

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model *Project Based Learning*

a. Pengertian Model *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan suatu proyek sebagai inti prosesnya, dengan fokus pada peserta didik. Pendekatan ini memberikan kebebasan pada peserta didik dalam merencanakan aktivitas belajar mereka sendiri, melakukan proyek secara kelompok, dan menghasilkan produk yang bisa mereka presentasikan kepada rekan-rekan mereka (Afifah et al, 2019). Pembelajaran berbasis proyek melibatkan penyelesaian tugas yang menantang dari masalah yang ada, membantu peserta didik merencanakan, menemukan solusi, membuat kesimpulan, dan melakukan penelusuran, semuanya dilakukan secara mandiri.

“*Project based learning* atau disingkat dengan PjBL adalah metode pembelajaran yang berakar pada konsep konstruktivis, yang menunjukkan bahwa siswa mencapai pemahaman yang lebih dalam saat mereka aktif membangun pengetahuan melalui kerja langsung dan aplikasi gagasan” (Sopandi, 2020) PjBL merupakan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam lingkungan belajar, seperti kejenuhan siswa

di sekolah akibat dari pendekatan pengajaran yang masih bersifat konvensional.

Menurut Sri Wahyuni, (2019) *Project Based Learning* yakni sebuah model pembelajaran di mana pendidik dapat mengatur pengalaman belajar di kelas dengan menerapkan proyek-proyek. Proyek-proyek ini melibatkan tugas-tugas kompleks yang terkait dengan masalah dunia nyata sebagai cara awal untuk mengumpulkan dan menerapkan pengetahuan baru. Melalui kegiatan ini, peserta didik dibimbing untuk merencanakan, menyelesaikan masalah, membuat keputusan, melakukan penyelidikan, dan diberi kesempatan untuk bekerja sendiri atau dalam kelompok. Hasil akhir dari proyek ini biasanya berupa produk seperti laporan tertulis atau presentasi lisan.

Murniati, (2021) Pembelajaran Berbasis Proyek adalah pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan di semua tingkat pendidikan. Dalam metode ini, peran pendidik berubah menjadi fasilitator. Tujuan utama dari Project Based Learning adalah mengajarkan pemecahan masalah kepada peserta didik, serta membantu mereka memahami konsep-konsep dasar mengatasi masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Ketika mempelajari konsep dan keterampilan ini, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelidiki masalah-masalah dunia nyata. Melalui penerapan metode ini, harapannya peserta didik dapat menjadi

lebih aktif dan kreatif dalam belajar, sambil mengambil inspirasi dari lingkungan sekitar mereka.

Menurut Aini, (2018) Penggunaan pembelajaran berbasis proyek berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Model ini bisa meningkatkan minat dan kepercayaan pada diri siswa dalam menyajikan atau mempresentasikan produk dari proyek yang mereka kerjakan. Penggunaan pendekatan berbasis proyek juga meningkatkan ketertarikan siswa saat pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, pembelajaran dengan model ini memberikan makna yang lebih dalam, tidak hanya sebatas menghafal fakta, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Sunita et al, (2019) yang menjelaskan dengan adanya tugas proyek, semangat belajar akan terstimulasi dan minat belajar peserta didik akan terbangkitkan, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Fitri et al., (2018) Menemukan bahwa menerapkan model *Project Based Learning* dapat mendorong minat siswa agar belajar aktif dan independen. Selain itu, siswa mampu mengembangkan keterampilan mereka dengan menciptakan produk dari proyek yang mereka kerjakan. Ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran cenderung meningkatkan prestasi siswa, sementara ketertarikan yang rendah dapat mengakibatkan prestasi yang kurang memuaskan (Apriliani & Panggayuh, 2018).

Pendekatan *Project Based Learning* melibatkan penggunaan proyek sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran. Metode ini memungkinkan siswa untuk menggunakan situasi atau kasus kehidupan nyata sebagai bahan ajarannya. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kata "proyek" berasal dari bahasa Latin "proyektum", yang artinya adalah tujuan, rencana, atau desain Agustin, (2010).

Project Based Learning adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan masalah melalui proyek, sekaligus untuk mendapatkan pengetahuan serta keterampilan baru dalam proses pembelajaran. Model ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan masalah proyek yang kompleks dengan menghasilkan produk yang konkret Suciani et al., (2018).

Project Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif berpusat di siswa dan menganggap guru sebagai seorang motivator serta fasilitator. Dalam model ini, siswa diberikan kesempatan untuk bekerja secara mandiri dalam mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Pendekatan *Project Based Learning* menggunakan proyek sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran. (Al-Tabany & B, 2014). Model Pembelajaran *Project Based Learning* adalah pendekatan yang terpusat pada proyek atau hasil produk dari

pembelajaran. Penerapan Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan hasil kognitif dan berpikir kritis siswa. Pendekatan ini juga telah terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar serta keterampilan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dibandingkan metode ceramah serta diskusi Pradita, (2015).

