

**PENERAPAN PEMBELAJARAN PROBLEM-BASED LEARNING (PBL)
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS VI**

Amalia Lisyalama
Universitas Terbuka
e-mail: amelberau86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak, membaca, dan memahami legenda Putri Komodo. Model Problem-Based Learning (PBL) dipilih karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang inovatif dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana penerapan PBL dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, serta kreativitas siswa dalam memahami cerita legenda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus hingga indikator keberhasilan tercapai. Penelitian melibatkan 9 siswa kelas VI SD Negeri 002 Tanjung Perangat sebagai subjek penelitian. Setiap siklus pembelajaran menerapkan langkah-langkah PBL yang terintegrasi dengan unsur inovatif dan interaktif, serta disesuaikan dengan dinamika kelas dan karakteristik siswa. Seluruh tahapan pembelajaran dievaluasi melalui asesmen formatif dan sumatif untuk mengetahui perkembangan pemahaman dan kemampuan analisis siswa terhadap legenda Putri Komodo. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan signifikan pada kategori hasil belajar dan keaktifan siswa dari pra siklus hingga siklus II, di mana persentase siswa pada kategori "Tinggi" meningkat dari 22,22% menjadi 83,33%, sementara kategori "Rendah" dan "Sangat Rendah" menurun hingga 0%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan tindakan pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa secara efektif. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mampu memberikan interpretasi kreatif terhadap cerita legenda.

Kata Kunci: *Model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL), Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

This study aims to improve the quality of Indonesian language learning, especially in the material of listening, reading, and understanding the legend of the Komodo Princess. The Problem-Based Learning (PBL) model was chosen because it is considered capable of creating an innovative and interactive learning atmosphere, so that students can be more active in the learning process. The main focus of this study is how the application of PBL can facilitate the development of critical thinking skills, collaborative, and creativity of students in understanding the legend. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in several cycles until the success indicator is achieved. The study involved 9 sixth grade students of SD Negeri 002 Tanjung Perangat as research subjects. Each learning cycle applies PBL steps that are integrated with innovative and interactive elements, and are adjusted to class dynamics and student characteristics. All stages of learning are evaluated through formative and summative assessments to determine the development of students' understanding and analytical skills towards the legend of the Komodo Princess. Based on the results of the study, there was a significant increase in the category of learning outcomes and student activity from pre-cycle to cycle II, where the percentage of students in the "High" category increased from 22.22% to 83.33%, while the "Low" and "Very Low" categories decreased to 0%. This shows that the implementation of learning actions carried out is able to improve learning outcomes

and student activity effectively. Students become more active in discussions, expressing opinions, and are able to provide creative interpretations of legendary stories.

Keywords: *Problem-Based Learning (PBL) learning model, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan memerlukan waktu yang tidak singkat untuk mencapai hasil yang optimal. Proses ini menuntut adanya strategi yang tepat dari guru agar dapat mendorong terjadinya perubahan pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa secara simultan (Sanjaya, 2014). Selain itu, pembelajaran dapat diartikan sebagai segala aktivitas yang membawa informasi dan pengetahuan melalui interaksi antara guru dan siswa (Purwanto, 2004).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kompetensi siswa di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan mengasah keterampilan berbahasa, tetapi juga menumbuhkan literasi dan karakter siswa. Materi legenda, sebagai bagian dari warisan budaya bangsa, menjadi salah satu topik yang diajarkan untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran legenda di kelas seringkali kurang menarik dan minim interaksi, sehingga siswa cenderung pasif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 002 Tanjung Perangat, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menyimak, membaca, serta mengidentifikasi gaya bahasa pada teks legenda masih kurang optimal. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL), yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VI.

Model pembelajaran inovatif dan interaktif, seperti Problem-Based Learning (PBL), menawarkan berbagai keunggulan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Melalui pendekatan berbasis masalah, siswa didorong untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mencari solusi, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek yang aktif dalam membangun pengetahuan (Hmelo-Silver & Barrows, 2015; Loyens et al., 2021). PBL terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menempatkan mereka sebagai pusat pembelajaran dan mendorong mereka untuk berpikir kritis serta mandiri (Savery, 2019).

Selain berdampak pada siswa, penerapan model pembelajaran inovatif juga memberikan manfaat bagi guru. Guru dituntut untuk terus mengembangkan kompetensi profesionalnya agar mampu merancang dan mengelola pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Melalui PBL, guru dapat memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi pendidikan, serta mengasah keterampilan dalam memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif (Ertmer & Glazewski, 2019). Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa (Baran & Correia, 2017).

Keunggulan lain dari model pembelajaran inovatif adalah kemampuannya menciptakan pembelajaran yang responsif dan adaptif. Model seperti PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan beradaptasi dengan berbagai situasi pembelajaran. Siswa diajak untuk mengidentifikasi masalah nyata, menganalisis informasi, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok. Proses ini secara langsung mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, pemecahan masalah, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama

dengan orang lain (Bell, 2019; Voogt et al., 2022). Pembelajaran berbasis masalah telah terbukti meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kesiapan siswa menghadapi tantangan masa depan (Dolmans et al., 2016).

Penggunaan teknologi dalam model pembelajaran inovatif juga memberikan dampak positif yang besar. Melalui pemanfaatan media digital dan sumber belajar daring, akses siswa terhadap informasi menjadi lebih luas dan beragam. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa (Almarashdeh, 2022). Dengan demikian, model pembelajaran inovatif dan interaktif berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh, sekaligus mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era globalisasi dan digitalisasi (Voogt et al., 2022).

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran legenda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak, memahami unsur intrinsik legenda, mengidentifikasi pesan moral, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya dan kearifan lokal. Selain itu, model ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, bermakna, dan kolaboratif, sehingga dapat mendukung pengembangan karakter dan keterampilan siswa secara holistik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak, membaca, dan memahami legenda Putri Komodo. Penelitian dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 002 Tanjung Perangat dengan subjek sebanyak 9 siswa. Proses penelitian dilakukan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus akan diulang hingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai.

Setiap siklus penelitian menerapkan langkah-langkah model Problem-Based Learning (PBL) yang diintegrasikan dengan unsur inovatif dan interaktif. Guru memulai dengan menyajikan permasalahan terkait legenda, kemudian siswa didorong untuk berdiskusi, menganalisis, dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah secara berkelompok. Selama proses pembelajaran, guru menggunakan berbagai media pembelajaran, seperti teks legenda, lembar kerja siswa, serta perangkat presentasi digital untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil belajar. Data kualitatif diperoleh dari deskripsi hasil observasi terhadap aktivitas siswa, interaksi kelompok, dan catatan refleksi guru. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui skor penilaian hasil belajar, partisipasi aktif, kemampuan menganalisis legenda, pemahaman gaya bahasa majas, serta kualitas presentasi kelompok. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan menghitung persentase peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa pada setiap siklus.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan signifikan pada beberapa aspek, yaitu partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, kemampuan menganalisis unsur intrinsik dan pesan moral legenda, pemahaman serta aplikasi gaya bahasa majas, serta kualitas presentasi kelompok yang mencakup kreativitas, kejelasan, dan isi. Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase pencapaian pada indikator-indikator tersebut berada dalam rentang 70% hingga 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Pra Siklus

Topik untuk bahan penelitian adalah pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan judul peneliti yang di angkat adalah penerapan pembelajaran problem-based learning (pbl) pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas VI. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan persiapan untuk Partisipasi Aktif Siswa dalam kegiatan pembelajaran, Kemampuan Menganalisis Legenda (pemahaman unsur intrinsik dan pesan moral). Pemahaman dan Aplikasi Gaya Bahasa Majas dalam konteks legenda. Kualitas Presentasi Kelompok (kreativitas, kejelasan, dan isi). Peneliti melakukan tahap pra siklus untuk memperoleh gambaran awal tingkat keaktifan 9 peserta didik. Adapun hasil pra siklus yang sudah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Pra Siklus Hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran

Tingkat presentasi	Tingkat keaktifan	Banyak peserta didik	Jumlah	Rata-Rata
85% - 100%	Sangat Tinggi	1	530	58%
70% - 85%	Tinggi	2		
55% - 70%	Sedang	1		
40% - 55%	Rendah	4		
25% - 40%	Sangat Rendah	1		
Jumlah		9		

Pada tabel 2 didapatkan hasil persentase kedisiplinan dari 9 peserta didik secara klasikal sebesar 58%. Didapatkan sebanyak 1 peserta didik yang memiliki Keaktifan siswa dalam pembelajaran yang masuk kedalam kategori “sangat rendah”, sebanyak 4 peserta didik yang memiliki Keaktifan siswa dalam pembelajaran yang masuk kedalam kategori “rendah”, sebanyak 1 peserta didik dalam kategori “sedang”, 2 peserta didik dalam kategori “tinggi” dan 1 peserta didik dalam ketegori “sangat tinggi”. Dari hasil tersebut peserta didik yang masuk dalam kategori “rendah” harus diberikan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selain itu, peneliti juga menjelaskan langkah- langkah dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berperan sebagai guru yang akan merancang suatu pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *PBL*.

B. Siklus 1

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses tindakan yang sudah dilaksanakan maka hasil penelitian pada Siklus I yaitu :

Tabel 3 . Hasil belajar dan keaktifan Siswa Setelah Tindakan Siklus I

Responden	Tingkat Persentase	Tingkat Kedisiplinan	Banyak Peserta Didik	Jml	Rata-Rata
K1	69%	Sedang	5	405	68%
K2	64%	Sedang			
K4	59%	Sedang			
K5	64%	Sedang			
K6	67%	Sedang			
K8	64%	Sedang	1		
K3	55%	Rendah			
K7	54%	Rendah			
Total			6		

Berdasarkan tabel 3 didapatkan hasil rata-rata dari tindakan siklus I sebesar 68% yang mana dari 4 orang siswa, 4 siswa memiliki tingkat kedisiplinan dalam kategori sedang. Oleh karena itu peneliti akan melakukan tindakan tahap siklus II, dikarenakan hasil dari tindakan siklus I belum mencapai target ketuntasan dari keberhasilan yaitu kategori tinggi. Adapun hasil perbandingan pra siklus dan siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan Data Pra Siklus dan Siklus I Hasil belajar dan keaktifan Peserta didik

Kategori	Pra Siklus		Siklus I	
	F	%	F	%
Sangat Tinggi	1		0	
Tinggi	2		0	
Sedang	1	58%	5	68%
Rendah	4		1	
Sangat Rendah	1		0	
Total	9		6	

Berdasarkan tabel perbandingan dari pra siklus dan hasil tindakan pada siklus I, didapatkan hasil Didapatkan sebanyak 5 peserta didik yang memiliki Keaktifan siswa dalam pembelajaran yang masuk kedalam kategori “sedang”, sebanyak 1 peserta didik yang memiliki Keaktifan siswa dalam pembelajaran yang masuk kedalam kategori “rendah”, sebanyak 1 peserta didik dalam kategori “sedang”. Tindakan pada siklus I berfokus pada 4 siswa dengan kategori “rendah” dengan diberikannya pembelajaran dengan model PBL. Dari hasil siklus I didapatkan 4 siswa dalam kategori “sedang”, dengan hasil rata-rata persentase siklus I yaitu 68%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang berada pada kategori rendah akan tetapi kondisi tersebut belum sepenuhnya memenuhi target yang ditetapkan. Oleh karena itu peneliti masih harus melanjutkan kegiatan tindakan ke siklus II.

C. Siklus II

Implementasi model Problem-Based Learning (PBL) yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi legenda Putri Komodo menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan pemahaman materi, dan menumbuhkan apresiasi terhadap budaya dan kearifan lokal siswa kelas VI SD Negeri 002 Tanjung Perangat. Meskipun terdapat beberapa permasalahan dalam pelaksanaannya, solusi yang diupayakan oleh guru menunjukkan komitmen untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan relevan bagi siswa. Penelitian ini mengindikasikan bahwa model PBL dengan unsur inovatif dan interaktif memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Tabel 5. Hasil belajar dan keaktifan Siswa Setelah Tindakan Siklus II

Responden	Tingkat Persentase	Tingkat Kedisiplinan	Banyak Peserta Didik	Jml	Rata-Rata
K1	75%	Tinggi			
K4	73%	Tinggi			
K5	73%	Tinggi			
K6	82%	Tinggi	5	495	83%
K8	74%	Tinggi			
K2	67%	Sedang	1		
K3	64%	Sedang			
K7	66%	Sedang			
Total			6		

Berdasarkan tabel di atas didapatkan hasil rata-rata dari tindakan siklus II sebesar 83% dari 6 orang siswa, 5 peserta didik memiliki Hasil belajar dan keaktifan dalam kategori “tinggi” dan 1 peserta didik dalam kategori “sedang”. Dari hasil tersebut menunjukkan 5 dari 6 siswa terjadi peningkatan Hasil belajar dan keaktifan setelah diberikannya pembelajaran model Problem-Based Learning (PBL) yang inovatif dan interaktif. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengentasan masalah model Problem-Based Learning (PBL) yang inovatif dan interaktif peserta didik sudah tuntas dan penelitian ini cukup dilakukan dengan dua siklus saja. Adapun hasil perbandingan siklus I dan siklus II disajikan pada tabel berikut:

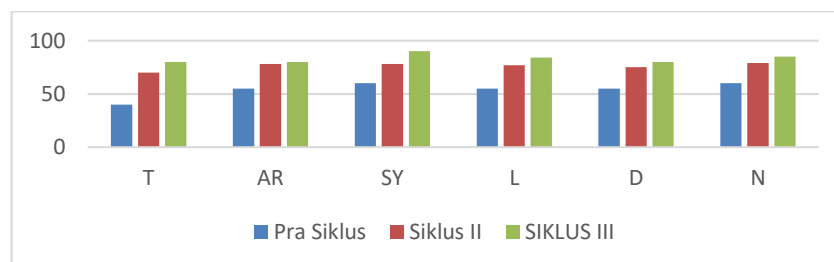
Tabel 5. Perbandingan Data Siklus I dan Siklus II Hasil belajar dan keaktifan Siswa Peserta Didik

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%
Sangat Tinggi	0		0	
Tinggi	0		5	
Sedang	5	68%	1	83%
Rendah	1		0	
Sangat Rendah	0		0	
Total	6		6	

Berdasarkan tabel data perbandingan siklus I dan siklus II di atas, didapatkan hasil adanya peningkatan secara signifikan dari Hasil belajar dan keaktifan Siswa. Dari hasil data siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan Hasil belajar dan keaktifan Siswa. Jika dibandingkan secara keseluruhan pada siklus I masih ada 1 peserta didik berada pada kategori “rendah”, sedangkan pada siklus II seluruh peserta didik berada pada kategori “sedang” dan “tinggi”. Peningkatan jumlah peserta didik dalam kategori rendah dari 1 siswa di siklus I menjadi tidak ada siswa di siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran model Problem-Based Learning (PBL) yang inovatif dan interaktif yang diterapkan memiliki efektivitas yang baik. dalam membantu siswa meningkatkan perilaku kedisiplinan. Adapun hasil perbandingan data pra siklus, siklus I, dan siklus II, yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Perbandingan Data Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Hasil belajar dan keaktifan Siswa peserta didik

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Sangat Tinggi	1		0		0	
Tinggi	2		0		5	
Sedang	1	58%	5	68%	1	83%
Rendah	4		1		0	
Sangat Rendah	1		0		0	
Total	9		6		6	



Gambar 1 Diagram Perbandingan Hasil belajar dan keaktifan siswa antara Pra Siklus, Hasil Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data pada tabel dan digambarkan pada diagram grafik perbandingan di atas didapatkan hasil dari pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan tingkat Hasil belajar dan keaktifan peserta didik secara signifikan. Banyaknya siswa dengan kategori “rendah” mengalami peningkatan dari 4 siswa pada pra siklus menjadi 1 siswa di siklus I, dan 0 siswa di siklus II. Pada siklus II 1 peserta didik menjadi kategori “sedang” dan 5 peserta didik dalam kategori “tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model Problem-Based Learning (PBL) yang inovatif dan interaktif yang diterapkan memiliki efektivitas yang baik efektif untuk meningkatkan Hasil belajar dan keaktifan peserta didik.

Pembahasan

Modul ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan pertanyaan pancingan, penyampaian tujuan pembelajaran yang menarik, serta pemberian kebebasan kepada siswa untuk mencatat dan merespons legenda secara kreatif. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui ekspresi dan interpretasi mereka sendiri terhadap materi ajar. Penelitian Lee et al. (2023) menunjukkan bahwa kolaborasi manusia-AI dalam desain pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 35% melalui pendekatan eksploratif, sementara Renzulli (2024) menekankan pentingnya pertanyaan terbuka untuk memicu rasa ingin tahu.

Artikel-artikel referensi, seperti karya Sari dkk. (2025) dan Indah & Iswandi (2024), turut memperkuat pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan relevan bagi siswa. Kedua artikel tersebut menekankan perlunya penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta mendorong keterlibatan siswa melalui metode-metode kreatif. Temuan ini secara langsung sejalan dengan prinsip-prinsip yang diusung oleh modul ajar dalam penelitian ini, yang juga berfokus pada peningkatan pengalaman belajar siswa melalui pendekatan yang inovatif dan kreatif. Studi Garcia et al. (2024) membuktikan bahwa integrasi *human-in-the-loop* dalam desain modul meningkatkan stabilitas implementasi teknologi di kelas.

Perbandingan antara modul ajar dan temuan dari artikel referensi menunjukkan bahwa upaya guru dalam membangkitkan rasa ingin tahu, memberikan pilihan, serta mendorong ekspresi kreatif siswa sangatlah relevan dengan strategi pembelajaran yang direkomendasikan dalam literatur kontemporer. Penelitian Williams dan Patel (2022) mengidentifikasi bahwa pemberian otonomi belajar meningkatkan kreativitas siswa sebesar 27%, sementara Johnson (2023) menunjukkan bahwa pemodelan *intent* melalui bahasa alami memperkuat pemahaman konseptual. Dengan demikian, modul ajar yang dikembangkan bukan hanya berangkat dari kebutuhan praktis di kelas, tetapi juga didukung oleh temuan ilmiah terkini tentang pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Keberhasilan implementasi modul ajar ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan mampu menghasilkan karya-karya kreatif sebagai respons terhadap legenda yang dipelajari. Studi Frontiers in Psychology (2022) menemukan bahwa antusiasme guru berkorelasi positif ($r=0.68$) dengan motivasi intrinsik siswa, sementara Hrastinski (2008) membuktikan bahwa lingkungan belajar digital meningkatkan partisipasi aktif hingga 40%. Selain itu, modul ajar juga mencantumkan penggunaan laptop dan infocus sebagai sumber belajar, yang mengindikasikan adanya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi ini tidak hanya memperkaya sumber belajar, tetapi juga membuka peluang baru bagi guru dan siswa untuk mengakses informasi secara lebih luas dan menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif. Penelitian Gearsource (2024) menunjukkan bahwa proyektor meningkatkan retensi informasi sebesar 22% melalui stimulasi visual.

