
ANALISIS PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MEMADUKAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF JELAJAH LINGKUNGAN

NURSIWI NUGRAHENI¹, SITI HAJARUN NADHIFAH²

Pendidikan Profesi Guru¹, Universitas Negeri Semarang², Indonesia

E-mail: ¹nursiwi@mail.unnes.ac.id , ²nadhifahnazk78@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kosakata, dengan memadukan pembelajaran interaktif melalui jelajah lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Dengan interaksi langsung di lingkungan sekitar, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengaitkan kosakata baru dengan cara yang menyenangkan. Penerapan pembelajaran ini dilakukan di SDN Ngesrep 03 Semarang dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan pengumpulan data. Teknik analisis data dilakukan dengan mereduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sebanyak 10% siswa yang mendapat nilai rentang 90-100, 37% siswa yang mendapat nilai direntang 80-89, kemudian siswa yang mendapat nilai di rentang 70-79 dan 60-69 memiliki persentase nilai yang sama yaitu masing-masing 26%. siswa memiliki rata-rata 74, median 65, modus 80, nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Siswa yang tidak memenuhi KKM terdapat 5 anak.

Kata Kunci: Hasil Belajar, PBL, Kosakata

ABSTRACT

The aim of this research is to analyze the effectiveness of implementing the Problem Based Learning (PBL) model in Indonesian language learning, especially in vocabulary material, by combining interactive learning through exploring the school environment. This research aims to improve students' understanding of vocabulary, develop critical thinking skills, and create a fun and contextual learning experience. With direct interaction in the surrounding environment, it is hoped that students can more easily relate new vocabulary in a fun way. The application of this learning was carried out at SDN Ngesrep 03 Semarang using observation, test and data collection techniques. Data analysis techniques are carried out by reducing data, presenting data, and conclusions. The results of the research showed that 10% of students got scores in the range 90-100, 37% of students got scores in the range 80-89, then students who got scores in the range 70-79 and 60-69 had the same percentage of scores, namely- 26% each. students had an average of 74, median 65, mode 80, highest score 90 and lowest score 60. There were 5 students who did not meet the KKM.

Keyword: Learning Outcomes, PBL, Vocabulary

PENDAHULUAN

PBL merupakan model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada permasalahan dunia nyata. Oleh karena itu diharapkan mahasiswa mampu membangun pengetahuannya sendiri,

mengembangkan pertanyaan dan keterampilan penelitian tingkat lanjut, menjadikan mahasiswa mandiri dan meningkatkan rasa percaya diri. Ward (Lestari 2015: 42) menjelaskan bahwa PBL merupakan metode belajar dimana siswa memecahkan masalah

melalui tahapan metode ilmiah, dimana siswa mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan masalah sekaligus memperoleh keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menghadirkan masalah kepada siswa dan memungkinkan kemampuan berpikir mereka menjadi lebih berkembang menjadi berpikir tingkat tinggi dan mampu memecahkan masalah.

Ciri-ciri metode PBL adalah sebagai berikut. (1) Pembelajaran dimulai dengan memberikan masalah mengambang yang berkaitan dengan kehidupan nyata. (2) Soal dipilih sesuai beserta tujuan belajar. (3) Siswa menyelesaikan masalah dengan benar. (4) Bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang diberikan. (5) Guru berperan sebagai penyampai materi dan fasilitator. (6) Siswa bertanggung jawab memperoleh pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber dan tidak hanya dari satu sumber. (7) Siswa mempresentasikan hasil penyelesaian soal dalam bentuk produk konkrit.

Demikian pula Hosnan (dalam Trianto, 2011: 98) menyatakan bahwa penerapan metode PBL terdiri dari lima cara dalam proses pembelajaran: 1) Orientasi siswa terhadap masalah, dan 2) Pengorganisasian siswa. 3) memimpin penelitian individu dan kelompok, 4) menyajikan dan mengembangkan hasil kerja, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah. Mempelajari pelajaran bahasa Indonesia melalui materi kosakata, siswa perlu sering berlatih untuk memperoleh lebih banyak kosakata.

