

**PENERAPAN MODEL PBL BERBANTUAN APLIKASI BAAMBOOZLE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS IV
SDN BANJARPANJANG 1**

Rohman. N. F¹, Pratiwi. C. P², Hidayat. P. S³
Universitas PGRI Madiun (¹Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Madiun)
Universitas PGRI Madiun (²Dosen PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun)
SDN Banjarpanjang 1 (³Guru Pamong Pendidikan Profesi Guru)
naharfatkur@gmail.com¹, cerianing@unipma.ac.id², Pardisyarip12@gmail.com³

ABSTRACT

Learning at SDN Banjarpanjang 1 the teacher uses the lecture method in the learning process, one of which occurs in class IV. Teachers who play an important role in conveying learning material, especially the Javanese script at SDN Banjarpanjang 1, need innovation in using learning models. The Problem Based Learning model will make students focus on solving problems with their group mates by finding solutions from various sources that are obtained and discussed so that it will deepen students' knowledge to be able to understand, read, and write Javanese script. This research uses classroom action research by conducting two cycles with each stage consisting of 4 stages, Planning, Acting, Observing, and Reflecting. Collecting data using observation and performance tests. In the performance test, pre-test and post-test were carried out to find out the increase in student learning outcomes in each cycle. The results of the analysis of the first cycle with the percentage of completeness of student learning outcomes in Javanese script material obtained 28.57% pre-test and 42.85% post-test which were considered insufficient. Whereas in cycle II, the percentage of completeness obtained pre-test results of 85.57% and 100% post-test. This means that there is a significant increase in the application of the Problem Based Learning model assisted by the Baamboozle application to improve Javanese script learning outcomes for fourth grade students at SDN Banjarpanjang 1.

Keywords : Javanese Alphabet, Problem Based Learning, Improved learning outcomes

ABSTRAK

Pembelajaran di SDN Banjarpanjang 1 guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang salah satunya terjadi di kelas IV. Guru yang berperan penting dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya Aksara Jawa di SDN Banjarpanjang 1 perlu adanya inovasi dalam menggunakan model pembelajaran. Model *Problem Based Learning* akan membuat siswa berfokus dalam menyelesaikan permasalahan bersama teman satu kelompoknya dengan mencari solusi dari berbagai sumber yang didapat dan didiskusikan sehingga akan memperdalam pengetahuan siswa untuk dapat memahami, membaca, dan menulis aksara Jawa. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan melakukan dua siklus dengan setiap tahapannya terdiri dari 4 tahap, *Planning* (perencanaan), *Acting* (tindakan), *Observing* (pengamatan), dan *Reflecting* (refleksi). Pengumpulan data menggunakan observasi dan tes unjuk kerja. Dalam test unjuk kerja dilaksanakan Pre test dan Post tes untuk mengetahui peningkatan

hasil belajar siswa pada setiap siklus. Hasil analisis dari siklus I dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa materi Aksara Jawa memperoleh hasil Pre test 28,57% dan Post test 42,85% yang dianggap kurang. Sedangkan pada siklus II presentase ketuntasannya memperoleh hasil Pre test 85,57% dan Post test 100%. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar Aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Banjarpanjang 1.

Kata Kunci : Aksara Jawa, *Problem Based Learning*, Peningkatan hasil belajar

A. Pendahuluan

Indonesia adalah negara dengan kekayaan akan budaya, suku, agama, dan bahasa. Bangsa Indonesia menjadi kesatuan dengan menjunjung tinggi pedoman tanpa memikirkan perbedaan yang ada sehingga melahirkan sebuah budaya nasional. Kebudayaan nasional adalah ragam budaya yang tersebar dari seluruh Indonesia dengan berupa bahasa, kesenian, adat istiadat, tradisi, dan kepercayaan yang akhirnya menjadi satu kesatuan (Nadhiroh & Bagus Wahyu, 2021). Kebudayaan Jawa adalah salah satu dari sekian kebudayaan dari Indonesia. Budaya Jawa terkenal akan penerapan kepribadian yang berbudi luhur, sopan santun, watak, bahasa, dan tingkah laku yang mencerminkan penerus bangsa.

