

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED*
LEARNING (PBL) BERBANTUAN DONGENG DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SD/MI**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

JANNAH UMMI SYAFIRA

220209043

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH**

2026 M/1447

LEMBAR PENGESAHAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROMBLEM BASED*
***LEARNING* (PBL) BERBANTUAN DONGENG DIGITAL UNTUK**
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD/MI

SKRIPSI

Telah Disetujui Dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Jannah Umami Syafira

NIM: 220209043

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Khadijah, M.Pd
NIP: 197008301994122001

Ketua Program Studi PGMI



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP: 197906172003122002

LEMBAR PENGUJI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) BERBANTUAN DONGENG DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SD/MI

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan lulus
serta diterima sebagai salah satu beban studi program sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal
24 Agustus 2026 M
15 Rabi'ul Awwal 1448 H

Senin,

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Khadijah, M.Pd
NIP. 197008301994122001

Penguji I,



Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd
NIP. 198811172015032008

Penguji II,



Cut Atthahirah, M.Pd
NIP. 199201112025052003

Penguji III,



Salfayana Putri Arita, M.Pd
NIP. 199307272025212073

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Mufik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jannah Umami Syafira

Nim 220209043

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
Bantuan Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiarisme terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Banda Aceh, 27 Agustus 2026
Yang menyatakan



Jannah Umami Syafira

Jannah Umami Syafira
NIM. 220209043

ABSTRAK

Nama : Jannah Umami Syafira
NIM : 220209043
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD/MI
Pembimbing : Dr. Khadijah, M.Pd.
Kata Kunci : *Problem Based Learning*, dongeng digital, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, hasil belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia serta kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan bertanya, berdiskusi, mempresentasikan hasil, dan memahami isi dongeng. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan PBL berbantuan dongeng digital dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan dongeng digital dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III B MIN 08 Aceh Tengah. Subjek penelitian berjumlah 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 76,85% pada siklus I menjadi 91,66% pada siklus II, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari 57,95% menjadi 85,22%. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, yaitu ketuntasan pada siklus I sebesar 51,85% meningkat menjadi 81,48% pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 29,63 poin persentase. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan dongeng digital dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III B MIN 08 Aceh Tengah.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD/MI”**. Shalawat dan salam penulis tujukan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi yang penulis tempuh. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan. Namun, berkat bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-raniry
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Bapak/Ibu dosen beserta staff Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Dr. Khadijah, M.Pd. selaku Penasihat Akademik yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Kepala sekolah, guru, dan siswa kelas III B Min 08 Aceh Tengah yang telah memberikan izin serta membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.

Banda Aceh, 12 Agustus 2026

Penulis,

Jannah Umami Syafira

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Kepada cinta pertamaku, Amaku tercinta Syafrizal, terima kasih atas segala kerja keras dan pengorbananmu yang tidak pernah berhenti sejak aku kecil hingga kini. Walaupun beliau tidak sempat merasakan duduk di bangku perkuliahan, namun selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik kepada penulis.
2. Kepada bidadari tanpa sayap. Ineku Ira Maya Sofa, M.Pd., yang menjadi alasan untuk selalu berjuang dan menjadi sumber kekuatan bagi penulis. Yang selalu menghadirkan doa dalam setiap sujudnya, memberikan kasih sayang tanpa batas, serta berjuang tanpa lelah demi masa depan penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan keikhlasan yang tidak akan pernah tergantikan. Semoga setiap langkah dan pencapaian penulis menjadi kebahagiaan untukmu
3. Kepada kedua adik perempuanku, Haura Nasywa dan Roza Azhara, serta adik laki-lakiku, Raffasya Al-faruq , yang selalu memberikan dukungan, menjadi tempat berbagi, dan menjadi sumber penguat saat penulis merasa lelah. Terima kasih atas doa yang tulus, dukungan yang tak pernah putus, serta kasih sayang yang begitu berarti.
4. Kepada seorang yang tak sengaja bertemu, yaitu Khairuman Efendi, terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini. Telah mendukung, menghibur, dan mendengarkan keluh kesah, serta memberikan semangat pantang menyerah untuk menyelesaikan studi ini.
5. Kepada diri sendiri, Jannah Umami Syafira, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dengan kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan keraguan tetap dijalani dengan keberanian. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski semua hal tidak sesuai dengan harapan. Terima kasih kepada jiwa yang tetap kuat meski lelah, namun tidak terlihat. Penulis bangga kepada dirinya sendiri yang telah mampu melewati banyak fase dalam kehidupan ini. Semoga ke depannya