Berdasarkan pendapat ahli dapat dikatakan *Project Based Learning* adalah suatu model pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa berperan aktif dalam berkolaborasi menyelesaikan proyek dalam satu kelompok dan guru berperan sebagai fasilitator.

b. Tujuan Model *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek Model *Project Based Learning* dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, adapun manfaat model *Project Based Learning* yaitu

- 1) peserta didik mendapatkan pengetahuan dan kemampuan yang baru dalam pembelajaran,
- 2) menumbuhkan keterampilan siswa dalam kemampuan pemecahan masalah,
- 3) menjadikan siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran,
- 4) memajukan dan menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengolah sumber,
- 5) menumbuhkan kerjasama antar siswa,

- 6) Siswa bekerja sama satu sama lain dan memiliki kewenangan untuk menentukan keputusan sendiri serta merancang kerangka tugas proyek,
 - 7) Terdapat masalah yang belum memiliki solusi yang ditentukan sebelumnya
 - 8) Tentu, berikut adalah parafrase dari pernyataan-pernyataan tersebut:
 - a) Siswa mampu merancang langkah-langkah untuk mencapai hasil akhir dari proyek.
 - b) Siswa memiliki tanggung jawab untuk mencari serta mengelola informasi yang dibutuhkan.
 - c) Siswa terus-menerus menjalankan penilaian terhadap pekerjaan mereka.
 - d) Siswa secara berkala meninjau ulang pekerjaan yang telah mereka lakukan.
 - e) Hasil akhir dari proyek berupa produk yang dinilai dari kualitasnya.
 - f) Kelas menciptakan lingkungan yang mendorong toleransi terhadap kesalahan dan fleksibilitas terhadap perubahan.
- (Fathurrohman, 2015).

c. Karakteristik

Model pembelajaran PjBL menggunakan proyek sebagai sarana dan strategi pembelajaran bagi siswa. Dalam konteks ini, peran guru meliputi

perencanaan kegiatan, materi, serta evaluasi atau penilaian. Pendekatan Project Based Learning menjadikan siswa untuk aktif terlibat saat pembelajaran, sehingga membangkitkan minat dan kegembiraan mereka dalam belajar. Guru hanya membimbing agar proyek yang dikerjakan peserta didik berhasil.

Menurut Sopandi, (2020) bahwa PjBL adalah metode pembelajaran yang berakar pada konsep konstruktivis, yang menunjukkan siswa mencapai pemahaman yang mendalam saat mereka terlibat aktif dalam menciptakan pemahaman melalui kerja langsung dan penerapan gagasan. Menurut penelitian (Guo et al., 2020) *Project Based Learning* adalah pendekatan yang efisien guna meningkatkan pembelajaran siswa dengan menggunakan studi empiris yang menekankan pada hasil perilaku dan hasil kognitif.

Selanjutnya, (Sopandi, 2020) Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek berdampak pada pengembangan sebagian atau seluruh kemampuan berpikir kritis, keterampilan kerja, keterampilan hidup, serta kemampuan lain melalui pelaksanaan tugas yang dijalankan oleh siswa secara langsung . Oleh karena itu, karakteristik khusus PjBL meliputi:

- 1) Mengaktifkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Mengabungkan pembelajaran dengan situasi dunia nyata.
- 3) Menerapkan pendekatan berbasis riset.

- 4) Mengintegrasikan pengetahuan serta keterampilan.
- 5) Berlangsung secara berkesinambungan.
- 6) Menghasilkan produk sebagai hasil akhir dari pembelajaran.

d. Kelebihan dan kekurangan PjBL

Pembelajaran dengan PjBL lebih mirip dengan permainan, karena para siswa berinteraksi langsung dengan alat dan bahan untuk kegiatan proyek. Keadaan ini sangatlah cocok diterapkan pada semua siswa, terutama siswa SD.

a. Kelebihan PjBL

1) Keunggulan PjBL

Adapun keunggulan dari model PjBL ini dikemukakan (MacDonell, 2007) menunjukkan beberapa kelebihan dari PjBL sebagai berikut:

- a) Menyusun pertanyaan, mengumpulkan informasi, dan menafsirkan data yang mereka peroleh dari pengamatan, pendengaran, atau membaca;
- b) Merencanakan penelitian, mencatat temuan, berpartisipasi dalam debat, diskusi, dan membuat keputusan bersama;
- c) Bekerja secara mandiri untuk menyajikan dan membangun pengetahuan mereka sendiri;
- d) Bekerja sama dengan orang lain, saling bekerjasama untuk mengapai tujuan, mengakui bahwa individu memiliki

keahlian unik serta diperlukan untuk proyek menunjukkan semua aspek disposisi intelektual dan sosial.