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang telah diturunkan dari nenek moyang suku Jawa di daerah Jawa Timur, Jawa Tengah, dan

Yogyakarta. Nilai luhur suku Jawa salah satunya tercermin dari bahasa Jawa yang masyarakat gunakan pada kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa Jawa diajarkan oleh orang tua dan sekolah demi pelestarian kebudayaan Jawa. Dalam kurikulum muatan lokal mata pelajaran Bahasa Jawa menjadi pelajaran wajib yang harus diikuti siswa dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai dengan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran Bahasa Jawa akan menjadi sarana dalam membentuk karakter siswa sebagai penerus bangsa dan agar terhindar dari pengaruh budaya Global yang menyimpang.

Pembelajaran Bahasa Jawa mengharuskan siswa untuk mampu berbahasa Jawa, menulis aksara Jawa (tulisan Jawa), berperilaku selayaknya orang Jawa, dan kesenian Jawa. Aksara Jawa salah satu materi pelajaran yang sering dikenal siswa dengan sebutan Hanacaraka karena

dalam penulisan kosakata Aksara Jawa menggunakan huruf ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga dengan sandangan dan pasangannya.

Aksara Jawa merupakan kultularisasi dari aksara Pallawa dimana urutan perkembangannya dimulai dari aksara Palawa berkembang sehingga muncul aksara Kawi yang kemudian aksara Kawi berkembang menjadi aksara Jawa (Dimas Fakhruddin et al, 2019). Sedangkan menurut Kuswardayan et al (2013) huruf mati yang memiliki notasi vokal yang bersifat sekunder dengan konsonan 2 huruf abjad contohnya NA dan penulisannya berupa penyingkatan huruf cacah dalam satu penulisan kata berbeda dengan penulisan huruf alfabet. Aksara Jawa adalah hasil pengembangan dari aksara Palawa yang berkembang melalui aksara Kawi dengan konsonan 2 huruf abjad dan dalam penulisannya berupa penyingkatan huruf cacah dalam satu penulisan kata.

Pelajaran Aksara Jawa dalam Sekolah Dasar mewajibkan siswa untuk dapat memahami, membaca, dan menulis aksara Jawa. Namun dalam pembelajaran aksara Jawa menjadi materi pelajaran yang yang

dianggap sulit oleh siswa karena untuk dapat memahami, membaca, dan menulis aksara Jawa perlu untuk menghafal maka kecakapan guru dalam memberikan materi perlu dipertimbangkan.

Pada kegiatan observasi dan wawancara di SDN Banjarpanjang 1, peneliti mendapatkan permasalahan yaitu masih terdapat proses pembelajaran yang kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran saat menyampaikan materi pembelajaran Aksara Jawa. Hal tersebut dikarenakan dalam penyampaian materi pembelajaran Aksara Jawa guru masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi monoton. Efek yang ditimbulkan dari pembelajaran yang monoton membuat siswa tidak fokus dan tidak berminat dalam mengikuti pembelajaran yang berakibat kurangnya hasil belajar siswa. Jika pembelajaran dapat membuat siswa berminat dan fokus untuk belajar maka akan terjadi peningkatan hasil belajar.

Guru sebagai seseorang yang berperan penting dalam menyampaikan materi pelajaran Aksara Jawa di SDN Banjarpanjang 1

perlu adanya peningkatan kualitas dalam mengajar yaitu menggunakan model pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran perlu ditingkatkan agar siswa dapat fokus dan memiliki minat untuk mengikuti kegiatan belajar materi Aksara Jawa. Dari penggunaan model pembelajaran pada materi Aksara Jawa diharapkan akan meningkatkan hasil belajar dan penyerapan materi yang diberikan. Salah satu solusi yang dipilih adalah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan permasalahan pada siswa dengan harapan dapat menggunakan keterampilannya untuk memecahkannya sehingga akan mendapatkan pengetahuan dan pemahaman mendasar dari materi pelajaran (Tyas Retnaning, 2017). *Problem Based Learning* adalah kegiatan belajar siswa dalam bentuk kelompok untuk menyelesaikan problem atau masalah yang telah disiapkan oleh guru untuk memancing interaksi antar teman sejawat dan memperdalam pengetahuan dari masalah yang didiskusikan (Armanto Rachmad, 2020 : 11). Penggunaan model *Problem Based Learning* akan