Raga ini tetap kuat, hati tetap tegar dan jiwa tetap lapang dalam menghadapi setiap proses. Mari tetap bekerja sama untuk tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Bantuan ini penulis kembalikan kepada Allah SWT untuk diberikan pahala yang setimpal. Penulis mengucapkan terima kasih atas arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan

Banda Aceh, 12 Agustus 2026

Penulis,

Jannah Umami Syafira



DAFTAR ISI

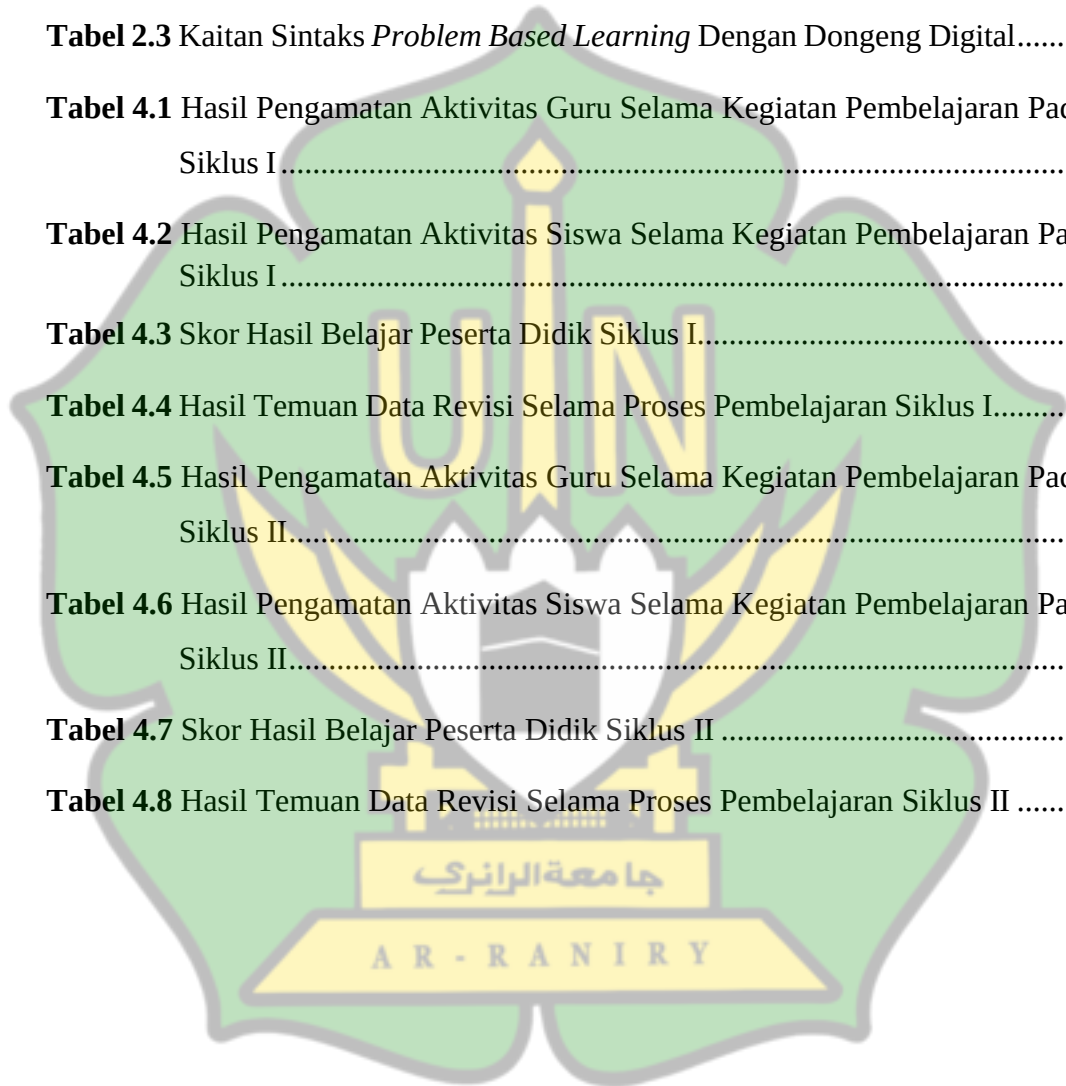
LEMBAR PENGUJI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	6
F. Kajian Penelitian Terdahulu	8
BAB II	11
LANDASAN TEORI	11
A. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	11
B. Dongeng Digital	22
C. Hasil Belajar	31
BAB III.....	48
METODE PENELITIAN	48
A. Metode Penelitian.....	48
B. Subjek Penelitian.....	51
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	51
E. Teknik Analisis Data	52

