



Penerapan Media Pembelajaran Video Dongeng dan Model *Problem Based Learning* dalam Materi Teks Narasi Pada Siswa Kelas IV SDN Banjarsari 01

Chiara Dewi Chatlina ✉, Universitas PGRI Madiun

Putri Puspita Wulandari, Universitas PGRI Madiun

Isma Aulia, Universitas PGRI Madiun

Nita Kusumaning Putri, Universitas PGRI Madiun

✉ chiarachatlina90@gmail.com

Abstrak: Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyimak dan memahami teks narasi khususnya pada jenjang SD Negeri Banjarsari 01 masih kurang. Hal ini berdampak pada kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini perlu dilakukan dengan tujuan untuk membantu proses belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan media video memahami Teks Narasi peserta didik kelas IV SD Negeri Banjarsari 01. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Banjarsari 01 yang berjumlah 11 peserta didik, yang terdiri atas 5 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus dan pada siklus ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun pengumpulan datanya melalui observasi, praktik mengajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada peserta didik di SD Negeri Banjarsari 01 dengan menggunakan media video pembelajaran dongeng melalui penerapan model *Problem Based Learning (PBL)*.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Media Video, Teks Narasi



PENDAHULUAN

Pendidikan di era revolusi Industri 5.0, para pendidik di Indonesia diharuskan mengembangkan kompetensi peserta didik seperti kemampuan digital, berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi. Pendidik diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dan inovasi ke dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal serta sesuai dengan tuntutan dan dinamika perkembangan zaman. Penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat mendorong peserta didik lebih aktif beradaptasi dalam menggunakan bahasa Indonesia yang berintegritas. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi saat ini. Membahas tentang salah satu mata pembelajaran di sekolah dasar yakni bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok, sebab bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang digunakan sebagai bahasa persatuan bangsa Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Bahasa Indonesia merupakan bahasa untuk berkomunikasi dan digunakan untuk berinteraksi baik digunakan pada semua pelajaran. Jadi, jika kita masih kurang bisa memahami bahasa Indonesia, lalu bagaimana kita dapat memahami pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari, terutama di jenjang sekolah dasar karena merupakan pondasi utama untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan. Dengan adanya pembelajaran yang berbasis teknologi, peserta didik mampu mengembangkan aspek keterampilan berbahasa Indonesia yang sangat diperlukan oleh mereka. Peserta didik juga dapat memperdalam keterampilan membaca, menyimak, dan berbicara. Aspek-aspek tersebut sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar. Jika salah satu dari aspek tersebut tidak di pelajari dengan baik maka proses berbahasa tidak akan relevan bagi mereka.

Menyimak adalah langkah-langkah kegiatan mendengarkan ujaran lisan dengan penuh saksama, kefokuskan, pemahaman, dan analisis yang konkret untuk memperoleh informasi dengan teliti dan perhatian penuh (Mutala dkk., 2025). Menyimak merupakan mendengarkan dengan baik-baik dan penuh perhatian akan sesuatu yang diucapkan seseorang ataupun orang lain. Sehingga, kemampuan menangkap dan memahami makna pesan yang terkandung dalam bunyi, unsur kesanggupan mengingat pesan juga merupakan persyaratan yang dituntut oleh pengertian menyimak. Jadi, dalam kehidupan sehari-hari, menyimak merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting. Menyimak merupakan proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian dan pemahaman guna untuk mendapatkan informasi dari apa yang telah disimak. Dengan kemampuan menyimak, peserta didik akan memudahkan proses bersosialisasi dengan teman di lingkungan sekolahnya atau lingkungan masyarakat. Apalagi, di dalam lingkungan sekolah, bersosialisasi itu sangat diperlukan. Maka dari itu, peserta didik memerlukan kemampuan menyimak agar lebih mudah memahami pembelajaran pendidik. Jadi, hal tersebut menjadi salah satu alasan mengapa pada keterampilan berbahasa terdapat aspek kemampuan menyimak.