2) Kelebihan PjBL Menurut Kemendikbud

dalam (Kemendikbud, 2014) berikut adalah beberapa keunggulan PjBL dalam konteks pembelajaran di sekolah yang dapat disampaikan ulang:

- a) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- b) Meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah.
- c) Membuat siswa lebih aktif dan mampu menghadapi tantangan kompleks.
- d) Meningkatkan kerjasama antar siswa.
- e) Mendorong perkembangan dan praktik keterampilan komunikasi siswa.
- f) Memperkuat keterampilan dalam manajemen sumber daya.
- g) Memberi siswa pengalaman dalam mengatur proyek, mengelola sumber daya, dan mengatur waktu.
- h) Menyediakan pengalaman belajar yang secara langsung melibatkan siswa.
- i) Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi, menunjukkan pemahaman mereka, dan mengaplikasikannya dalam konteks dunia nyata.

b. Kekurangan PjBL

Meskipun model PjBL ini memiliki beberapa keunggulan yang luar biasa, namun tetap saja model ini juga memiliki kekurangan menurut Sopandi, (2020) antara lain:

- 1) Karena memerlukan investasi waktu dan biaya yang besar, banyak guru enggan menerapkan Project Based Learning dalam pembelajaran mereka.
- 2) Membutuhkan berbagai jenis media dan sumber belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.
- 3) Memerlukan kesiapan dari guru dan siswa untuk belajar bersama, sementara beberapa guru yang sudah terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional mungkin enggan untuk melakukan inovasi.
- 4) Ada kekhawatiran bahwa siswa hanya akan fokus pada satu topik tertentu yang mereka kerjakan.
- 5) Mencapai tujuan pembelajaran yang menekankan pada aspek kognitif menjadi lebih sulit untuk dicapai.

Kekurangan lain dari pembelajaran PjBL, seperti yang disebutkan oleh (Kemendikbud, 2014), yaitu:

- 1) Memerlukan waktu yang signifikan untuk menyelesaikan masalah
- 2) Memerlukan investasi biaya yang cukup besar

- 3) Banyak guru yang merasa nyaman dengan pendekatan kelas tradisional.
- 4) Memerlukan penyediaan banyak peralatan dan sumber daya.
- 5) Siswa yang kurang mahir dalam mengumpulkan informasi mungkin menghadapi tantangan
- 6) Terdapat kemungkinan bahwa beberapa siswa tidak begitu aktif dalam bekerja dalam kelompok.
- 7) Ada potensi bahwa beberapa siswa menjadi kurang aktif dalam kerja kelompok.

e. Penerapan Model PjBL

Penggunaan pembelajaran berbasis proyek ini mendorong perkembangan kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis pada siswa. Jika pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) diimplementasikan secara konsisten oleh guru dan siswa, maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara alami. Hal ini tidak hanya didorong oleh tingkat aktif, partisipasi, dan kreativitas siswa, tetapi juga oleh inovasi dari guru dalam proses pembelajaran.

Sintaks atau panduan dasar dalam menetapkan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) menurut (Sopandi, 2020) adalah sebagai berikut:

- a. Penentuan pertanyaan mendasar.

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan inti yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas tertentu. Topik penugasan berkaitan dengan situasi nyata yang relevan bagi siswa dan dimulai dengan investigasi yang mendalam.

b. Merancang perencanaan proyek

Rencana ini disusun secara bersama-sama antara guru dan peserta didik. Sehingga diharapkan peserta didik merasa

2. Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Menurut Fahyuni, (2017) Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat meningkatkan semangat belajar serta memperbaiki proses pembelajaran. Penggunaan media ini penting untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan berbagai tugas, yang pada akhirnya akan membawa kemajuan belajar yang signifikan. Penelitian yang dilakukan Salsabila et al., (2021) Menyatakan bahwa media digital dapat berfungsi sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa selama pandemi, dengan tujuan menjaga efektivitas pembelajaran tanpa mengorbankan elemen-elemen kunci dalam proses pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Latip, (2020) media digital memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media

ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mentransfer informasi dan memfasilitasi interaksi pembelajaran, tetapi juga membantu pengajar dalam mengontrol dan mengevaluasi pembelajaran, meningkatkan kemampuan pedagogik, serta mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nugraheny, (2020) juga menegaskan bahwa media digital memiliki manfaat yang besar selama proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi digital telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan media membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Sebelum memilih dan menerapkan perangkat teknologi yang sesuai di SD, guru perlu memahami karakteristik dan mempertimbangkan kondisi siswa dengan mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget Dermawan, (2013). Di era globalisasi saat ini, penting bagi guru untuk memahami dampak teknologi baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi siswa. Guru perlu aktif dalam memenuhi tanggung jawab mereka dalam mengelola proses pembelajaran.