membuat siswa berfokus dalam menyelesaikan permasalahan bersama teman satu kelompoknya dengan mencari solusi dari berbagai sumber yang didapat dan didiskusikan sehingga akan memperdalam pengetahuan siswa untuk dapat memahami, membaca, dan menulis aksara Jawa.

Agar siswa lebih berminat mengikuti pembelajaran yang akan disampaikan guru dengan model *Problem Based Learning* maka diperlukan penggunaan aplikasi Baamboozle. Baamboozle adalah sebuah aplikasi pembelajaran digital berjenis permainan edukasi yang menyerupai lomba cerdas (Iskandar et al, 2022). Dengan penggunaan aplikasi Baamboozle siswa akan tertarik/ berminat mengikuti pembelajaran materi Aksara Jawa, karena aplikasi Baamboozle yang berjenis game edukasi pembelajaran yang nantinya dalam game di isi dengan materi Aksara Jawa yang akan membuat siswa bersemangat dan merangsang untuk memahami serta memperdalam pengetahuan tentang Aksara Jawa.

Hasil belajar adalah hasil dari proses belajar berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau sikap (Suswati Umi, 2021).

Sedangkan Problem Based Learning membuat siswa belajar berfikir kritis dan menggunakan keterampilannya dalam memecahkan permasalahan dengan kaitan kehidupan sehari-hari yang dirancang oleh guru agar siswa memperoleh konsep dari materi pembelajaran (Zaenuri et al, 2021). Dengan digunakannya model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran akan membuat siswa memperdalam pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap agar dapat menemukan solusi dari permasalahan yang telah dirancang guru dalam pembelajaran. Ditambah penggunaan aplikasi Baamboozle yang akan menarik minat siswa untuk belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle pada pelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SDN Banjarpanjang 1 diharapkan akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV khususnya dalam materi Aksara Jawa. Model *Problem Based Learning* dengan bantuan Baamboozle akan memperlihatkan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi Aksara Jawa kelas IV.

Pada penelitian yang berjudul "Penerapan Model PBL Berbantuan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SDN Banjarpanjang 1" yang ditulis oleh Nahar Fatkhur Rohman menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa kelas IV di SDN Banjarpanjang 1.

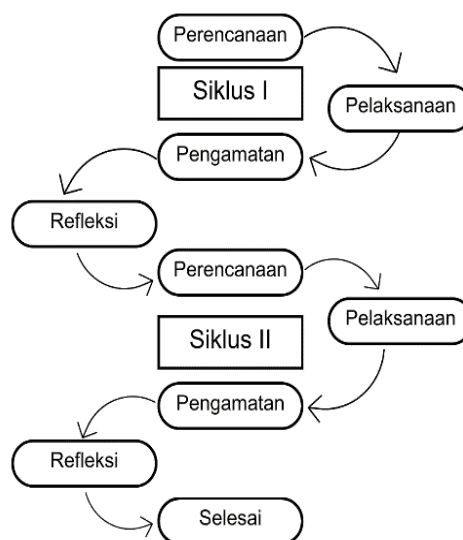
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Banjarpanjang 1 Magetan dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah 7 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang merupakan hasil ketuntasan siswa dari penerapan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti ini menggunakan 3 siklus dengan pelaksanaan pada awal bulan Mei 2023 sampai bulan Juni 2023.

Instrumen dalam pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, hasil observasi pengamatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan dokumen nilai hasil ulangan harian Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Untuk tes yang digunakan adalah tes dalam bentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal yang berkaitan dengan materi Aksara Jawa. Observasi dilaksanakan dengan mengamati, memperhatikan kondisi, dan tingkah laku siswa secara langsung ketika proses pembelajaran. Data dokumen yang digunakan adalah data penilaian hasil ulangan harian siswa pada materi Aksara Jawa untuk dijadikan sebagai data pendukung dalam kegiatan penelitian yang dilaksanakan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan 3 jenis analisis yang pertama analisis instrument tes, kedua analisis data observasi, dan ketiga analisis data dokumentasi. Rumus yang digunakan adalah rumus data presentase hasil belajar siswa. Sedangkan pada analisis data observasi dilaksanakan secara langsung dengan mengamati dan memperhatikan bagaimana kondisi, sikap, dan tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui capaian hasil

belajar siswa. Pada analisis data dokumentasi yaitu dengan menggali data nilai hasil ulangan harian siswa kelas IV materi Aksara Jawa dengan tujuan mengetahui capaian tujuan pembelajaran yang telah dilakukan dan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa.



Gambar 1. Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas

Data yang diperoleh dari siklus I nantinya digunakan sebagai evaluasi untuk memperbaiki pembelajaran di siklus II. Kriteria tara keberhasilan tindakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Baamboozle, digunakanlah pedoman konversi untuk mengubah skor standar sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan

No.	Komponen	Sub Komponen	Target Presentase Rata-rata Kelas

1.	Pelaksanaan PBL berbantuan Baamboozle	Aktivitas Guru	75%
		Aktivitas Siswa	75%
2.	Hasil Belajar materi Aksara Jawa	Kemampuan aspek kognitif siswa	75%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pemaparan Siklus I

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus pertama meliputi: Tahap pertama perencanaan (merancang, menyusun metode dan model pembelajaran yang akan digunakan, modul ajar, instrumen asesmen pembelajaran, media, lembar kerja peserta didik, dan soal evaluasi pembelajaran), tahap kedua tindakan (penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle), tahap ketiga pengamatan dan refleksi selama proses kegiatan siklus I berlangsung. Pelaksanaan penelitian pada siklus pertama lebih terfokus terhadap permasalahan hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran Aksara Jawa. Tindakan yang dapat dilakukan sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan yaitu dengan menerapkan proses pembelajaran oleh peneliti dan

melakukan pengamatan tindakan oleh guru pamong.

Pada penelitian ini guru pamong bertugas untuk mengamati dan mencatat hal-hal penting dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Kegiatan awal pembelajaran guru (peneliti) membuka dengan salam, mengecek kesiapan siswa, dan memberikan motivasi belajar kepada siswa, kemudian guru membagi siswa dalam kelompok dengan 3 - 4 anggota untuk memecahkan permasalahan yang dibungkus dalam bentuk game di aplikasi Baamboozle untuk menarik minat, fokus, dan kerjasama siswa, aplikasi Baamboozle yang ditampilkan berisi tentang permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan materi yang akan dipelajari (Aksara Jawa), guru membagikan lembar kerja kelompok untuk dikerjakan bersama secara diskusi yang berkaitan dengan materi Aksara Jawa di aplikasi Baamboozle. Guru mengajak dan memandu siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengapresiasi dan memberikan pendapatnya, lalu guru memberikan penguatan terhadap materi Aksara Jawa yang telah dipresentasikan.

Setelah itu siswa bersama guru membuat kesimpulan dan mengevaluasi materi Aksara Jawa yang telah dipelajari. Guru kemudian membagikan lembar kerja yang dikerjakan secara mandiri sebagai bahan evaluasi. Guru menutup kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Presentase Hasil Belajar Siklus I

KKM	Frekuensi	Presentase	Keterangan
≥ 75	4	57%	Tuntas
< 75	3	43%	Tidak tuntas
Jumlah	7	100%	-

Dari pemaparan tabel 2 diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 4 siswa dan yang dinyatakan belum tuntas sebanyak 3 siswa. Berdasarkan perhitungan presentase daya tuntas secara klasikal adalah sebagai berikut.