Oleh karena itu, guru hendaknya memilih media yang tepat ketika mengajarkan pembelajaran kosakata. Kosakata adalah sekumpulan kata, kosa kata, atau istilah yang biasanya sebuah konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam bahasa, baik sebagai alat penyampai gagasan maupun sebagai bentuk kegiatan yang menelusuri perkembangan modern. Kosakata merupakan alat untuk mengkomunikasikan pesan dan pendapat yang seharusnya dimiliki setiap orang. Semakin banyak kosakata yang dimiliki setiap anak, maka akan semakin mudah pula memahami suatu informasi. Baik informasi lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang saya lakukan di PPL II pada kegiatan asistensi, siswa kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini berpengaruh dengan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. siswa kelas III pada SDN Ngesrep 03 menyukai hal-hal yang berkaitan dengan permainan. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang menarik agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Dengan demikian saya memadukan pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata dengan melakukan jelajah lingkungan sekolah agar pembelajaran lebih menarik dan belajar tidak hanya bisa dilakukan didalam kelas, akan tetapi bisa dilakukan diluar kelas, agar siswa dapat belajar dengan suasana yang baru.

Media yang guru gunakan dalam penelitian ini dengan menerapkan pembelajaran jelajah lingkungan sekolah agar siswa dapat

belajar dengan cara menyenangkan. Guru memberikan materi mengenai kosakata terlebih dahulu dengan memadukan cerita rakyat daerah sekitar yang dikemas dalam bentuk Bigbook. Kemudian guru mengajak siswa untuk menemukan kosakata yang sulit dalam cerita. Guru menjelaskan kosakata yang tidak dimengerti siswa. Kemudian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi, guru membagikan LKPD secara berkelompok dan mengajak siswa ke lapangan sekolah untuk mencari kosakata yang sudah guru sebarkan di lingkungan sekolah. Siswa secara berkelompok mencari kosakata tersebut kemudian memecahkan permasalahan dengan mengartikan makna kosakata yang telah mereka temukan. Setelah jelajah lingkungan untuk menemukan kosakata, siswa mempresentasikan hasil dari kegiatan yang mereka lakukan. Kemudian untuk mengukur kemampuan masing-masing peserta didik, guru menggunakan tes mandiri dengan menggunakan soal pilihan ganda.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk meneliti "Analisis Penerapan Problem Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosakata Memadukan Pembelajaran Interaktif Jelajah Lingkungan Sekolah."

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang saya lakukan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngesrep 03 kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 19 anak. 7 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Data observasi, dokumentasi, dan tes dilaksanakan pada saat PPL II dengan

penerapan pembelajaran *Problem Based Learning*. Teknik pengolahan data yang dilakukan pada data kualitatif ada 3 yaitu: Reduksi data, Penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan tes kognitif berupa soal pilihan ganda, setelah itu hasil tes dapat dikategorikan berdasarkan kriteria hasil belajar.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan	Skor Standar
90%-100%	A
80%-89%	B
70%-79%	C
60%-69%	D
>59%	E

Sumber: (Afandi : 2013)

Keterangan:

A: Sangat Baik

B: Baik

C: Cukup

D: Kurang

E: Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Orientasi siswa pada masalah

Kegiatan dimulai dengan membaca bersama Big Book yang berjudul "Goa Kreo," yang menggambarkan keindahan dan keunikan Kota Semarang. Seluruh amendengarkan guru membacakan dengan suara penuh antusiasme. Mereka terlihat terpesona oleh cerita yang disampaikan, membayangkan tempat-tempat yang disebutkan dalam bigbook. Setelah pembacaan, guru mengajak murid untuk mendiskusikan

kosakata yang mereka temui. Beberapa anak mengangkat tangan, bertanya tentang kata-kata yang sulit dipahami, sehingga tercipta interaksi yang hidup di antara mereka.