Media digital merupakan jenis media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi. Penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan

pembelajaran Bahasa Indonesia, menarik minat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman konsep materi Bahasa Indonesia yang sulit atau abstrak, serta mengembangkan kemampuan 4C, termasuk kemampuan berpikir kritis.

b. Tujuan Media pembelajaran Digital

Perkembangan teknologi terus mengalami perubahan dan peningkatan seiring dengan kemajuan IPTEKS. Terlebih lagi, di era revolusi industri 4.0 ini, kemajuan peradaban manusia semakin pesat dengan teknologi yang mendominasi kehidupan sehari-hari. Para peserta didik saat ini sangat terbiasa dengan teknologi terkini, sehingga mereka dapat dengan mudah mengakses ilmu pengetahuan dan informasi. Oleh karena itu, peran guru harus mampu memberikan lebih banyak nilai tambah bagi para peserta didiknya.

Sumber informasi dalam proses pembelajaran saat ini dapat diakses dengan mudah, tidak hanya melalui guru, lingkungan sekitar, atau materi bacaan, tetapi juga melalui komputer atau perangkat gadget dengan dukungan akses internet. Teknologi ini menjadi sangat populer karena kemampuannya dalam menyediakan informasi. Dalam konteks ini, guru dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi gadget untuk mencari informasi, mengumpulkan tugas, dan berbagai keperluan lainnya. Hamalik, (1986) Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dikatakan dapat

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta merangsang kegiatan belajar baru, memberikan pengaruh psikologis yang positif.

Media pembelajaran digital adalah bentuk media yang menghasilkan gambar digital yang dapat diproses, diakses, dan didistribusikan melalui perangkat digital (Batubara et al., 2021). Media pembelajaran digital, yang sering disebut sebagai multimedia, adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital seperti gambar, audio, video, dan animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran Purwati, (2021). Pembelajaran menggunakan media digital memfasilitasi beragam aktivitas belajar dan memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk belajar tanpa terbatas oleh jarak, ruang, atau waktu tertentu.

Tujuan penggunaan media pembelajaran digital adalah untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan prinsip oleh peserta didik, serta menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan bervariasi guna meningkatkan minat belajar siswa.

c. Kelebihan Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien. Fungsi utamanya adalah sebagai sarana untuk menerima pesan dan informasi dari dosen secara lebih efisien dan efektif. Penggunaan media pembelajaran

ini memiliki beberapa manfaat, termasuk sebagai panduan bagi dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan materi secara sistematis, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran juga membantu mahasiswa meningkatkan motivasi dan minat belajar, sehingga mereka dapat melakukan analisis dan memahami materi dengan lebih baik (Nurrita, 2018).

Media digital educaplay memiliki beberapa kelebihan yaitu media digital educaplay menarik, interaktif, dan sebagai solusi untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar. Media ini dapat mengurangi rasa bosan, kejenuhan, dan mengantuk, dan juga meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Pemanfaatan media ini juga membantu siswa untuk mendalami pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih konkret dan dapat diuji kebenarannya (Lamasai, A, et al., 2017).

(Priansa, 2017) Terdapat tiga kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kemampuan fiksatif adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan memperlihatkan kembali objek atau kejadian tertentu. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat direproduksi atau dipresentasikan kembali secara detail dalam

bentuk gambar, foto, rekaman, atau film, kemudian disimpan dan dapat digunakan kembali saat diperlukan.

- 2) Kemampuan manipulatif adalah kemampuan media untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, media dapat mengubah ukuran objek atau mengulang penyajiannya sesuai kebutuhan yang ada.
- 3) Kemampuan distributif adalah kemampuan media untuk mencapai audiens target (peserta didik) dalam jumlah besar dalam satu kali penggunaan. Contohnya adalah menggunakan siaran televisi atau radio.

d. Kekurangan Media Pembelajaran Digital

Adapun kendala yang dihadapi guru ketika menggunakan atau mengembangkan media digital dalam bahasa Indonesia disekolah dasar antara lain:

- 1) guru belum terbiasa dan tidak percaya diri menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi bahasa Indonesia di sekolah dasar;
- 2) guru tidak mengetahui adanya media digital berbasis website seperti Educaplay, powtoon, PhET simulation, scratch, dan sebagainya yang mudah untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar; dan
- 3) saat ini di sekolah dasar mulaiditerapkan kurikulum merdeka sehingga guru dan kepala sekolah fokus pada penerapan kurikulum

tersebut. Kendala pertama sesuai dengan penelitian yang membuktikan bahwa guru kurang percaya diri untuk merancang media bahasa Indonesia berbasis digital Sumantri & Putri, (2021).