Keterampilan menyimak juga menjadi jembatan utama bagi para peserta didik untuk lebih mudah menguasai suatu bahasa. Belajar berbahasa bisa dimulai dari aspek menyimak, seperti ketika masa pertumbuhan bayi. Bayi dapat belajar berbahasa untuk pertama kalinya melalui proses menyimak bunyi yang didengar dari lingkungan sekitarnya. Lalu, berdasarkan proses menyimak, bayi akan menirukan atau memahami bunyi-bunyi tersebut dan perlahan-lahan mampu berbicara. Keterampilan menyimak itu perlu dilatih agar seseorang mampu menyerap hasil simakannya dengan baik. Berlatih menyimak bertujuan untuk memperoleh informasi dan memahami ilmu apa yang sedang disimak. Melihat pentingnya peranan menyimak bagi kehidupan, maka dalam segi kurikulum juga terdapat standar kompetensi menyimak atau mendengarkan. Dengan adanya standar tersebut, diharapkan semua peserta didik mampu menyimak dengan saksama.

METODE

Penelitian ini dipilih karena masalah yang dituntaskan berasal dari praktik pembelajaran. Penelitian ini juga sebagai bentuk usaha memperbaiki proses pembelajaran dan membantu kompetensi serta hasil belajar peserta didik. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Banjarsari 01, Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun, Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 11 peserta didik, terdiri dari 6 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mendengarkan video YouTube yang berjudul “Dongeng Bangau dan Monyet” dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Hal ini, dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan belajar menggunakan media video YouTube. Teknik pengambilan data diperoleh dengan cara laporan mengajar serta dokumentasi berupa foto dan video yang diambil menggunakan ponsel pribadi dan juga bantuan tripod.

Penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Menurut Oktaviani, Setyawati, dan Wijayatiningsih (2025), model tersebut merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dengan cara menyelesaikan masalah yang ada di dunia nyata. *PBL* tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk bekerja sama dalam tim.

Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis karena penelitian kualitatif bersifat penemuan. Menurut Sukmadinata (2005), dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak dan interaktif dalam suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Dalam penelitian kualitatif, proses merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan, di mana peneliti sebagai pengumpul instrumen harus dapat memposisikan dirinya dengan seobjektif mungkin agar data yang diperoleh menjadi data yang dapat dipertanggungjawabkan (Safarudin dkk., 2023). Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena sosial secara terperinci.

Subjek dalam penelitian merupakan siswa kelas IV SDN Banjarsari 01 semester II tahun ajaran 2024/2025. Peserta didik berjumlah 11 siswa, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada Rabu, 28 Mei 2025. Objek penelitian ini adalah berpikir kritis dan berdasarkan hasil belajar peserta didik pada refleksi buku paket bahasa Indonesia “Lihat Sekitar” SD Kelas IV, modul bahasa Indonesia untuk SD/MI Semester 2 Kelas IV, video YouTube “Dongeng Bangau dan Monyet”.

Model yang diterapkan dalam pelaksanaan praktik mengajar menggunakan *Problem Based Learning (PBL)* dengan bantuan audio visual pada materi pembelajaran teks narasi. Model ini dikerucutkan lagi melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimulai dengan *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi) serta pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar (*student-centered approach*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk membantu praktik pengajaran di kelas. Desain PTK dipilih karena topik yang diangkat terbentuk berdasarkan apa yang terjadi di kelas (Putri dkk., 2024).

Pada tahap perencanaan pembelajaran peneliti melakukan observasi menggunakan langkah-langkah yang sesuai dengan buku paket, modul, dan video YouTube. Sehingga, pendidik mendapatkan data hasil observasi dari nilai hasil belajar (*pre-test*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berpedoman pada model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, serta menyiapkan media audio visual yang berbasis lingkungan sekitar peserta didik berdasarkan tema, subtema, dan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Zaman sekarang kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka yang mewajibkan pendidik untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik yang kreatif dan inovatif agar peserta didik tidak mudah bosan dan tertarik dengan pembelajaran yang diterapkan. Maka dari itu, peneliti memanfaatkan video YouTube yakni “Dongeng Bangau dan Monyet” sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Banjarsari 01. Sekolah ini berlokasi di tengah-tengah pedesaan Madiun yang termasuk dekat dengan daerah perkotaan. Sehingga, wilayahnya mudah untuk diakses oleh setiap penduduk atau pengendara yang ingin datang berkunjung. Sekolah ini memiliki lapangan yang cukup luas, ruang kelas yang sudah didekorasi, terdapat fasilitas yang memadai, serta suasananya asri dan nyaman. Terdapat siswa kelas IV yang berjumlah 11 terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Berdasarkan video YouTube mengenai dongeng fabel antara tokoh bangau dan monyet, ternyata memiliki banyak manfaat. Manfaat penerapan media video tersebut yaitu menayangkan visual yang menyuguhkan animasi, menampilkan objek, elemen yang menarik, serta memperlihatkan tempat dan peristiwa secara jelas dan menyeluruh. Sehingga, peserta didik dapat memperhatikan dengan saksama sejak awal hingga akhir video. Video YouTube dapat menjadi sarana untuk mempelajari ilmu pengetahuan baru mengenai teks narasi.