Presentase Daya Tuntas Klasikal =

$$\frac{\text{Banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{Banyakya siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{7} \times 100\% = 43\%$$

Data diatas menunjukkan bahwa masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa, sedangkan 4 siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Dari tindakan yang dilakukan oleh guru dinyatakan

belum memenuhi pencapaian ketuntasan hasil belajar yang diharapkan. Selama proses pengamatan yang dilakukan guru dan kolaborator, siswa menunjukkan antusiasmenya dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle, akan tetapi ketika siswa mengerjakan soal materi Aksara Jawa mengalami kesulitan dalam membedakan huruf Aksara Jawa yang memiliki kemiripan seperti contohnya, la dan ha, sa dan da, ca dan wa, na dan ka, serta siswa masih kesulitan tentang penggunaan pepet dan taling. Hal tersebut membuat siswa selalu bertanya kepada guru dan mencari dari sumber lain.

Berdasarkan data hasil siklus I dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle belum memenuhi capaian pembelajaran materi Aksara Jawa, karena nilai yang diperoleh siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Perihal tersebut terlihat dari data ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I. Pada siklus I ini terdapat 4 siswa yang

mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar dengan presentase 57%, sedangkan 3 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar dengan presentase 43%. Karena dari hasil siklus I masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Pemaparan Siklus II

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, karena tahap pelaksanaannya meliputi: Tahap pertama perencanaan (merancang, menyusun metode dan model pembelajaran yang akan digunakan, modul ajar, instrumen asesmen pembelajaran, media, lembar kerja peserta didik, dan soal evaluasi pembelajaran), tahap kedua tindakan (penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle), tahap ketiga pengamatan dan refleksi selama proses kegiatan siklus II berlangsung. Dalam siklus II ini peneliti berfokus pada permasalahan hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Peneliti mengambil langkah untuk mengatasi

permasalahan tersebut dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pelaku tindakan (peneliti) dan kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru pamong sebagai kolaborator. Tugas dari guru pamong adalah untuk mengamati, mencatat, dan mengumpulkan data penting selama proses pembelajaran dilaksanakan oleh pelaku tindakan.

Pelaksanaan dalam memberikan tindakan pada siklus II menggunakan tahapan yang sama dengan siklus I. Anggota kelompok diskusi yang dibentuk berdasarkan anggota sebelumnya (siklus I). Namun di siklus II ini guru lebih menekankan lagi tentang pemahaman penggunaan huruf aksara Jawa yang memiliki bentuk hampir mirip dan penggunaan sandhangan. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle yang dilaksanakan pada siklus I masih belum maksimal dalam proses pembelajaran, sehingga siswa masih membutuhkan adaptasi terhadap model pembelajaran. Pada proses pembelajaran di siklus II guru lebih menekankan pada kegiatan diskusi kelompok dalam menyelesaikan permasalahan yang dibungkus pada aplikasi Baamboozle

dan lembar kerja kelompok, serta adanya kegiatan tanya jawab siswa dan guru.

Setelah lembar kerja kelompok telah diselesaikan, siswa kemudian melakukan presentasi didepan kelas. Guru memandu kegiatan presentasi dan memberikan kesempatan kepada kelompok yang tidak presentasi untuk memberikan pendapatnya dan apresiasi. Guru memberikan penguatan terhadap materi Aksara Jawa yang telah dipresentasikan. Setelah itu siswa bersama guru membuat kesimpulan dan mengevaluasi materi Aksara Jawa yang telah dipelajari. Guru kemudian membagikan lembar kerja yang dikerjakan secara mandiri sebagai bahan evaluasi. Guru menutup kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Presentase Hasil Belajar Siklus II

KKM	Frekuensi	Presentase	Keterangan
≥ 75	7	100%	Tuntas
< 75	0	0%	Tidak tuntas
Jumlah	7	100%	

Dari pemaparan tabel 3 diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 7 siswa dan yang dinyatakan belum tuntas sebanyak 0 siswa. Berdasarkan perhitungan presentase daya tuntas secara klasikal adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Presentase Daya Tuntas Klasikal} &= \frac{\text{Banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{Banyaknya siswa yang mengikuti tes}} \times 100\% \\ &= \frac{7}{7} \times 100\% = 100\% \end{aligned}$$