BAB IV	56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
B. Pembahasan Hasil Penelitian	81
BAB V.....	91
PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran-saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Menurut Amir	11
Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Menurut Suprijono	13
Tabel 2.3 Kaitan Sintaks <i>Problem Based Learning</i> Dengan Dongeng Digital.....	19
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I	57
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I	59
Tabel 4.3 Skor Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	61
Tabel 4.4 Hasil Temuan Data Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I.....	62
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus II.....	63
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus II.....	76
Tabel 4.7 Skor Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	78
Tabel 4.8 Hasil Temuan Data Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II	79



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi.....	95
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian Ilmiah Siswa.....	96
Lampiran 3: Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	97
Lampiran 4: Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	98
Lampiran 5: Lembar Validasi Instrumen Siklus I.....	99
Lampiran 6: Modul Ajar Siklus I.....	107
Lampiran 7: Media Pembelajaran Digital Dongeng Siklus I.....	109
Lampiran 8: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	120
Lampiran 9: Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	122
Lampiran 10: Lembar Validasi Instrumen Siklus II.....	123
Lampiran 11: Modul Ajar Siklus II.....	131
Lampiran 12: Media Pembelajaran Digital Dongeng Siklus II.....	143
Lampiran 13: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	144
Lampiran 14: Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	146
Lampiran 15: Dokumentasi Siklus I.....	147
Lampiran 16: Dokumentasi Siklus II.....	149



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	46
Gambar 3.1 Siklus Dalam PTK	48



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Problem based learning adalah model pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan masalah secara autentik, seperti masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. *Problem based learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, bersifat kontekstual, sehingga merangsang siswa untuk belajar. Melalui pemberian masalah, siswa didorong untuk berpikir secara kritis, memahami konsep, mencari informasi, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan.¹

Model *problem based learning* dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *discovery learning*. Konsep tersebut memberikan dukungan teoretis terhadap pengembangan model *problem based learning* yang berorientasi pada kecakapan memproses informasi. Menurut Kemendikbud, *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar” dan bekerja bersama kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan nyata peserta didik.²

Kemajuan zaman era digital ini membuat ilmu dan teknologi berkembang sangat pesat sehingga menyebabkan perubahan yang besar pula terhadap ilmu pengetahuan (*knowledge society*).³ Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan memudahkan siswa untuk mengakses informasi tanpa batas. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga diatur dalam Aturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 mengenai prinsip-prinsip yang harus diikuti dalam

¹ Misbahul Jannah, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep IPA”, (*Jurnal Ar-raniry* : 2, 2015)