3. Media Website

a. Pengertian Website

Website merupakan sebuah halaman informasi yang dapat diakses melewati internet dari mana saja di dunia selama terhubung dengan jaringan tersebut. Sebagai koleksi elemen-elemen, sebuah website terdiri dari kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi yang membuatnya menarik sebagai sumber informasi. Situs web juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang menunjukkan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video, baik dalam bentuk statis maupun dinamis. Semua komponen ini saling terhubung melalui jaringan halaman atau hyperlink.

Menurut Zufia dan Azhari ,(2019) Mendefinisikn sebuah website sebagai suatu komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi untuk menjadi media informasi yang menarik bagi pengunjung. Abdullah menjelaskan bahwa website adalah sekelompok halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, audio, dan animasi lainnya yang dapat diakses melalui koneksi internet.

4. Media *Educaplay*

a. Pengertian *Educaplay*

Educaplay adalah aplikasi yang menyediakan berbagai permainan edukatif, yang dapat menjadi solusi untuk mengurangi kebosanan saat belajar. Media pembelajaran ini dapat dipergunakan oleh guru sebagai contoh dalam memperkenalkan penggunaan media digital untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Media digital *educaplay* memiliki beberapa kelebihan yaitu media digital *educaplay* menarik, interaktif, dan sebagai solusi untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar. Media ini dapat mengurangi rasa bosan, kejenuhan, dan mengantuk, serta meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan media ini juga membantu siswa untuk lebih memahami lingkungan sekitarnya, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih konkret dan dapat diverifikasi kebenarannya (Lamasai, As, et al., 2017).

Bermain game online telah menjadi kebiasaan sehari-hari yang dilakukan secara teratur. Menurut Adam & Rollings, (2017) Permainan daring adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana perangkat yang digunakan oleh pemain terhubung melalui jaringan internet. Permainan daring memiliki daya tarik tertentu yang membuat siswa cenderung lebih menyukai bermain daripada belajar. Dengan melihat peningkatan minat siswa, terutama di Sekolah Dasar, terhadap permainan, penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dalam mempelajari Bahasa

Indonesia. Penggunaan platform educaplay memungkinkan siswa untuk terlibat tanpa rasa bosan dan ketakutan dalam pembelajaran IPA, sebaliknya mereka merasa enjoy dan termotivasi.

Belajar melalui permainan edukatif memiliki banyak manfaat, antara lain:

- 1) Sebagai sarana untuk mengajarkan informasi, ilmu pengetahuan, dan materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi siswa.
- 2) Menstimulasi pikiran dan kreativitas siswa.
- 3) Membuat lingkungan bermain yang menarik, aman, dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
- 4) Membuat pembelajaran lebih signifikan sehingga informasi dan konsep baru dapat dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama.
- 5) Memberikan pengalaman yang mendukung proses pengambilan keputusan sehingga siswa dapat membuat keputusan yang tepat dan menghindari kesalahan yang sama.

Sebagai sarana evaluasi untuk mengukur pencapaian pembelajaran. Berbagai jenis game educaplay yang dapat dimanfaatkan antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Game Fill in the Blank adalah jenis permainan di mana siswa diminta untuk melengkapi teks yang tidak lengkap dengan mengklik atau mengetik kata-kata yang tersedia, sesuai pilihan guru.
- 2) Matching Game adalah permainan di mana guru menyiapkan daftar kata yang perlu dikelompokkan oleh siswa sesuai kategorinya.
- 3) Riddle adalah permainan tebak-tebakan di mana guru memberikan petunjuk berupa teks dan audio agar siswa dapat menebak gambar atau jawaban yang sesuai.
- 4) Video Quiz adalah kegiatan di mana guru membuat soal-soal yang berkaitan dengan cuplikan video YouTube, di mana siswa menjawab pertanyaan sambil menonton video tersebut.

Dengan menggunakan *Educaplay* sebagai alat pembelajaran yang menarik di SDN 01 Ganungkidul Kota Nganjuk, hasil belajar Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan. Hal ini karena game-game ini menawarkan berbagai aktivitas menarik dan memungkinkan siswa untuk melihat hasil langsung setelah selesai mengerjakan, dengan nilai yang muncul secara otomatis. Selain itu, pendekatan ini juga membantu guru menghemat waktu dalam mengevaluasi hasil pembelajaran siswa.

5. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Standar kompetensi mata pelajaran ahasa Indonesia pada dasarnya merujuk pada esensi belajar berkomunikasi. Tujuan dari standar kompetensi

ini adalah untuk memperkuat kemampuan berbahasa Indonesia secara nasional, meningkatkan keterampilan berpikir dan berargumentasi, serta mengembangkan kapasitas intelektual. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), Standar kompetensi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, Depdiknas, (2006). Komunikasi lisan meliputi kemampuan mendengarkan dan berbicara sementara komunikasi tertulis mencakup keterampilan membaca dan menulis. Kemampuan menulis, sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, sangat penting bagi siswa SD agar dapat berkomunikasi secara tertulis.

Ketika menulis sebuah karangan, sering kali timbul beberapa tantangan dalam menyusun kata menjadi kalimat, mengatur kalimat menjadi paragraf dan seterusnya hingga menjadi keseluruhan karangan. Karangan adalah hasil dari proses mengarang, yaitu bentuk ekspresi ide seseorang dalam bentuk tulisan yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain (Karawasa et al., 2015). Karena itu, kita perlu mencari solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menulis. Tugas utama adalah melatih siswa dalam keterampilan menulis. Pendidikan di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi yang akan memengaruhi perkembangan di tingkat selanjutnya. Ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang mana Pasal 26 ayat (1) menegaskan bahwa tujuan pendidikan dasar adalah untuk memberikan

fondasi yang kokoh, termasuk dalam butir (6) yang menyarankan agar siswa siap untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat lebih tinggi.

Project Based Learning (PjBL) yakni pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis di mana peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan cara menjawab pertanyaan secara mendetail dan jelas. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan jawaban yang akurat dan menyeluruh dalam proses pembelajaran Fitriawanati & Sulisworo, (2019). Sedangkan menurut Suardi, (2018) *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran di mana peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk menciptakan sebuah proyek atau produk yang dapat dipresentasikan. Dalam perspektif ini, PjBL memungkinkan peserta didik untuk aktif berperan dalam mengembangkan proyek atau produk yang sesuai dengan keahlian mereka. Model ini dirancang untuk mengikuti perkembangan kognitif peserta didik, dengan fokus pada aktivitas yang relevan dengan kemampuan, preferensi, dan minat belajar mereka Anggara, (2017).

Dalam pendekatan ini, siswa diberi kebebasan untuk memilih proyek yang ingin mereka kerjakan, menentukan pertanyaan yang ingin mereka jawab, menentukan topik proyek, serta merencanakan kegiatan yang akan dilakukan. Peran pendidik berubah menjadi seorang fasilitator yang menyediakan peralatan dan materi, berbagi pengalaman kerja, serta sebagai

motivator untuk menjaga semangat peserta didik dalam berdiskusi, menyelesaikan masalah, dan melaksanakan proyek mereka Ergul & Kargin, (2014).

6. Keterampilan Menulis

Keterampilan adalah keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang dapat diperoleh dalam praktek. Keterampilan dapat diperoleh melalui tahapan belajar atau pelatihan yang dilakukan secara teratur. Sedangkan menulis merupakan media komunikasi yang gunanya untuk menggambarkan suatu bahasa, ide, pikiran, perasaan melalui rangkaian kalimat tertulis (Martha & Situmorang, 2018). Menulis adalah proses mengungkapkan ide atau pengetahuan dalam bentuk tulisan yang terdiri dari urutan huruf, yang meliputi tiga aspek: menulis sebagai proses penemuan, menulis sebagai keterampilan dan menulis sebagai cara untuk berkomunikasi dengan orang lain (Langan, 2016).

Yulianti dkk., (2021) Keterampilan menulis adalah kemampuan untuk menyampaikan perasaan, gagasan, atau pendapat kepada orang lain melalui tulisan, yang merupakan bentuk komunikasi tidak langsung atau tanpa adanya pertemuan langsung.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan dalam mengungkapkan

pendapat, ide, gagasan, atau pengetahuan serta cara berkomunikasi kepada pihak lain menggunakan bahasa tulis.

7. Menulis Teks Narasi

Pada pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, terdapat empat kemampuan yang harus dikuasai siswa : menulis, membaca, mendengarkan, dan menyimak. Keterampilan menulis dianggap sulit untuk dipelajari karena tidak bisa dikuasai dengan sendirinya, tetapi membutuhkan latihan yang terus-menerus. Menulis berbeda dengan kemampuan membaca, menyimak, dan mendengarkan karena melibatkan aktivitas yang produktif dan ekspresif. Selain itu, menulis juga merupakan keterampilan yang kompleks penulis untuk mengungkapkan gagasan, konsep, dan perasaan secara jelas dan tepat.

8. Model pembelajaran PLB

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model PBL cocok diterapkan untuk siswa pada abad 21, karena model ini menekankan pada kompetensi siswa. Menurut (Iryanto, 2021) Model pembelajaran PBL memberikan siswa masalah sehari-hari untuk membantu mereka memahami materi. Model ini juga menuntut siswa untuk menggunakan pemikiran kritis dalam pemecahan masalah. Menurut (Yunita et al., n.d.) Model pembelajaran PBL yaitu dengan memanfaatkan masa;ah sehari-hari untuk meningkatkan keterampilan siswa unruk membantu menyelesaikan masalah.