Proses Pembelajaran

Proses awal yakni perencanaan kegiatan yang dilalui oleh peneliti adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada tanggal 12 Mei 2025 dengan melibatkan siswa SD yang berinisial E, untuk dimintai keterangan mengenai sejauh apa materi yang saat itu dipelajari di kelas IV SD Negeri Banjarsari 01. Tahap kedua yaitu mendatangi sekolah SD Negeri Banjarsari 01 pada tanggal 27 Mei 2025. Kemudian, peneliti meminta izin untuk melaksanakan praktik mengajar di SD tersebut kepada kepala sekolah dan langsung disetujui di waktu yang sama. Tahap ketiga adalah peneliti menyempurnakan RPP dan mempersiapkan materi untuk diajarkan kepada siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 01. Peneliti juga menggunakan Power Point Presentation/PPT melalui aplikasi Canva untuk menyampaikan pengertian, tujuan dan fungsi, ciri-ciri, struktur, unsur-unsur, serta contoh teks narasi supaya peserta didik dapat memahami jenis teks narasi dengan baik dan benar. Kemudian, proses kedua adalah praktik langsung di ruang kelas IV SD Negeri Banjarsari 01. Sarana dan prasarana yang pertama dipersiapkan yakni buku presensi, laptop, *smartphone*, internet, proyektor, papan tulis, kertas, spidol, tripod kamera, dan speaker.

Tahap pembelajaran dibagi menjadi tiga, yakni tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Tahap pertama adalah pendahuluan, yang pada pelaksanaannya yakni pertama kali pendidik membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik. Dikarenakan waktu pelaksanaan di dalam kelas memiliki banyak kendala, maka pendidik memutuskan untuk mengatur suasana dengan kemampuan dan kreativitas pribadi agar kelas tetap berjalan secara kondusif dan ceria. Kedua, salah satu pendidik memimpin doa sesuai kepercayaan dan agama masing-masing supaya pembelajaran pada hari itu berjalan lancar tanpa ada suatu halangan apapun. Pada tahapan menyapa dan berdoa memerlukan waktu sekitar lima menit untuk menyelesaikannya. Ketiga, pendidik mulai memperkenalkan diri kepada peserta didik dengan menyebutkan nama dan alamat tempat tinggal. Kemudian, dilanjutkan oleh peserta didik yang maju ke depan satu persatu untuk memperkenalkan diri. Kemudian, sembari menunggu peserta didik memperkenalkan diri yang berjumlah 11 siswa, pendidik juga menyempatkan untuk melakukan absensi di tengah kegiatan tersebut dengan mencatatnya di buku presensi. Pada tahap absensi hingga selesai memerlukan waktu sekitar tujuh menit untuk menyelesaikannya.