Gambar 1. mengenalkan peserta didik tentang kosakata

2. Mengorganisasi siswa

Selanjutnya, kegiatan berlanjut dengan mencari kosakata sulit dari teks yang telah dibaca. Anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil dan diminta untuk mencatat kosakata yang mereka anggap sulit. Dengan bimbingan guru, mereka mendiskusikan arti dan penggunaan kosakata tersebut. Kegiatan ini bukan hanya melatih pemahaman, tetapi juga membangun kerja sama antar anggota kelompok. Suasana kelas dipenuhi dengan tawa dan diskusi hangat, menunjukkan antusiasme mereka dalam belajar.



Gambar 2. Menemukan kosakata sulit dan membagi kelompok

3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Setelah menjelajahi kosakata dari buku, saatnya anak-anak untuk beraksi di dunia nyata. Mereka dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menjelajahi lingkungan sekolah, khususnya di area lapangan. Dalam penjelajahan ini, mereka diminta untuk menemukan kosakata baru yang sudah disebarkan oleh guru dengan lingkungan sekitar. Dengan membawa catatan dan pensil, mereka mencari kosakata yang telah disebarkan guru menggunakan kertas origami yang dipotong kecil-kecil. Setiap kelompok berdiskusi dan mencatat kosakata yang mereka temukan beserta artinya. Kegiatan ini membantu anak-anak menghubungkan kosakata baru dengan pengalaman sehari-hari mereka.



Gambar 3. Guru membimbing peserta didik pada kegiatan jelajah lingkungan sekolah

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil

Setelah selesai menjelajahi, setiap kelompok kembali ke kelas dan bersiap untuk mempresentasikan hasil penemuan mereka. Mereka dengan percaya diri menjelaskan kosakata yang telah ditemukan dan ditempelkan pada LKPD yang sudah dibagikan. Melalui presentasi ini, anak-anak

belajar berkomunikasi dan berbagi informasi, sementara guru memberikan umpan balik yang konstruktif.



Gambar 4. Peserta didik mempresentasikan hasil jelajah lingkungan

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil dari pemecahan masalah

Tahap terakhir dari pembelajaran ini adalah tes untuk mengevaluasi pemahaman kosakata masing-masing siswa. Guru menyiapkan soal pilihan ganda yang berkaitan dengan kosakata yang telah dipelajari. Dengan semangat, anak-anak mengisi lembar soal tersebut, berusaha menjawab dengan sebaik-baiknya. Hasil dari tes ini akan membantu guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman setiap siswa terhadap kosakata baru.

Dengan metode PBL yang diterapkan, pembelajaran kosakata di kelas 3 ini berlangsung dengan aktif, menyenangkan, dan interaktif. Anak-anak tidak hanya belajar kosakata baru, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan kerja sama mereka. Kegiatan ini membuktikan bahwa belajar dapat dilakukan di

mana saja dan dalam suasana yang menyenangkan.



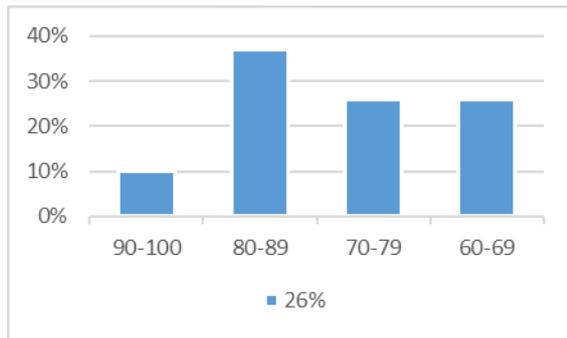
Gambar 5. Peserta didik melakukan tes evaluasi

Data hasil penelitian peserta didik diperoleh dari hasil tabulasi dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Dapat dilihat pada tabel 2. Data siswa yang diperoleh dari hasil belajar. Dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar

Latihan	Hasil
Mean	74
Median	65
Modus	80
Min	60
Max	90

Dari data diatas dapat disimpulkan jika nilai siswa memiliki rata-rata 74, median 65 , modus 80, nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Siswa yang tidak memenuhi KKM terdapat 5 anak. Untuk mengetahui frekuensi belajar siswa dapat diketahui melalui tabel dibawah ini.



