analisis Belajar Siklus I**  
**Keterangan Jumlah Siswa Presentase**

Tuntas	20	66,6%
Belum Tuntas	10	33,3%
Total Jumlah Siswa	30	100%

Berdasarkan tabel yang disajikan, hasil belajar siswa dari tes pada Siklus I menunjukkan bahwa 20 siswa (66,6%) telah mencapai ketuntasan, sementara 10 siswa (33,3%) belum mencapai ketuntasan, Dengan demikian, 10 siswa yang belum mencapai ketuntasan memiliki potensi untuk mencapai ketuntasan, sehingga dilanjutkan ke Siklus II. Hasil pada Siklus I telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media interaktif efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri serta hasil belajar siswa.

Guru perlu menemukan cara untuk meningkatkan kualitas pengajarannya dengan cara menggabungkan model pembelajaran

dan media pembelajaran interaktif sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Pembelajaran yang interaktif akan membuat siswa lebih antusias dan terlibat, mengurangi kemungkinan mereka merasa bosan, mengantuk, atau kehilangan semangat selama pelajaran. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, terutama di tingkat sekolah dasar karena lingkungan yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini sebabkan karena pembelajaran yang hanya dilakukan dengan memberikan tugas, akan berdampak membosankan dan cenderung monoton bagi anak seusia siswa di tingkat Sekolah Dasar (Salsabila, 2020)

Peneliti juga menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan kemampuan mereka. Penggunaan media interaktif berfungsi sebagai alat yang mendukung proses belajar dan mengajar, serta membantu memperjelas makna atau isi pelajaran yang disampaikan kepada siswa. Adapun gambar pelaksanaan

pembelajaran Siklus I dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

#### c. Siklus II

Pada tahap ini, peneliti menerapkan langkah-langkah yang sama seperti pada siklus sebelumnya, namun dengan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada Siklus I, yaitu terdapat beberapa siswa yang belum aktif dalam pembelajaran, belum mencapai KKM, dan siswa masih tidak terbiasa dengan penerapan media teknologi di dalam kelas seperti media *Wordwall*. Dengan demikian, peneliti akan lebih fokus pada pemenuhan kebutuhan siswa dan memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai pembelajaran yang disajikan. Perbaikan ini didasarkan pada hasil observasi dan refleksi yang telah dilakukan. Peneliti berusaha memperbaiki situasi dengan merancang pembelajaran yang lebih interaktif. Materi yang dibahas yaitu mengenai memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang narasi imajinatif. Adapun data

hasil analisis belajar siswa pada Siklus II dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

**Tabel 4 Hasil Analisis Belajar Siklus II**  
**Keterangan Jumlah Siswa Presentase**

Tuntas	27	90%
Belum Tuntas	3	10%
Total Jumlah Siswa	30	100%

Berdasarkan tabel yang disajikan, hasil belajar siswa pada Siklus II menunjukkan bahwa 27 siswa (90%) telah mencapai ketuntasan, sementara 3 siswa (10%) belum mencapai ketuntasan. Adapun tingkat ketuntasan klasikal sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah sesuai dengan harapan, karena sudah mencapai di atas indikator KKM yang ditetapkan yaitu  $\geq 75$ , sehingga peneliti menghentikan penelitian hingga pada Siklus II. Adapun gambar pelaksanaan pembelajaran Siklus II dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini:



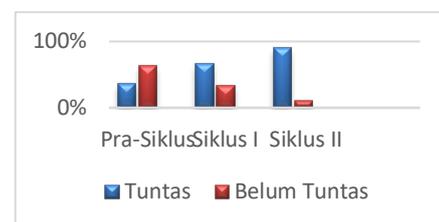
Gambar 4 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Adapun Grafik 1 Ketuntasan Hasil Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus II dapat dilihat pada grafik 1 di bawah ini:

Grafik 1 Ketuntasan Hasil Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik yang ada, tampak bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari Pra-Siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Peningkatan ini terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang tuntas dan menurunnya jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan pada setiap siklusnya. Pada Siklus II, terdapat 3 siswa yang belum mencapai KKM dari total jumlah siswa, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian sudah terpenuhi dan penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Problem Based Learning* dan media interaktif berhasil meningkatkan kepercayaan diri serta



hasil belajar siswa kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan model

pembelajaran *Problem Based Learning* dan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani maka dapat disimpulkan sebagai berikut; Aktivitas siswa, guru, dan hasil belajar meningkat signifikan dari Siklus I dan Siklus II. Guru memainkan peran penting dalam perencanaan, pelaksanaan, mengelola kelas, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta partisipatif. Suasana belajar yang menyenangkan, model pembelajaran, dan media yang sesuai dapat meningkatkan kepercayaan diri serta hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan tingkat tinggi, meningkatkan kemandirian siswa, dan memperkuat rasa percaya diri mereka. Media interaktif berbasis teknologi seperti video animasi, aplikasi pembelajaran, serta media konkret berperan krusial dalam meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Dengan menjadikan proses belajar lebih menarik dan melibatkan siswa. Media ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan termotivasi dalam kegiatan belajar.

Untuk penelitian mendatang, beberapa perbaikan yang bisa dipertimbangkan untuk meningkatkan validitas dan penerapan hasil penelitian meliputi; memperluas sampel penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan siswa dari berbagai latar belakang untuk memperkuat temuan, pada penelitian berikutnya menyelidiki lebih mendalam mengenai peran guru dengan mengkaji praktik terbaik serta tantangan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan penggunaan media interaktif, serta melaksanakan evaluasi jangka panjang terhadap hasil belajar dan kepercayaan diri siswa setelah penerapan strategi ini untuk hasil yang lebih optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35.
- Amri, S. (2018). Pengaruh kepercayaan diri (self confidence) berbasis ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar matematika siswa SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Rafflesia*, 3(2), 156-170.
- Awaliyani, SAAKU, Ummah, AK, & Jember, NI (2021). Upaya

Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Kegiatan Muhadhoroh. *Jurnal Pendidikan Guru Indonesia* , 2 (1),246-252.

Dewi, T. A., & Wardani, N. S. (2019). Peningkatan hasil belajar tematik melalui pendekatan problem based learning siswa kelas 2 SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 2(1),

Nurani, Sunarto, & Wardani, D. K. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Surakarta. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(1),1–13.

Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(3).

Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *INSANIA:Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304.

Santrock, John. W. (2002). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 5, Jilid I. Jakarta : Erlangga.

Shoimin, Aris. (2014). 68 Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.