Tahap kedua adalah kegiatan inti, yang pada pelaksanaannya yaitu pertama pendidik memperlihatkan Power Point Presentation/PPT di layar proyektor untuk menjelaskan teks narasi, lalu peserta didik menyimak dan mendengarkan materi pemaparan yang disampaikan oleh pendidik. Peserta didik juga diperbolehkan bertanya apabila belum memahami terkait materi yang telah diberikan oleh pendidik. Tahap pemaparan materi ini memerlukan waktu sekitar delapan menit untuk menyelesaikannya. Kedua, yaitu seharusnya adalah pemutaran video YouTube yang berjudul “Dongeng Bangau dan Monyet”. Namun, pendidik mengalami kendala pada proyektor yang digunakan untuk memutar video tersebut tidak berfungsi dengan baik. Sehingga, memakan waktu yang cukup lama untuk menangani hal tersebut. Alhasil, supaya tidak memakan waktu yang lama, pendidik sebaiknya memutuskan untuk mengganti kegiatan pemutaran video tersebut dengan pengerjaan kuis berupa teka-teki silang. Pada tahap mengerjakan kuis hingga selesai, memerlukan waktu sembilan menit untuk menyelesaikannya. Ketiga, pendidik mengapresiasi peserta didik dengan memberikan hadiah bagi peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan demi pertanyaan dari pendidik di papan tulis. Pada tahap pemberian hadiah, memerlukan waktu sekitar dua menit untuk menyelesaikannya. Keempat, yaitu pemutaran video YouTube yang sempat tertunda karena kendala proyektor sebelumnya. Pendidik memutar media ajar berupa video YouTube “Dongeng Bangau dan Monyet”, lalu peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan saksama. Pada tahap pemutaran video ini hingga selesai memerlukan waktu sekitar tujuh menit untuk menyelesaikannya. Kelima, yakni pemberian pertanyaan oleh pendidik mengenai teks narasi dengan melihat video YouTube yang sudah ditayangkan dan memberikan hadiah untuk peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dari pendidik. Pada tahap pemberian pertanyaan dan memberikan hadiah memerlukan waktu sekitar enam menit untuk menuntaskannya.

Tahap ketiga adalah penutup, yang pada pelaksanaannya yaitu pertama peserta didik kembali duduk di bangku masing-masing dengan tertib. Kedua, pendidik mengulas kembali mengenai pembelajaran yang dilakukan saat itu. Pendidik mengajukan pertanyaan ulasan secara garis besar mengenai materi teks narasi yang diberikan dan seluruh kegiatan pada saat itu. Yang pertama adalah apa saja yang didapat dari pembelajaran hari ini? Bagaimana kegiatan pada saat itu, seru atau tidak? Apa saja yang dapat diambil dari kegiatan hari ini? Ketiga, setelah usai, pendidik mengajak untuk melakukan *ice breaking* kembali agar peserta didik dapat mengenang kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan menyanyikan lagu anak-anak yang berjudul “Sayonara”, lalu membuat formasi berbaris dengan meletakkan tangan pada pundak teman di depan. Terakhir, waktu sudah memasuki jam salat zuhur, maka pendidik mempersilakan peserta didik untuk melaksanakan salat tanpa doa penutup. Sejak awal pembelajaran, sudah mengalami banyak kendala mulai dari pengunduran jadwal pelaksanaan pembelajaran akibat ruang kelas IV masih digunakan oleh peneliti lain. Kemudian, terdapat kendala pada proyektor yang memakan waktu cukup lama. Sedangkan, jam pembelajaran berdekatan dengan waktu salat zuhur. Sehingga, efisiensi waktu proses pembelajaran berjalan kurang maksimal. Pada tahap peserta didik duduk kembali di bangku masing-masing, pendidik mulai mengulas dan mengajukan pertanyaan. Selanjutnya, pendidik dengan peserta didik melakukan *ice breaking*. Setelah itu, pendidik mengizinkan untuk melaksanakan salat zuhur dan memerlukan waktu sekitar tujuh menit untuk menuntaskannya.

Media Yang Digunakan Selama Proses Pembelajaran

Selama proses berlangsungnya pembelajaran, pendidik menggunakan beberapa jenis media pembelajaran sebagai sarana bantuan mengajar. Pendidik memanfaatkan media Power Point Presentation/PPT dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Selain itu, pendidik menggunakan media ajar tambahan berupa buku paket Bahasa Indonesia “Lihat Sekitar” SD Kelas IV dan modul Eksis Bahasa Indonesia untuk SD/MI Semester 2 Kelas 4. Oleh karena itu,

peserta didik terlihat sangat antusias selama pembelajaran berlangsung. Penjelasan materi yang pendidik sampaikan pun dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, terlihat dari respons aktif dan timbulnya berbagai pertanyaan dari mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan di SD Negeri Banjarsari 01, model *Problem Based Learning (PBL)* dengan metode ceramah dan penggunaan media video YouTube tentang “Dongeng Bangau dan Monyet” sudah efektif digunakan untuk siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 01. Media audio visual merupakan jenis media yang menggantungkan pada kemampuan mendengar dan indra penglihatan. Media audio visual adalah salah satu alat yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak (Kurnia dkk., 2024).

Berdasarkan video YouTube mengenai dongeng fabel antara tokoh Bangau dan Monyet, ternyata memiliki banyak manfaat. Manfaat penerapan media video tersebut yaitu menayangkan visual yang menyuguhkan animasi, menampilkan objek, elemen yang menarik, serta memperlihatkan tempat dan peristiwa secara jelas dan menyeluruh. Sehingga, peserta didik dapat memperhatikan dengan saksama sejak awal hingga akhir video. Video YouTube dapat menjadi sarana untuk mempelajari ilmu pengetahuan baru mengenai teks narasi. Dalam “Dongeng Bangau dan Monyet”, tokoh bangau yang bernama Baba, dinarasikan sebagai tokoh yang penyabar, senang menolong, baik, dan mudah memaafkan. Baba juga diceritakan sebagai tokoh penurut karena ia rela menuruti apapun yang diperintahkan oleh tokoh monyet. Sedangkan, tokoh monyet yang bernama Mone, dinarasikan sebagai tokoh yang licik, senang memanfaatkan, dan egois. Mone diceritakan sebagai tokoh yang tidak mau mengalah dan berperilaku sesuka hati asalkan dirinya mendapatkan makanan yang melimpah. Media video dapat mendorong daya simak dan fokus peserta didik dalam memahami alur cerita, mengenal watak tokoh, dan nilai moral yang dapat dipetik dari “Dongeng Bangau dan Monyet”. Dengan memanfaatkan video YouTube, menarik perhatian peserta didik daripada sekadar mendengarkan pendidik membacakan dongeng. Kenyataannya, tidak semua pendidik pandai dalam hal membacakan dongeng dan umumnya peserta didik kurang dapat mengimajinasikan cerita dengan jelas jika hanya mengandalkan suara dari pendidik. Oleh karena itu, media video YouTube sangat efektif diterapkan bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri Banjarsari 01 dalam mengurangi rasa bosan serta meningkatkan minat belajar yang tinggi.

Kelebihan Menggunakan Media Video YouTube Dan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Kelebihan dalam penggunaan media ajar Power Point Presentation/PPT dan video YouTube di antaranya yang pertama adalah kedua media pembelajaran tersebut sangat mudah diakses oleh peserta didik atau pengajar. Kedua, video dongeng yang ditayangkan oleh pendidik kepada peserta didik dapat didownload. Sehingga, membuat efektivitas dalam proses pembelajaran di kelas. Ketiga, memberikan kemudahan akses baik kepada peserta didik maupun kepada pendidik saat menonton konten pembelajaran dapat ditonton berulang kali secara offline ataupun online. Selain itu, video tersebut bisa disimpan untuk pembelajaran ketika di rumah atau di tempat mana pun.

Selanjutnya, terdapat kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, salah satunya yaitu model *Problem Based Learning (PBL)* yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih aktif, intensif, dan kreatif. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mempermudah peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran di kelas karena memengaruhi pengembangan pemahaman peserta didik dan tugasnya dalam memecahkan masalah. Peserta didik dapat menghadapi masalah dan dapat memicu minatnya untuk memecahkan permasalahan yang ada. Selain itu, model *Problem Based Learning (PBL)* bertujuan sebagai salah satu langkah alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia supaya pembelajaran tidak monoton dan pasif.

Kelemahan Menggunakan Media Video YouTube Dan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Di samping kelebihan, terdapat beberapa kelemahan atau kendala yang dialami selama proses belajar mengajar. Dalam penggunaan media ajar Power Point Presentation/PPT dan video YouTube sebenarnya tidak ditemukan adanya kelemahan yang signifikan, tetapi dari segi sarana dan prasarana pendukung kedua media tersebut, pernah terjadi kendala. Pertama, sulitnya alat proyektor terhubung untuk menampilkan layar Power Point Presentation/PPT dan video YouTube sebagai bahan ajar pendidik. Sehingga, kami membutuhkan bantuan dari pihak lain dan menghambat proses pembelajaran. Kedua, sering terjadi kendala internet, seperti video yang ditampilkan tersendat dan resolusi video kurang jelas.