² Kemendikbud, *Materi Pelatihan Guru Implementasikan Kurikulum* (Jakarta : Kemendikbud RI, pada tanggal 3 Juni 2022), h.27

³ Usman Taufik, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021).

pelaksanaan belajar-mengajar di kelas, di antaranya adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Memanfaatkan teknologi ini, selain sekolah yang mewujudkannya, juga mesti dijalankan oleh guru selaku subjek pendidikan yang berperan penting dalam menentukan arah jalannya proses belajar.⁴

Menurut Senada dan Lezim dalam bukunya *biblicollege Charles Perrault yang mengatakan bahwa “le conte est un court des personnages surnaturels.”* Yang artinya, dongeng merupakan cerita pendek tentang petualangan khayal dengan situasi dan tokoh-tokoh yang luar biasa dan gaib.⁵ Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan mengandung petualangan penuh imajinasi dan terkadang tidak masuk akal, memperkenalkan situasi dan karakter yang luar biasa atau supranatural. Pembelajaran yang menggunakan dongeng dapat meningkatkan imajinasi siswa yang menimbulkan rasa penasaran yang merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa-siswa dalam proses penerimaan informasi pada bacaan dongeng secara sadar, fokus, dan terkendali.

Dongeng dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan juga keteladanan melalui karakter tokoh-tokoh yang terdapat pada dongeng tersebut. Tokoh tersebut memberi atau menggambarkan pemahaman yang terkait dengan beberapa tokoh yang karakternya tidak boleh diteladani dan yang boleh diteladani. Namun, dongeng saat ini sudah jarang dibahas oleh generasi milenial. Generasi milenial saat ini lebih mengenal budaya modern dibandingkan dengan budaya dan kearifan lokal setempat. Budaya dan kearifan lokal setempat semakin lama semakin hilang.⁶ Hal senada dengan yang disampaikan oleh Pangeran Suryo Irwansyah Vebri kepada perwakilan Badan Pembina dan Pengembangan Bahasa Indonesia dalam Infosumsel.id bahwa banyak sekali cerita dan dongeng tentang tumbuhan

⁴ Nurdewi dkk., “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital pada Kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar,” *Global Journal Basic Education*, Vol. 1, No. 3, 2022, h. 350–361.

⁵ Rahmat Sugandi, *Pembelajaran Sastra Indonesia*, (Surabaya: Lentera Pusaka, 2017)

⁶ Susmawati, “Pengembangan Buku Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jambi untuk Siswa Kelas II SD/MI,” *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1, No. 2, 2020, h. 411–421. <https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/279>.

dan hewan di Sumsel yang semakin lama semakin hilang.

Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai secara akademis melalui ujian dan tugas, serta keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Menurut Syaiful Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi, indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksud adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan.⁷

Menurut Gagné dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa akibat perbuatan belajar. Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar dan proses pembelajaran. Keberhasilan belajar menjadi maksimal ketika pembelajaran berjalan dengan baik. Siswa dapat dikatakan telah mencapai hasil belajar ketika siswa mengalami perubahan sikap melalui proses pembelajaran. Perubahan sikap yang diperoleh siswa terjadi jika siswa sudah menyelesaikan program belajar dengan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.⁸

Menurut Dimayanti dan Mudjiono, hasil belajar adalah sejauh mana seorang siswa dapat menguasai pembelajaran setelah menyelesaikan proses belajar-mengajar, atau keberhasilan. Keberhasilan hasil belajar ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.⁹ Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Penerapan kearifan lokal ini dapat diterapkan dalam pembelajaran siswa SD/MI, khususnya yang berkaitan dengan materi dongeng kelas III. Materi dongeng dipadukan dengan kearifan lokal sehingga bisa menjadi sarana belajar

⁷ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development*, Vol. 8, No. 2, 2020, h. 468.

⁸ Triyati, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kearifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kompetensi Sistem Bahan Bakar Kelas XI TKR SMK Muhammadiyah Prambanan," *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), h. 44.