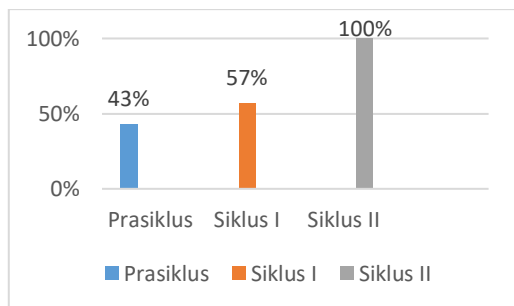
Data diatas menunjukkan bahwa dari ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan dengan tercapainya kriteria ketuntasan hasil belajar minimum sebanyak 7 siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh guru, ketuntasan hasil belajar siswa sudah memenuhi kriteria minimum dan harapan yang ingin dicapai oleh guru. Selama kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru dan kolaborator, menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan fokus selama proses pembelajaran yang menerapkan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan aplikasi Baamboozle. Penerapan yang dilakukan membuat siswa mampu memahami materi Aksara Jawa dan huruf aksara Jawa dengan benar.

Berdasarkan hasil dari siklus II, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tindakan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle sudah sesuai dengan harapan yang ingin dicapai guru. Dari

data yang diperoleh siswa sudah menunjukkan peningkatan hasil belajar (mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum). Peningkatan tersebut terlihat dari data ketuntasan hasil belajar siswa di siklus II, bahwasannya 100% siswa mencapai nilai yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum. Dari hasil kegiatan pada siklus II ini, peneliti memutuskan untuk mengakhiri kegiatan penelitian pada siklus II.

Perbandingan Data Setiap Siklus

Dari hasil data dan adanya tindakan pada prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya perbandingan antar kedua siklus yang telah dilakukan dapat dilihat dari diagram berikut.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjarpanjang 1 Magetan tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan berdasarkan

hasil observasi pada proses pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV dan hasil wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran siswa kurang fokus dan merasa bosan, sehingga siswa tidak memahami materi Aksara Jawa dan bingung dalam mengartikan kalimat yang ditulis dalam bentuk huruf aksara Jawa. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal dan sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh guru.

Kurangnya fokus dan minat siswa mengakibatkan pemahaman siswa untuk dapat mengartikan kalimat yang menggunakan huruf aksara Jawa dan belum maksimalnya hasil belajar siswa, membuat peneliti dan guru untuk merancang proses pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran yang berbeda, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti dan guru sepakat untuk mengatasi permasalahan yang muncul di kelas IV SDN Banjarpanjang 1 Magetan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa dengan menerapkan

menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle.

Berdasarkan data evaluasi hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum mata pelajaran Bahasa Jawa sebesar 75 dengan presentase ketuntasan hanya mencapai 43%. Pada siklus I terjadi peningkatan, namun masih belum memenuhi capaian harapan yang diinginkan dengan presentase ketuntasan 57%. Sedangkan pada siklus II meningkat dan sudah memenuhi capaian yang diinginkan dengan presentase ketuntasan 100%. Data tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Aksara Jawa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan memunculkan masalah sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan pengalamannya tanpa ada batasan dalam memperoleh sumber pengetahuan. Pembelajaran dengan tindakan ini mendorong siswa untuk

saling bekerjasama untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Mayasari (2016) mengatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mampu melatih keterampilan abad 21 siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* membuat siswa terbiasa untuk berfikir tingkat tinggi dan dengan bantuan media pembelajaran akan memberikan daya tarika kepada siswa sehingga siswa menjadi antusias dan memiliki rasa untuk belajar (Putra, 2022). Sedangkan Sari Winda (2016) menyimpulkan bahwa *Problem Based Learning* dengan bantuan media video akan memudahkan siswa dalam mengidentifikasi, memahami, dan menemukan solusi dari permasalahan. Menurut Ariyani Becti (2021) model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki banyak kelebihan yaitu dapat meningkatkan aktivitas siswa secara penuh baik fisik maupun mental, dapat menjadikan siswa belajar bukan dengan menghafal tetapi melainkan berproses dari pengalaman siswa dalam kehidupan nyata, kelas dalam *Problem Based Learning* sebagai tempat untuk memecahkan suatu permasalahan di

lapangan, materi pelajaran dikonstruksi oleh siswa sendiri dengan dibimbing oleh guru.

.Pada kegiatan prasiklus hasil belajar siswa belum terlihat meningkat, hal tersebut terjadi karena siswa belum mengenal model pembelajaran *Problem Based Learning* secara mendalam yang dikolaborasikan dengan aplikasi Baamboozle, sehingga konsep pemahaman pembelajaran siswa pada prasiklus belum terbentuk dengan sempurna. Dari kegiatan prasiklus menunjukkan bahwa siswa yang sudah memenuhi kriteria capaian ketuntasan hanya 43% dengan nilai minimum 75 pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Belajar tuntas adalah menciptakan siswa yang mencapai tujuan pembelajaran, sehingga di kelas tidak terjadi kesenggangan dimana siswa cerdas tidak akan mencapai semua tujuan pembelajaran, sedangkan siswa yang kurang cerdas akan mampu mencapai sebagian tujuan pembelajaran atau tidak sama sekali (Judrah, 2019).

Pada Kegiatan siklus I guru lebih menekankan lagi konsep penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantuan aplikasi Baamboozle dengan tindakan yang

sama pada kegiatan prasiklus agar siswa lebih paham konsep pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada siklus I ini sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, namun masih belum memenuhi capaian tujuan yang diinginkan. Dengan tindakan yang lebih ditekankan pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 57% siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar materi Aksara Jawa dengan nilai minimum 75. Selama proses pembelajaran siswa aktif dan memahami materi secara mendalam, sehingga mampu memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru secara tepat.

Pada siklus II guru lebih menekankan lagi konsep penerapan model *Problem Based Learning* yang berbantuan aplikasi Baamboozle dengan tindakan yang sama pada siklus I, siswa akan lebih memahami konsep pola pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Pada siklus II ini sudah menunjukkan adanya peningkatan belajar yang signifikan dari siswa, dengan tindakan yang lebih mendalam dari siklus sebelumnya.

Dari data siklus II menunjukkan bahwa terdapat 100% siswa yang sudah memenuhi capaian kriteria ketuntasan hasil belajar materi Aksara Jawa dengan nilai minimum 75. Selama proses pembelajaran siswa lebih aktif berdiskusi dengan anggota kelompok dan bertanya kepada guru untuk memahami secara mendalam materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa dapat menemukan solusi dari permasalahan dengan tepat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan selama 2 siklus, menggunakan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar materi Aksara Jawa siswa kelas IV SDN Banjarpanjang 1 Magetan. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan memperoleh hasil bahwa 100% siswa memenuhi capaian kriteia ketuntasan minimum yang berarti dari 7 siswa sudah memenuhi capaian kriteria ketuntasan hasil belajar dengan KKM Bahasa Jawa (75). Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi

Baamboozle berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1-10.
- Fakhrudin, D., Sachari, A., & Haswanto, N. (2019). Pengembangan Desain Informasi dan Pembelajaran Aksara Jawa melalui Media Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01), 1-23.
- Yuhana, U. L., & Kuswardayan, I. (2013). Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android. *Jurnal Teknik ITS*, 2(1), A94-A98.
- Tyas, R. (2017). Kesulitan penerapan problem based learning dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Tecnoscienza*, 2(1), 43-52.
- Armanto Rachmad (2020). *Kamu Kepo Tentang Problem Based Learning (PBL) dan Objective*

- Structured Student Oral Case Analysis (OSOCA)*. Surabaya.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12500-12505.
- Suswati, U. (2021). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 127-136.
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 187-200.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah model pembelajaran problem based learning dan project based learning mampu melatih keterampilan abad 21?. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48-55.
- Putra, R. D. O., & Suyatini, M. M. (2022). Pengaruh Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1711-1717.
- Sari, W., & Manurung, N. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Bantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Pencawan School Medan. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 2(1), 34-39.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361.
- Judrah, M. (2019). Konsep Pembelajaran Tuntas. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 4(1), 33-38.