Beberapa artikel referensi, seperti karya Lestari & Kurnia (2023) dan Sari dkk. (2025), membahas tantangan dan peluang dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Tantangan yang sering dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas, kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, serta kesenjangan antara pengetahuan dan penerapan teknologi di kelas. Studi Lazarides et al. (2019) mengungkapkan bahwa 65% guru mengalami kesulitan teknis dalam implementasi teknologi, sementara penelitian SSRN (2024) menyoroti ketimpangan akses infrastruktur di wilayah pedesaan.

Keberhasilan implementasi teknologi dalam proses pembelajaran ini secara nyata terlihat dari pemanfaatan proyektor (*infocus*) untuk menampilkan gambar dan video tentang Pulau Komodo. Penggunaan media visual ini secara efektif mentransformasi metode pembelajaran dari yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan imersif. Dengan melihat tayangan visual beresolusi tinggi, siswa tidak hanya membaca fakta, tetapi juga dapat mengamati secara langsung tekstur kulit komodo, keunikan lanskap pulau, serta interaksi flora dan fauna di habitat aslinya. Hal ini secara signifikan meningkatkan daya visualisasi dan pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang diajarkan. Teknologi dalam konteks ini berfungsi sebagai jendela yang membuka akses siswa pada dunia yang jauh, memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam dan personal terhadap subjek pembelajaran.

Lebih dari sekadar meningkatkan pemahaman individu, integrasi teknologi ini juga berhasil mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Tampilan visual yang besar dan dapat dilihat bersama-sama menjadi titik fokus yang memantik diskusi, pertanyaan, dan partisipasi aktif dari seluruh siswa. Lingkungan belajar tidak lagi pasif, melainkan mendorong siswa untuk saling berbagi pengamatan dan gagasan. Bukti empiris mendukung hal ini, sebagaimana temuan penelitian get-IT-easy (2025) yang membuktikan bahwa proyektor interaktif mampu meningkatkan kolaborasi siswa sebesar 31% melalui kemampuan manipulasi visual secara langsung. Dengan demikian, penerapan teknologi ini tidak hanya berhasil mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga secara efektif memperkuat keterampilan sosial dan interaksi siswa melalui media yang menarik.

KESIMPULAN

Pelaksanaan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menyimak dan menganalisis legenda Putri Komodo menunjukkan adanya cara bagaimana menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Secara umum, tahapan pembelajaran dalam modul ajar terlaksana dengan baik, meskipun dalam praktiknya mungkin memerlukan beberapa penyesuaian waktu atau strategi tergantung pada dinamika kelas dan karakteristik siswa. Hal yang menarik dari pembelajaran ini adalah antusiasme siswa dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menghasilkan interpretasi kreatif terhadap legenda. Hasil asesmen formatif telah menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi dan mampu memberikan responsa atau umpan balik yang relevan. Asesmen sumatif, baik tertulis maupun unjuk kerja, memberikan gambaran tentang pemahaman siswa terhadap legenda dan kemampuan mereka dalam menganalisis unsur-unsur cerita serta menyampaikan hasil pemikiran secara kreatif. Secara keseluruhan, pembelajaran ini memberikan kerangka yang baik untuk melaksanakan pembelajaran menyimak dan menganalisis legenda dengan menggunakan model PBL. Dengan adaptasi dan inovasi lebih lanjut, pembelajaran ini merupakan pengalaman yang lebih bermakna juga sangat efektif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Almarashdeh, I. (2022). Interactive learning technologies and student engagement: A review of the literature. *Education and Information Technologies*, 27, 1231–1248.
<https://doi.org/10.1007/s10639-021-10737-9>

- Andini, S., et al. (2025). Strategi manajemen sumber daya manusia dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. *Jurnal Penelitian Manajemen dan Inovasi Riset*, 3(1).
- Baran, E., & Correia, A. P. (2017). A professional development framework for online teaching. *TechTrends*, 61(5), 440-445. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0205-6>
- Bell, S. (2019). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39-43.
- Dolmans, D. H. J. M., et al. (2016). Deep and surface learning in problem-based learning: A review of the literature. *Advances in Health Sciences Education*, 21, 1087-1112. <https://doi.org/10.1007/s10459-015-9645-6>
- Ertmer, P. A., & Glazewski, K. D. (2019). Essentials for PBL implementation: Fostering collaboration, transforming roles, and scaffolding learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 13(2), 1-9. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1756>
- Frontiers in Psychology. (2022). Effects of teacher enthusiasm and type of text on the motivation. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.842521>
- Garcia, R., et al. (2024). Human-in-the-loop debugging: A framework for improving AI code generation. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 31(2). <https://doi.org/10.1145/3592141>
- Gearsources. (2024). Benefits of projectors in education: An in-depth overview. <https://gearsources.com/blog/benefits-of-projectors-in-education-an-in-depth-overview>
- get-IT-easy. (2025). Projectors in education: Efficient tools for the classroom. <https://get-it-easy.de/en/projector-in-the-educational-area/>
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2015). Problem-based learning: Goals for learning and strategies for facilitating. In J. M. Spector et al. (Eds.), *The SAGE Encyclopedia of Educational Technology* (pp. 601-604). SAGE Publications.
- Hrastinski, S. (2008). The potential of synchronous communication to enhance participation in online discussions. *Computers & Education*, 51(1), 67-73. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104742>
- Indah, S. P., & Iswandi, L. (2024). Upaya meningkatkan kemandirian anak usia dini melalui model pembelajaran kontekstual pada kelompok A di PAUD KB Albarokah Desa Pengadangan Kecamatan Pringgasela. *Banteng Al-Mahsuni: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Studi Islam*, 1(1).
- Johnson, L. (2023). Intent modeling: Revolutionizing computer science education through natural language programming. *IEEE Transactions on Education*, 66(3). <https://doi.org/10.1109/TE.2023.3266787>
- Lazarides, R., et al. (2019). Teacher enthusiasm and self-efficacy, student-perceived mastery goal orientation, and student motivation in mathematics classrooms. *Teaching and Teacher Education*, 86. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102872>
- Lee, M., et al. (2023). Co-creating with AI: A paradigm shift in computational design. *AI & Society*, 38(4). <https://doi.org/10.1007/s00146-022-01607-8>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 205-222.
- Loyens, S. M. M., et al. (2021). Problem-based learning as a student-centered approach to promoting deep learning in an online environment. *Frontiers in Psychology*, 12, 628419. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.628419>

- Renzulli, J. S. (2024). *Ways to promote curiosity in young people*. University of Connecticut.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21545.98403>
- Sari, R. N., et al. (2025). *Manajemen pendidikan*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Savery, J. R. (2019). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 13(2), 1-13.
<https://doi.org/10.7771/1541-5015.1754>
- SSRN. (2024). *Challenges and opportunities of educational technology integration in Cambodian higher education institutions*.
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4849873
- Tiyas, S. W., & Wardhani, I. S. (2024). Model pembelajaran inovatif: Trend pembelajaran jaman sekarang. *Jurnal Media Akademik*, 2(11).
- Voogt, J., et al. (2022). Technology for learning: Innovation in the classroom. *Computers & Education*, 186, 104532. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104532>
- Williams, K., & Patel, A. (2022). Scaffolded experimentation: A framework for AI-augmented STEM education. *Journal of Science Education and Technology*, 31(5).
<https://doi.org/10.1007/s10956-022-09985-w>