⁹ Riki Zamaris, "Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model kooperatif Think Pair Share dan berbantu media animasi kelas IV MIN 2 Aceh Besar", *Skripsi*, 2021, h. 10

berbasis kearifan lokal. Adapun judul dongeng yang diambil oleh penulis adalah *Atu Belah Atu Bertangkup*, yang merupakan cerita rakyat atau legenda yang berasal dari daerah Aceh, tepatnya di dataran tinggi Gayo, Kabupaten Aceh Tengah.

Dongeng "*Atu Belah Atu Bertangkup*" berasal dari dataran tinggi Gayo, Kabupaten Aceh Tengah. Kisah ini menggambarkan kehidupan masyarakat Gayo, mencerminkan dinamika keluarga dan lingkungan sosial di sekitarnya. Tokoh-tokoh kunci meliputi seorang ibu, anak-anaknya, dan seorang ayah yang semuanya memainkan peran penting dalam narasi. Alur cerita mengikuti sebuah keluarga yang menghadapi kesulitan, yang berpuncak pada keputusan sang ibu untuk melangkah ke celah batu yang terbelah dan menutup.

Penggunaan dongeng "*Atu Belah Atu Bertangkup*" dalam pengajaran bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi untuk memperkenalkan siswa pada cerita rakyat dari Aceh Tengah. Namun, ini juga untuk membantu mereka memahami unsur-unsur naratif intrinsik seperti karakter, latar, alur cerita, dan pesan moral. Penceritaan digital memungkinkan unsur-unsur ini disajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga memudahkan siswa untuk mengamati, memahami, dan mengidentifikasi informasi dalam cerita. Dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning*, siswa dapat dibimbing untuk mengidentifikasi masalah yang disajikan dalam cerita, mendiskusikan penyebab dan akibatnya, serta menemukan pesan moral yang mendasari dongeng tersebut.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di Min 8 Aceh Tengah, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas kurang bervariasi dan kurang menarik, terutama saat membaca dengan menggunakan buku siswa yang materinya terbatas dan sederhana, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Dan pada buku siswa tersebut hanya terdapat sekilas terkait materi dongeng Nusantara. Selain itu, guru hanya memakai buku guru dan buku pelajaran untuk bahan ajar sebab tidak mempunyai ataupun belum dibekali bahan ajar pelengkap lainnya.¹⁰ Oleh karena itu, perlunya inovasi dalam melestarikan

¹⁰ "Diperoleh dari hasil observasi pada tanggal 20 Januari 2026"

kearifan lokal. Bentuk inovasi kurikuler dapat berupa, misalnya, dikembangkannya bahan ajar tambahan seperti dongeng digital berbasis kearifan lokal, khususnya di Kabupaten Aceh Tengah.

Dongeng digital berbasis kearifan lokal Kabupaten Aceh Tengah diharapkan dapat meningkatkan minat pengetahuan serta menumbuhkan literasi digital siswa sesuai kurikulum sekolah. Berdasarkan beberapa uraian di atas, penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital berbasis kearifan lokal Kabupaten Aceh Tengah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia serta menumbuhkan literasi digital siswa kelas III Min 8 Aceh Tengah.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD/MI?
2. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik saat proses penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD/MI?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD/MI?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD/MI
2. Mengetahui aktivitas belajar peserta didik saat proses penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD/MI
3. Mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD/MI

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Bagi siswa, memberikan motivasi dan suasana belajar yang baru.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi kepala sekolah: menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
- b. Bagi guru: sebagai alternatif pilihan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi.
- c. Bagi siswa: memperoleh sumber belajar baru yang mudah dipahami.
- d. Bagi Sekolah: menjadi masukan untuk perkembangan sekolah terkait penggunaan media video pembelajaran
- e. Bagi peneliti: hasil produk ini dapat digunakan sebagai acuan atau bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media video.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah yang dimaksud dan dapat memudahkan pemahaman terhadap judul proposal skripsi ini, istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan

Penerapan dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai pelaksanaan atau penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan dongeng digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III B MIN 08 Aceh Tengah. Penerapan dilakukan dengan menjadikan dongeng digital berbentuk video sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyajikan cerita rakyat “Atu Belah Atu Bertangkup”. Melalui media tersebut,

siswa diarahkan untuk mengamati isi cerita, mengenali tokoh, latar, alur, permasalahan, serta amanat yang terdapat dalam dongeng.

2. *Problem based learning*

Problem based learning adalah model pembelajaran yang awalnya dikembangkan di dunia pendidikan medis, namun kini telah digunakan secara luas di berbagai jenjang dan bidang pendidikan. Basis teoretis dari PBL adalah kolaborativisme dan konstruktivisme. Kemitraan, keterbukaan dan kejujuran, rasa hormat, dan kepercayaan menjadi nilai-nilai yang mendasari dan sekaligus menjadi prasyarat bagi keberhasilan PBL Sintaks. PBL Sintaks meliputi: pengenalan dan pemahaman konsep dasar, eksplorasi fakta dan informasi relevan secara mandiri, bertukar pemahaman dalam kelompok/kelas, kesimpulan dan evaluasi. Beberapa riset mengenai PBL baik di luar maupun di dalam negeri yang dipaparkan dan dibandingkan dalam tulisan ini menunjukkan data tentang efektivitas PBL dalam kegiatan pembelajaran.

3. Dongeng Digital

Dongeng digital dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk video yang menyajikan cerita rakyat “Atu Belah Atu Bertangkup” yang berasal dari dataran tinggi Gayo, Kabupaten Aceh Tengah. Dongeng digital digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk membantu peserta didik memahami isi cerita dan unsur-unsur intrinsik dongeng. Unsur yang diperhatikan dalam dongeng meliputi latar, tokoh, dan amanat. Latar berkaitan dengan tempat, waktu, dan suasana yang terdapat dalam cerita. Tokoh merupakan pelaku yang terdapat dalam cerita beserta perannya dalam mengembangkan alur cerita. Amanat merupakan pesan atau nilai yang dapat dipahami dan diambil oleh peserta didik dari cerita. Melalui penggunaan dongeng digital, peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi dan memahami unsur-unsur tersebut melalui tahapan pembelajaran *problem based learning*.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan dongeng digital. Hasil belajar menunjukkan perubahan kemampuan peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar, terutama dalam memahami materi dongeng dan unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita, seperti tokoh, latar, alur, dan amanat. Dengan demikian, hasil belajar dalam penelitian ini digunakan sebagai salah satu indikator untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Peneliti akan mencantumkan hasil penelitian terdahulu agar peneliti dapat melihat letak perbedaan dan kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amanda Youke Elvira dengan judul “Peningkatan kemampuan literasi kelas III UPT SD Negeri 90 Gersik menggunakan media video dongeng.” Hasil dari penelitian ini, peserta didik kelas III UPT SD Negeri 90 Gersik mengalami peningkatan dalam kemampuan literasi menyimak, dan media video dongeng sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas III UPT SD Negeri 90 Gersik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada fokus penelitian dan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan literasi menyimak siswa, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan dongeng digital berbasis video. Selain itu, penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian peneliti menggunakan model *problem based learning* (PBL). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media video dongeng

dalam pembelajaran pada siswa kelas III sekolah dasar serta menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Munawarotul Faudah dkk., dengan judul “Pengaruh Dongeng Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5 – 6 Tahun.” Hasil penelitian dongeng digital terhadap keterampilan anak usia 5 – 6 tahun berpengaruh positif. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai Sig. Uji *One-Way* Anova bernilai $0.000 < 0.005$, yang berarti adanya perubahan signifikan pada keterampilan menyimak anak melalui dongeng digital. Selain itu, dari hasil perolehan uji dan data yang dilakukan peneliti. Nilai *pre-test* menggunakan dongeng digital dengan nilai minimum 7 dan maksimum 16. