

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CERPEN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA MAGIC BOOK DI KELAS
IV SDN 2 MEURAH DUA**

Riskiana¹, Alfi Syahrin², Muhammad Darwis³

¹PGSD FKIP Universitas Almuslim

¹riskiana012004@gmail.com, ²alfisyahrin@umuslim.ac.id,

³muhammaddarwis@umuslim.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to improve students' learning outcomes, teacher and student activities, and to determine the responses of fourth-grade students at SDN 2 Meurah Dua toward learning short stories through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Magic Box media. The background of this study was the low student learning outcomes caused by monotonous teaching methods and the limited use of engaging learning media. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects consisted of 19 fourth-grade students. Data were collected through learning achievement tests, observation sheets of teacher and student activities, and interviews. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes, with the classical learning mastery increasing from 63.15% (12 students) in Cycle I to 84.21% (16 students) in Cycle II. Teacher activity improved from an average score of 82.5% in Cycle I to 93.75% in Cycle II, which was categorized as "Very Good." Student activity also increased from 82.5% in Cycle I to 95% in Cycle II. Based on the interview results, students gave positive responses because the Magic Box media made learning short story material easier to understand and more enjoyable. In conclusion, the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Magic Box media was effective in improving the learning outcomes of fourth-grade students on short story material at SDN 2 Meurah Dua.

Keywords: *learning outcomes, short story, Problem Based Learning, Magic Box.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa, serta mengetahui respon siswa kelas IV SDN 2 Meurah Dua pada materi cerpen melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Magic Box*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media yang menarik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, di mana persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 63,15% (12 siswa) meningkat menjadi 84,21% (16 siswa) pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari rata-rata 82,5% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus II dengan kategori "Sangat Baik". Aktivitas siswa juga meningkat dari 82,5% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II. Berdasarkan hasil wawancara, siswa memberikan respon positif karena media *Magic Box* membuat pembelajaran materi cerpen menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Kesimpulannya, model PBL berbantuan media *Magic Box* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cerpen di kelas IV SDN 2 Meurah Dua.

Kata Kunci: hasil belajar, cerpen, *Problem Based Learning*, *Magic Box*.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya sadar yang dirancang secara terencana untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif, sehingga peserta didik mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, baik dari aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan lingkungan sosialnya. Sejalan dengan hal tersebut, Nurdayana & Saraswati (2020) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah membentuk manusia yang cerdas secara intelektual, mampu berpikir kritis, memiliki rasa tanggung jawab, serta berkarakter baik. Selain itu, Mahmud (2020) turut menegaskan bahwa pendidikan menempati posisi strategis

sebagai salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Berdasarkan pandangan-pandangan tersebut, dapat dipahami bahwa ilmu pendidikan adalah kumpulan pengetahuan sistematis yang berlandaskan metode ilmiah untuk mengkaji berbagai fenomena dalam proses mendidik, yakni proses pendampingan yang diberikan orang dewasa kepada generasi muda agar mencapai kedewasaan dan siap menjalani kehidupan yang bermakna.

Dalam konteks yang lebih spesifik, pembelajaran dapat dimaknai sebagai serangkaian aktivitas yang dirancang secara sengaja guna membantu individu memperoleh kemampuan maupun nilai-nilai baru (Kahar & Ili, 2022). Rangkaian proses ini pada dasarnya melewati tiga tahap

utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, kemampuan guru dalam memahami karakteristik masing-masing siswa menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan penyampaian materi ajar sekaligus menjadi tolok ukur efektivitas suatu pembelajaran.

Salah satu bidang pembelajaran yang memiliki peran krusial adalah pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Indonesia. Pembelajaran ini pada umumnya berbasis teks dan ditempuh melalui empat tahapan, yakni membangun konteks, membentuk model teks, menyusun teks secara berkelompok, hingga akhirnya menyusun teks secara mandiri. Di dalamnya terdapat empat keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling berkaitan erat dan tidak dapat berdiri sendiri, sebab penguasaan satu keterampilan akan menopang penguasaan keterampilan lainnya. Secara khusus, keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca kerap menjadi fondasi awal yang mengantarkan siswa pada kemampuan menulis, mengingat

menulis membutuhkan proses berpikir yang lebih kompleks dan bertahap (Ubaidillah *et al.*, 2025; Wijayanti, 2025; Zalukhu & Harefa, 2024)

Keberhasilan proses pembelajaran pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Putra (2024) menjabarkan bahwa hasil belajar merupakan akumulasi pengalaman yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan, pemahaman, dan kemampuan evaluasi; ranah afektif yang mencakup pengenalan, respons, penghargaan, dan pengalaman batin; serta ranah psikomotorik yang terdiri atas peniruan, penerapan, ketepatan, perangkaian gerak, hingga naturalisasi. Ketiga ranah tersebut terbentuk setelah siswa melalui proses belajar dan memperoleh kecakapan baru yang sebelumnya belum dimiliki.

Namun demikian, fenomena di lapangan menunjukkan kondisi yang belum sejalan dengan harapan tersebut. Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN 2 Meurah Dua mengungkap bahwa hasil belajar siswa pada materi cerpen masih berada pada kategori rendah.

Fenomena ini tampak dari banyaknya siswa yang kesulitan memahami isi cerita pendek, kebingungan dalam menentukan tokoh beserta wataknya, serta ketidakmampuan mengidentifikasi amanat yang terkandung dalam cerpen. Kondisi ini diperparah oleh praktik pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir. Ditambah lagi, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa mudah jenuh dan kehilangan motivasi belajar, sehingga tujuan pembelajaran materi cerpen sulit tercapai secara optimal.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, termasuk pada materi sastra seperti cerpen (Fitriyani *et al.*, 2025; Kholillah *et al.*, 2025; Narsa, 2021; Putra *et al.*, 2023; Simorangkir, 2024). Penelitian-penelitian tersebut umumnya menemukan bahwa siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan berbasis masalah menunjukkan peningkatan pemahaman isi cerita,

kemampuan berpikir kritis, serta partisipasi aktif yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, beberapa penelitian juga mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif turut memperkuat efektivitas penerapan model PBL, karena media tersebut membantu menghadirkan permasalahan secara konkret dan menarik minat siswa untuk terlibat dalam proses pemecahan masalah (Febrianto *et al.*, 2026; Pratiwi *et al.*, 2025; B. P. Putra *et al.*, 2023; Rahayu & Habibah, 2026; Septia & Jasiah, 2025; Simorangkir, 2024). Temuan-temuan ini memperkuat asumsi bahwa kombinasi model PBL dengan media pembelajaran yang tepat berpotensi menjadi solusi atas rendahnya hasil belajar siswa pada materi cerpen.

Menyikapi permasalahan tersebut, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dipandang sebagai alternatif solusi yang tepat untuk diterapkan. Secara konseptual, PBL merupakan model pembelajaran yang menjadikan permasalahan nyata sebagai titik tolak dalam proses belajar, di mana siswa dihadapkan pada suatu masalah

kontekstual di awal pembelajaran, kemudian didorong untuk menganalisis, mencari informasi, dan merumuskan solusi secara mandiri maupun berkelompok sebelum akhirnya guru memberikan penguatan konsep (Astuti & Sintesa, 2021). Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang menempatkan guru sebagai pusat penyampaian informasi, PBL memposisikan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses berpikir siswa (Melihayatri *et al.*, 2025). Model ini umumnya diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Siswanto & Meiliasari, 2024). Melalui tahapan tersebut, siswa terdorong untuk berpikir kritis, membangun kerja sama, serta menemukan solusi secara mandiri, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar bersifat hafalan.

Agar penerapan model PBL dapat berjalan lebih maksimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang mampu membangkitkan ketertarikan siswa sekaligus mempermudah pemahaman materi, salah satunya adalah media *Magic Box*. Media *Magic Box* merupakan media pembelajaran konkret berbentuk kotak yang dirancang secara kreatif dan menarik, di dalamnya berisi kumpulan kartu, gambar, atau potongan informasi yang berkaitan dengan materi cerpen, misalnya kartu tokoh, kartu latar, kartu konflik cerita, maupun potongan teks yang perlu disusun kembali oleh siswa (Septiani *et al.*, 2025). Dalam penerapannya, siswa diminta mengambil salah satu kartu atau kertas berisi pertanyaan maupun tugas secara acak dari dalam kotak tersebut, kemudian menyelesaikannya secara individu atau berdiskusi dengan kelompok. Unsur kejutan dan permainan yang terkandung dalam media ini menjadikan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik

cerpen, seperti tokoh, watak, alur, latar, dan amanat, secara lebih konkret dan tidak monoton. Dengan demikian, perpaduan antara model PBL yang berorientasi pada pemecahan masalah dan media *Magic Box* yang bersifat interaktif diharapkan mampu saling melengkapi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cerpen (Zainal *et al.*, 2025).

Berdasarkan uraian fenomena dan alternatif solusi yang telah dipaparkan, peneliti terdorong untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Cerpen Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Magic Box* di Kelas IV SDN 2 Meurah Dua". Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi konkret atas permasalahan rendahnya hasil belajar siswa sekaligus memperkaya khazanah strategi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerpen.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action*

research) sebagaimana dikemukakan oleh Norlaila & Hermina (2025), yaitu penelitian yang dilaksanakan secara sistematis dan reflektif terhadap tindakan yang dilakukan guru sekaligus sebagai peneliti, disusun mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan tindakan nyata di dalam kelas berupa kegiatan belajar mengajar guna memperbaiki kondisi pembelajaran yang berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini diangkat dari permasalahan aktual yang dihadapi guru di lapangan. Merujuk pada model yang dikembangkan oleh Utomo *et al.* (2024), penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap tersebut dilaksanakan secara berulang dalam bentuk siklus, dan proses penelitian dihentikan apabila tujuan yang diharapkan telah berhasil dicapai. Siklus penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat digambarkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Diadopsi dari Arikunto, 2010 dalam Harwanti dkk., 2021)

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi cerpen melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Magic Box* di kelas IV SDN 2 Meurah Dua. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, seperti tes kemampuan, wawancara, dan observasi (Purba *et al.*, 2025).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Meurah Dua yang beralamat di Jalan Teuping Pukat, Kecamatan Meurah Dua, Kabupaten Pidie Jaya, Provinsi Aceh. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Sekolah tersebut telah terakreditasi B. Subjek

dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang siswa dengan kemampuan yang bervariasi. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan keterampilan menulis cerita pendek melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Magic Box* di kelas IV SDN 2 Meurah Dua, Kabupaten Pidie Jaya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar, instrumen penilaian, materi pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal tes akhir, serta lembar pengamatan. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi rancangan tindakan di dalam kelas melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Magic Box* pada materi cerpen. Selanjutnya, pada tahap pengamatan, guru mengamati jalannya proses pembelajaran untuk menilai tingkat keberhasilan tindakan serta mengenali permasalahan yang muncul sepanjang proses tersebut.

Tahap terakhir, yaitu refleksi, dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan guna menilai keberhasilan sekaligus merumuskan strategi perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan tes (Saádi, 2025). Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, dengan menggunakan lembar observasi. Wawancara dilakukan pada akhir pelaksanaan siklus I maupun siklus II untuk memperoleh informasi guna mengukur peningkatan hasil penerapan model Problem Based Learning. Sementara itu, tes lisan digunakan untuk mengukur perubahan pengetahuan dan keterampilan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah penerapan tindakan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan, yang dilaksanakan secara berkesinambungan sejak diperolehnya data awal hingga tercapainya kesimpulan akhir penelitian. Adapun data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dianalisis dengan menghitung persentase nilai rata-rata (NR) menggunakan rumus jumlah skor dibagi skor maksimal dikalikan 100%. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya dikategorikan ke dalam lima kriteria, yaitu sangat baik (90%–100%), baik (80%–90%), cukup (70%–80%), kurang (60%–70%), dan sangat kurang (0%–60%). Siswa dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 75 , sedangkan ketuntasan klasikal dinyatakan berhasil apabila mencapai 80% (Saádi, 2025). Selain hasil belajar, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran juga dianalisis menggunakan lembar observasi dengan rumus persentase skor yang sama, guna melihat sejauh mana proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dalam penelitian ini merupakan paparan data yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian tindakan kelas melalui

penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Magic Box* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cerpen. Pembahasan merupakan interpretasi dan pemaknaan hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori yang relevan.

1. Hasil

Temuan dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan data hasil observasi awal sebelum pelaksanaan tindakan serta data hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Magic Box*. Observasi awal dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan kelas guna mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SDN 2 Meurah Dua, sekaligus menjadi acuan dalam merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi cerpen masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi cerpen, menentukan tokoh dan watak, serta mengidentifikasi amanat cerita.

Proses pembelajaran yang berlangsung juga cenderung monoton karena guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa melibatkan siswa secara aktif, ditambah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, dilaksanakanlah penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model PBL berbantuan media *Magic Box* pada materi cerpen di kelas IV SDN 2 Meurah Dua yang diikuti oleh 19 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I pada hari Rabu, 01 April 2026, dan siklus II pada hari Senin, 06 April 2026, dengan didampingi dua orang pengamat, yaitu guru kelas IV dan seorang rekan sejawat, yang bertugas mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini secara umum terbagi menjadi dua, yaitu temuan tentang hasil belajar siswa dan temuan tentang aktivitas guru serta siswa pada siklus I maupun siklus II.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan sesuai modul ajar yang telah disusun, dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 35 menit), didahului

dengan penyusunan lembar observasi, LKPD, soal tes akhir, dan penyiapan media *Magic Box*. Pembelajaran diawali dengan salam, doa, absensi, apersepsi, motivasi, dan penyampaian tujuan pembelajaran, kemudian ditutup dengan kegiatan refleksi pemahaman siswa mengenai cerpen, penyampaian pesan moral, serta doa dan salam penutup. Data hasil tes akhir siklus I disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Akhir Siklus I

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AM	53,33	Tidak Tuntas
2.	AAZ	80	Tuntas
3.	AZ	80	Tuntas
4.	ANF	80	Tuntas
5.	AND	80	Tuntas
6.	ANF	80	Tuntas
7.	AS	80	Tuntas
8.	DNI	73,33	Tidak Tuntas
9.	MU	66,66	Tidak Tuntas
10.	MRT	86,66	Tuntas
11.	MZ	86,66	Tuntas
12.	MM	60	Tidak Tuntas
13.	NH	46,66	Tidak Tuntas
14.	QA	80	Tuntas

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
15.	RKK	80	Tuntas
16.	SA	80	Tuntas
17.	SS	80	Tuntas
18.	SR	40	Tidak Tuntas
19.	SMAF	40	Tidak Tuntas

Berdasarkan Tabel 4.1, siswa yang mencapai ketuntasan (nilai ≥ 75) berjumlah 12 orang atau 63,15%, sedangkan 7 siswa atau 36,84% belum tuntas, sehingga hasil belajar siswa pada materi cerpen belum mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80%. Sementara itu, hasil observasi menunjukkan rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 82,5% dan aktivitas siswa sebesar 82,5%, yang keduanya termasuk dalam kategori baik. Meskipun aktivitas guru dan siswa sudah tergolong baik, ketuntasan belajar klasikal belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80%, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan modul ajar, lembar observasi, LKPD, dan soal tes akhir berdasarkan hasil refleksi siklus I, dengan tetap menggunakan media *Magic Box*. Pembelajaran

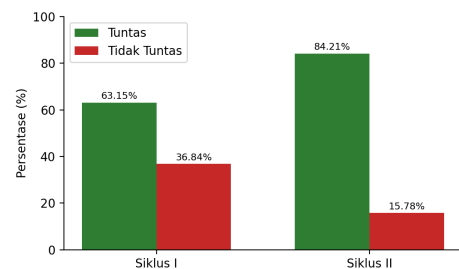
dilaksanakan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 35 menit), meliputi kegiatan mengorientasikan siswa pada masalah pengertian dan ciri-ciri cerpen, mengorganisasikan siswa mempelajari unsur intrinsik cerpen, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, serta membimbing siswa menyimpulkan isi dan unsur cerpen, sebelum ditutup dengan refleksi, pesan moral, dan salam penutup. Data hasil tes akhir siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Akhir Siklus II

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	AM	73,33	Tidak Tuntas
2	AAZ	86,66	Tuntas
3	AZ	86,66	Tuntas
4	ANF	86,66	Tuntas
5	AND	80	Tuntas
6	ANF	80	Tuntas
7	AS	80	Tuntas
8	DNI	80	Tuntas
9	MU	80	Tuntas
10	MRT	93,33	Tuntas
11	MZ	100	Tuntas
12	MM	80	Tuntas
13	NH	80	Tuntas
14	QA	80	Tuntas
15	RKK	86,66	Tuntas
16	SA	80	Tuntas
17	SR	73,33	Tidak Tuntas
18	SS	80	Tuntas
19	SMAF	66,66	Tidak Tuntas

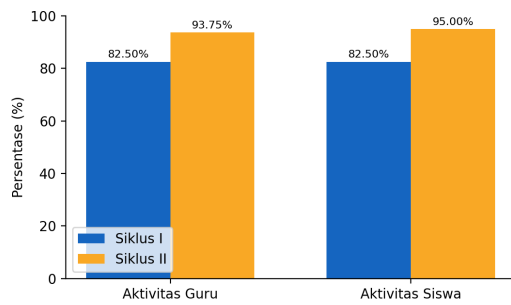
Berdasarkan Tabel 4.2, siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 16 orang atau 84,21%,

sedangkan yang belum tuntas tersisa 3 siswa atau 15,78%, sehingga ketuntasan belajar klasikal sebesar 80% telah tercapai dan tindakan dihentikan pada siklus II. Hasil observasi juga menunjukkan rata-rata persentase aktivitas guru meningkat menjadi 93,75% dan aktivitas siswa meningkat menjadi 95%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar serta aktivitas guru dan siswa dari siklus I ke siklus II disajikan pada grafik berikut.



Grafik 4.1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Selain hasil belajar, peningkatan juga terlihat pada aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 82,5% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 82,5% menjadi 95%. Peningkatan tersebut disajikan pada grafik berikut.



Grafik 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan II

Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Magic Box* pada materi cerpen berhasil meningkatkan hasil belajar serta aktivitas guru dan siswa kelas IV SDN 2 Meurah Dua, sehingga tindakan siklus selanjutnya tidak diperlukan.

Selain data hasil belajar dan observasi, dilakukan pula wawancara terhadap tiga siswa yang dipilih berdasarkan hasil tes akhir tindakan, setelah pembelajaran siklus II berakhir. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa telah memahami pengertian, unsur, dan ciri-ciri cerpen, merasa senang bekerja sama memecahkan masalah dalam kelompok, serta menilai media *Magic Box* membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan metode ceramah biasa. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Magic Box* terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerpen sekaligus mendorong keaktifan siswa selama proses belajar mengajar.

2. Pembahasan

Aspek yang dibahas pada penelitian ini didasarkan pada interpretasi hasil penelitian berdasarkan data dan teori yang relevan. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Magic Box* pada pembelajaran materi cerpen di kelas IV SDN 2 Meurah Dua didasarkan pada permasalahan pokok yang dialami siswa, yaitu rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi cerpen akibat pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hal tersebut, dipilihlah model PBL berbantuan media *Magic Box* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cerpen, mengingat PBL merupakan salah satu model pembelajaran konstruktivis yang melatih siswa aktif dan berpikir kritis

dalam menyelesaikan permasalahan terkait materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 63,15% pada siklus I menjadi 84,21% pada siklus II, sehingga ketuntasan klasikal sebesar 80% telah tercapai. Temuan ini sejalan dengan pandangan Septia & Jasiah (2025) bahwa model PBL menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar. Febrianto *et al.* (2026) turut menegaskan bahwa PBL membeprobem rikan pengalaman belajar bermakna melalui proses menemukan dan menyelesaikan masalah, sebagaimana tercermin dari peningkatan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerpen setelah pembelajaran.

Media *Magic Box* turut berperan penting dalam peningkatan tersebut karena mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa, selaras dengan pendapat Pratiwi *et al.* (2025) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar. Sifatnya yang konkret dan interaktif membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Putra *et al.* (2023)

menambahkan bahwa perpaduan model pembelajaran dan media yang tepat akan menghasilkan capaian belajar yang optimal, sebagaimana tampak pada kolaborasi model PBL dengan media *Magic Box* dalam penelitian ini. Perbaikan pada siklus II turut didukung oleh pandangan Kholillah *et al.* (2025) bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sekaligus hasil belajar siswa.

Selain berdampak pada hasil belajar, penerapan model PBL berbantuan media *Magic Box* juga meningkatkan aktivitas guru dan siswa, yaitu aktivitas guru dari 82,5% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus II, dan aktivitas siswa dari 82,5% menjadi 95%. Narsa (2021) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara sistematis, yang tercermin dari pelaksanaan tahapan PBL secara runtut mulai dari orientasi masalah hingga evaluasi. Simorangkir (2024) menambahkan bahwa aktivitas belajar siswa yang tinggi mencerminkan keterlibatan mental dan fisik dalam

pembelajaran, sebagaimana tampak dari keaktifan siswa mengamati, berdiskusi, dan memecahkan masalah menggunakan media *Magic Box*.

Model PBL turut mendorong kerja sama dan komunikasi antarsiswa dalam kelompok, sejalan dengan pendapat Rahayu & Habibah (2026), yang tampak pada siklus II ketika siswa lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama menyelesaikan tugas. Nisa *et al.* (2022) menegaskan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, sebagaimana tercermin dari peran guru yang membimbing siswa secara optimal tanpa mendominasi proses belajar. Saádi (2025) menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang dalam penelitian ini terlihat dari suasana belajar yang menyenangkan berkat pemanfaatan media *Magic Box*.

Dari sisi respon siswa, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memberikan respon sangat positif terhadap pembelajaran cerpen dengan model PBL berbantuan media *Magic Box*, dengan pembelajaran dirasakan lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak

membosankan. Purba *et al.* (2025) menyatakan bahwa respon positif siswa terhadap pembelajaran mencerminkan minat dan motivasi belajar yang tinggi, sebagaimana terlihat dari antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Norlaila & Hermina (2025) menambahkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar, yang dalam penelitian ini terwujud melalui pengalaman belajar baru yang diberikan model PBL berbantuan media *Magic Box*.

Septiani *et al.* (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media konkret membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, sebagaimana tercermin dari peran media *Magic Box* dalam membantu siswa memahami isi dan unsur cerpen secara lebih nyata. Melihayatri *et al.* (2025) menyatakan bahwa respon siswa yang positif merupakan indikator keberhasilan pembelajaran, sejalan dengan peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam penelitian ini. Febrianto *et al.* (2026) turut menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan menciptakan suasana belajar kondusif

yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan seluruh pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Magic Box* dapat ditinjau dari dua hal, yaitu peningkatan hasil belajar dan peningkatan aktivitas guru serta siswa kelas IV SDN 2 Meurah Dua pada materi cerpen, yang juga disertai respon yang sangat positif dari siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Magic Box* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cerpen di kelas IV SD Negeri 2 Meurah Dua, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 63,15% pada siklus I menjadi 84,21% pada siklus II, diiringi peningkatan aktivitas guru dari 82,5% menjadi 93,75% dan aktivitas siswa dari 82,5% menjadi 95% yang keduanya berada pada kategori sangat baik, serta respon siswa yang sangat positif

karena pembelajaran dirasa lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan, sehingga secara keseluruhan model ini berhasil meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, E. D., & Sintesa, N. (2021). Problem based learning berpikir kritis mahasiswa vokasi dalam pembelajaran daring. *Jurnal Lentera Bisnis*, 10(3), 280.
<https://doi.org/10.34127/jrlab.v10i3.465>
- Febrianto, P. T., Safitri, N. N., Amrullah, M. F., Reftamey, C., & Badri, Z. R. (2026). Efektivitas model problem based learning terhadap hasil belajar IPS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 46–68.
<https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43993>
- Fitriyani, F., Nensilanti, N., & Ambo Dalle. (2025). Perbandingan model problem based learning dan project based learning dalam pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas XI SMAN 4 Makassar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 442–452.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5243>
- Kahar, L., & Ili, L. (2022). Implementasi project based learning untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Orien:*

- Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 127–134.
<https://doi.org/10.30998/ocim.v2i2.8129>
- Kholillah, R., Firdaus, A., & Humaira, H. W. (2025). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan menulis cerita pendek. *Edukasi Lingua Sastra*, 23(2), 139–147.
<https://doi.org/10.47637/elsa.v23i2.1622>
- Mahmud, T. (2020). Efektivitas model pembelajaran quantum learning terhadap peningkatan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas X SMA Inshafuddin Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Tahun 2020: Akselerasi Pembelajaran di Masa Pandemi*, STKIP Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, 233–248.
- Melihatayatri, N., Fahira, W., Al Fajar, B., & Pratiwi, N. (2025). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar melalui implementasi model problem based learning. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(1), 32–41.
<https://doi.org/10.33578/kpd.v4i1.p32-41>
- Narsa, I. K. (2021). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi menulis teks cerita fantasi melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *Journal of Education Action Research*, 5(2).
<https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33269>
- Nisa, S., Anwar, N., & Daud, A. H. M. (2022). Penerapan pendekatan problem based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perbandingan. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, 2(2), 72–81.
<https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v2i2.178>
- Norlaila, N., & Hermina, D. (2025). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727–743.
<https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.539>
- Nurdayana, I., & Saraswati, E. (2020). Analisis trauma masa lalu tokoh Sari dalam novel "Wanita Bersampur Merah" karya Intan Andaru: Kajian psikologisastra. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 233–246.
<https://doi.org/10.32528/bb.v5i2.3011>
- Pratiwi, D. M. D., Setiani, R., & Dirgantoro, A. (2025). Inovasi media flipbook berbasis problem based learning pada materi ekosistem untuk siswa sekolah dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 129–140.
<https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2294>
- Purba, W. P. S., Sholihin, M., Permatasari, I. T., & Sani, D. N. (2025). Metode pengumpulan data kualitatif. *Qalam Lil Muhtadiin*, 3(2).
<https://doi.org/10.58822/qlm.v3i2.484>
- Putra, B. P., Arianti, A., & Alim, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi menyimak teks fiksi menggunakan model pembelajaran problem based learning di sekolah dasar. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(1), 140–148.

- <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i1.82>
- Putra, R. P. (2024). Objek evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis taksonomi Bloom (kognitif, afektif, psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26.
<https://doi.org/10.56874/edb.v5i1.35>
- Rahayu, E. S., & Habibah, S. M. (2026). Efektivitas model pembelajaran problem based learning dengan media video berbantuan QR code. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(3), 1455–1472.
<https://doi.org/10.24256/iqro.v8i3.9279>
- Saádi, A. (2025). Pengumpulan data yang efisien pada penelitian tindakan kelas: Teknik, alat, dan tantangan. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 90–108.
<https://doi.org/10.53398/alaman.v2i2.377>
- Septia, G., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(3), 444–453.
<https://doi.org/10.57250/ajup.v5i3.2085>
- Septiani, E., Rochmania, D. D., & Raharja, H. F. (2025). Penerapan media pembelajaran magic box untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 6(1), 108–112.
<https://doi.org/10.33752/ijpse.v6i1.6677>
- Simorangkir, N. P. (2024). Peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan menggunakan model problem based learning pada peserta didik kelas IX. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1161–1165.
<https://doi.org/10.51169/idegur.u.v9i3.1037>
- Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika: Systematic literature review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45–59.
<https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan menyimak sebagai pondasi pengembangan keterampilan berbahasa siswa kelas rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 439–448.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1404>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wijayanti, L. M. (2025). Strategi guru dalam menumbuhkan keterampilan berbahasa Indonesia di MI Ma'arif Kadipaten. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 6(1), 991–1022.
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v6i1.8462>

- Zainal, Z., Mukhlisa, N., & Rahmani, D. (2025). Pengembangan magic box terkoneksi quick response code dan padlet untuk pembelajaran pengolahan data di sekolah dasar. *Equals: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 103–121.
<https://doi.org/10.46918/equals.v8i2.2864>
- Zalukhu, D., & Harefa, A. (2024). Peningkatan kemampuan menyimak melalui mendongeng dan artikulasi. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 1(3), 25–31.
<https://doi.org/10.70134/identik.v1i3.134>