Sementara itu, kelemahan model *Problem Based Learning (PBL)* di antaranya yang pertama yaitu ketika peserta didik memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan atau diselesaikan, menyebabkan peserta didik merasa keberatan untuk mencoba. Kedua, yaitu model pembelajaran ini membuat peserta didik membutuhkan waktu lebih lama untuk memproses pertanyaan demi pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Terakhir, yaitu jika peserta didik tidak memahami alasan mengapa mereka harus memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran, maka mereka tidak akan benar-benar belajar atau memahami apa yang seharusnya dipelajari. Melalui hal ini, peran penting pendidik sangat dibutuhkan, yaitu membantu peserta didik menyadari tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan melalui satu siklus serta dengan mengaplikasikan model *Problem Based Learning (PBL)* yang dipadukan oleh media digital untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik dan memecahkan masalah yang dialami siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 01, peneliti dapat menjawab pertanyaan yang ditetapkan. Hasil pembahasannya adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dalam satu jam pelajaran. Asmaliyah dkk. (2025) menyatakan bahwa siklus I mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sekaligus modul ajar yang menyesuaikan model *Problem Based Learning (PBL)* dan pendekatan kualitatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Tahap kedua adalah pelaksanaan, yaitu dengan menerapkan prosedur perencanaan yang telah disusun. Meskipun pembelajaran berjalan dengan efektif, terdapat beberapa kendala yang akan diuraikan pada tahap refleksi.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan metode kualitatif pada pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks Narasi. Proses pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada langkah-langkah model *Problem Based Learning (PBL)* mulai dari orientasi pada masalah, mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, mengorganisasikan peserta didik dalam pembelajaran, memberikan bimbingan, serta melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah pada video dongeng. Pada akhir siklus, peserta didik diberikan ruang untuk merefleksikan garis besar pembelajaran bersama pendidik sebagai bentuk motivasi belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dongeng yang diintegrasikan dalam model *Problem Based Learning (PBL)* terbukti efektif menggerakkan minat dan daya tarik peserta didik dalam

meningkatkan proses pembelajaran. Sehingga, peserta didik terlihat lebih proaktif dan reaktif di kelas.

Media video tidak hanya mampu menghadirkan stimulus visual dan auditorial yang menarik, tetapi juga mampu berperan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan permasalahan kontekstual yang disajikan melalui cerita. Penggunaan media audio visual ini akan diminati peserta didik karena tidak membosankan, lebih aktif sehingga peserta didik mampu menganalisis dan menyimpulkan permasalahan dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan terlihatnya peningkatan partisipasi, antusiasme, dan respon positif peserta didik SD Negeri Banjarsari 01 selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemanfaatan media audiovisual berbasis naratif dalam pendekatan pembelajaran yang berpacu pada masalah dan direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaliyah, F., Keriyan, N. M. I., & Nugroho, S. (2025). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 840–850.
- Kurnia., Salim, A., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan media video pembelajaran YouTube untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 5(1), 148–158.
- Mutala, M. P., Husain, R., Monoarfa, F., Pulukadang, W. T., & Juniarti, Y. (2025). Meningkatkan kemampuan menyimak melalui penggunaan media video berbasis Canva pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 193–199.
- Oktaviani, E. B., Setyawati, E., & Wijayatiningsih, T. D. (2025). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X.8 SMA NEGERI 11 SEMARANG. *Journal of Lesson Study in Teacher Education*, 4(1), 48-52.
- Putri, B. A. A., Rohmanurmeta, F. M., & Widyaningrum, H. K. (2024). Model Project Based Learning berbantuan media audio visual terhadap ketrampilan menulis teks narasi tema anak siswa kelas IV. *Prosiding Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(2), 238–246.
- Ramadhany dkk., t.t. (2024). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA PADA TEKS CERITA KELAS 4 SD KUSUMA PUTRA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2548-6950.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.