Persentase hasil belajar siswa yaitu, sebanyak 10% siswa yang mendapat nilai rentang 90-100, 37% siswa yang mendapat nilai di rentang 80-89, kemudian siswa yang mendapat nilai di rentang 70-79 dan 60-69 memiliki persentase nilai yang sama yaitu masing-masing 26%.

Pembahasan

Dalam pembelajaran kosakata kelas III, siswa diajak untuk menjelajahi lingkungan sekolah setelah membaca big book yang menarik. Pada awal kegiatan, guru memperkenalkan tujuan pembelajaran, yaitu memperluas kosakata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Untuk mendukung kolaborasi, guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok kecil, di mana masing-masing kelompok akan melakukan pencarian bersama untuk menemukan kata-kata baru yang tersebar di sekitar area sekolah.

Setelah pembagian kelompok, guru memberikan instruksi jelas tentang kegiatan jelajah lingkungan. Setiap kelompok diberi tugas untuk mencari potongan kertas origami kecil yang berisi kosakata yang telah disiapkan dan disebar oleh guru. Dengan semangat, siswa mulai bergerak mencari kertas-kertas tersebut, saling membantu, dan berdiskusi untuk menemukan sebanyak mungkin kata baru. Kegiatan

ini tidak hanya menambah kosakata mereka, tetapi juga mengajarkan pentingnya kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.

Setelah menyelesaikan pencarian, siswa kembali ke kelas untuk mempersiapkan presentasi hasil kerja kelompok mereka. Setiap kelompok mendiskusikan temuan mereka, berbagi arti kosakata, dan menyiapkan cara terbaik untuk menyampaikan informasi tersebut kepada teman-teman sekelas. Saat presentasi berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan percaya diri, menjelaskan kosakata yang ditemukan serta makna dan penggunaan dalam kalimat. Ini menjadi momen pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi semua.

Sebagai penutup, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka. Mereka membahas tantangan yang dihadapi selama pencarian dan apa yang mereka pelajari dari satu sama lain. Setelah refleksi, siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri untuk mengukur pemahaman mereka terhadap kosakata yang telah dipelajari. Melalui tahapan ini, siswa tidak hanya memperluas kosakata, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan kreativitas dalam suasana yang menyenangkan. Tahapan PBL terstruktur dan terfokus pada peserta didik meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis

Berdasarkan grafik frekuensi siswa sebanyak 10% siswa yang mendapat nilai rentang 90-100, 37% siswa yang mendapat nilai di rentang 80-89, kemudian siswa yang mendapat nilai di rentang 70-79 dan

60-69 memiliki persentase nilai yang sama yaitu masing-masing 26%. siswa memiliki rata-rata 74, median 65, modus 80, nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Siswa yang tidak memenuhi KKM terdapat 5 anak

SIMPULAN

Berdasarkan data yang disajikan, distribusi nilai siswa menunjukkan tantangan dalam pencapaian hasil belajar, dengan 5 siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai siswa adalah 74, dengan modus 80 dan median 65, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada di bawah rata-rata. Untuk meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa, penerapan sintaks *Problem-Based Learning* (PBL) dapat menjadi strategi efektif. Dengan PBL, siswa dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga mendorong kolaborasi, pemecahan masalah, dan keterlibatan yang lebih dalam dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa yang kurang berprestasi untuk memahami materi dengan lebih baik dan mencapai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani Wahyu, O. (n.d.). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(3), 1150.
- Koerunisa' Ulfiana. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. 4(3), 196. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i3.3237>
- Nisa, K., Nursyahidah, F., Saputra, H. J., & Junaidi, A. (2023). Model Problem Based Learning pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *ELducatio FKIP UNMA*, 9(2), 948–955. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4831>
- Prastiwi, EL., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 278–288. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2758>
- Qorimah, EL. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- ahayu, A. S. A., Nahriyah, S., & Jamaludin, G. M. (2022). Pengaruh Penerapan Metode Karyawisata terhadap Peningkatan Kemampuan Sains di RA Az-Zahra. RI'AYATULATHFAL. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 1–8.
- Sari Kumala. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>