Menurut (Yuliasari, 2017) model pembelajaran PBL adalah model dimulai dengan menampilkan masalah real-life hal-hal yang terjadi di kehidupan sehari-hari dan siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah itu dengan tepat. Menurut (Ulger, 2018) Model PBL termasuk model berfokus pada peserta didik karena peserta didik menghadapi masalah rumit setiap hari.

Setelah membaca beberapa ulasan tentang PBL, dapat disimpulkan bahwa model PBL dapat membantu siswa mengatasi masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Menurut Rahmayanti (Dewi et al, 2020) PBL bertujuan untuk mendukung siswa menjadi orang dewasa mandiri yang dapat memecahkan masalah dan berpikir kritis. Mereka juga ingin menjadi orang dewasa yang mampu menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari.

Menurut (Rosidah, 2018) memperkuat kemampuan berpikir kritis adalah tujuan model PBL. Seseorang dapat memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan mereka sendiri. PBL juga membantu siswa dalam mengembangkan pembelajaran mandiri melalui kolaborasi dengan sumber yang relevan dalam menyelesaikan permasalahan.

Dari penjelasan beberapa ahli di atas tentang tujuan pembelajaran, maka kesimpulan dari tujuan adalah model PBL dapat mengembangkan

rasa percaya diri siswa dalam mengatasi masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Kelebihan Dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Kelebihan dan kekurangan model Problem Based Learning (Hermansyah, 2020; Masrinah et al.m 2019)

Kelebihan

- a. Siswa dapat mengembangkan berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan, sehingga sangat efektif digunakan untuk memahami isi pelajaran
- b. Model ini memberikan kepuasan tersendiri karena dalam memecahkan masalah akan membangun dan menantang kemampuan siswa
- c. Aktivitas pembelajaran siswa lebih aktif serta siswa dapat mengkomunikasikan hasil pemecahan masalahnya
- d. Membuat pembelajaran di sekolah lebih relevan dengan kehidupan yang dialami siswa.

Kekurangan

- a. Minat belajar siswa yang kurang karena harus mencermati permasalahan yang biasanya dituliskan dalam bentuk panjang
- b. Siswa akan merasa kesulitan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga siswa merasa bosan

- c. Waktu yang dibutuhkan dalam model pembelajaran relative lama

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung oleh studi sebelumnya yang dilakukan oleh (Fara, 2022) yang berjudul "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sumbergondo 01 Kota Batu Pada Tema 5 Subtema 4". Model pembelajaran PjBL menekankan pada peran aktif dan inovatif siswa, yang secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi dan fokus dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Anissa & Yunisrul, 2020) dengan judul "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Btang Gasan" memiliki kemiripan dengan penelitian ini yang juga mengenai penggunaan model pembelajaran PjBL dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 02 Manisrejo”

C. Kerangka Berpikir

Sebagai guru dalam suatu proses pembelajaran sudah seharusnya guru memahami kondisi, situasi, dan keadaan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk memahami keadaan peserta didik ini, kemudian guru bisa dengan mudah memilih, menggunakan dan menerapkan model serta media pembelajaran yang mendukung dan sesuai dengan kondisi, situasi dan

keadaan peserta didik. Dengan begitu dalam menyampaikan materi pembelajaran peserta didik akan lebih aktif dan dapat memicu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Salah satu metode pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru adalah *Project Based Learning (PjBL)*. PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan di semua tingkat pendidikan, di mana peran pendidik berubah menjadi fasilitator. Tujuan utama dari PjBL adalah mengajarkan siswa untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah, sambil mempelajari konsep dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dalam proses ini, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelidiki masalah-masalah nyata. Melalui pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dan kreatif, belajar dari pengalaman langsung dalam lingkungan sekitar mereka.

Selain menggunakan model yang sesuai dalam penyampaian materi juga harus berbantuan media yang sesuai agar proses pembelajaran lebih aktif. Educaplay adalah sebuah media digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif. Penggunaan Educaplay di kelas dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran, termasuk Educaplay, untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media digital educaplay memiliki beberapa kelebihan yaitu media digital *Educaplay* menarik, interaktif, dan sebagai solusi untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar. Media ini mampu mengurangi kebosanan,

kejenuhan, dan kantuk, serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu atau ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Mata pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan pada kelas IV merupakan suatu mata pelajaran yang mencakup berbagai materi. Selama ini guru dalam menyampaikan materi pelajaran menggunakan model dan media yang digunakan juga biasa. Mengapa diusulkan model *Project Based Learning* yaitu untuk meningkatkan ketercapaiannya akan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Dari mata pelajaran pada kelas IV BAB 8 (Menulis Teks Narasi) peneliti menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media digital *Educaplay* diharapkan berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam membantu mencapai hasil belajar yang baik. Berikut ini merupakan gambaran kerangka berpikir dari penulis "Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Berbasis Digital *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV"

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV BAB 8“Menulis Teks Narasi”

Kelas Kontrol

Pembelajaran tidak menggunakan model *Project Based Learning* Berbantuan Media digital *Educaplay*

Posttest

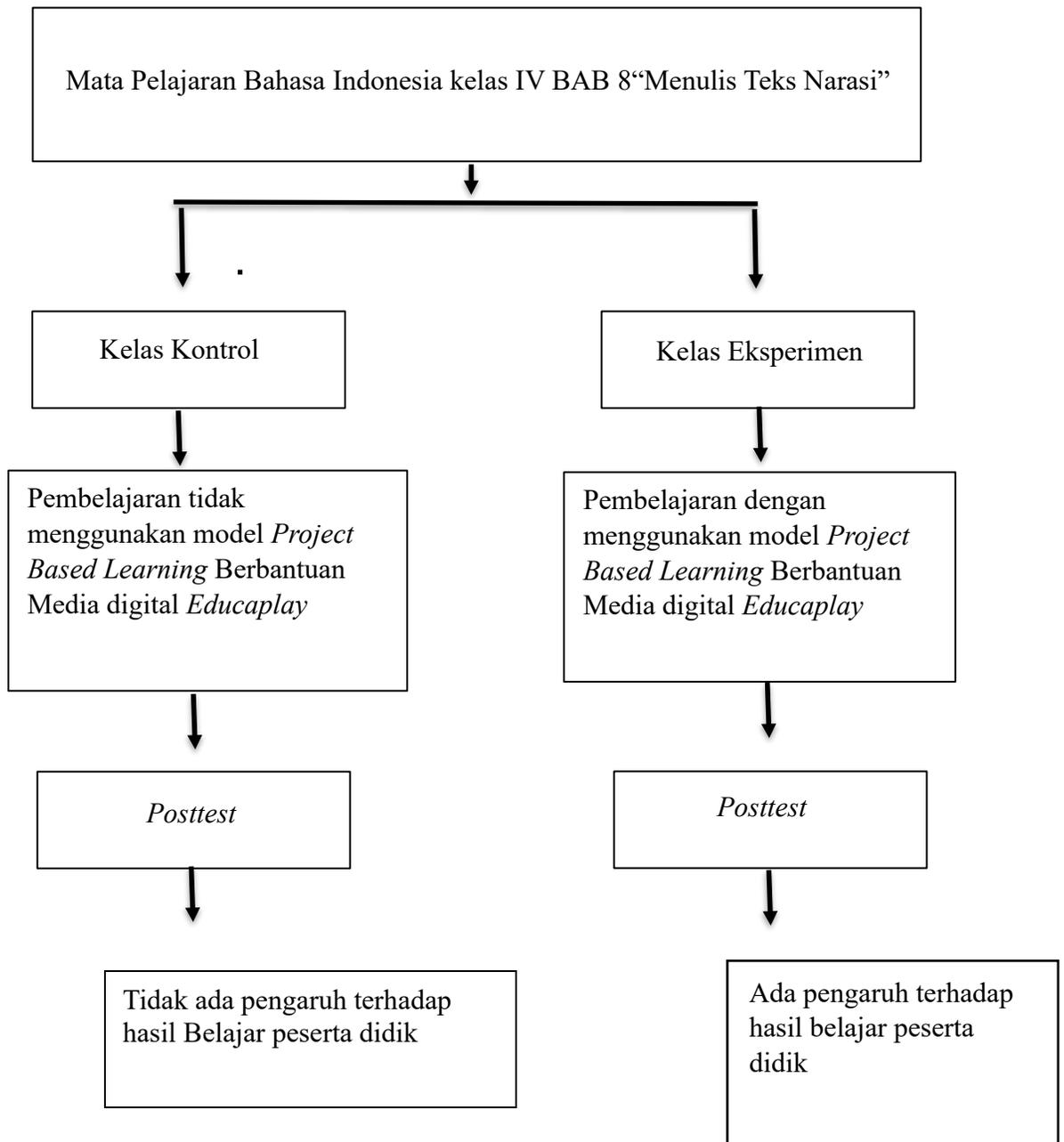
Tidak ada pengaruh terhadap hasil Belajar peserta didik

Kelas Eksperimen

Pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* Berbantuan Media digital *Educaplay*

Posttest

Ada pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka berpikir tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sementara (hipotesis) pada penelitian itu, yakni:

H_1 : “Ada pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media digital *Educaplay* terhadap hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas IV”

H_0 : “Tidak ada pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media Digital *Educaplay* terhadap hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas IV”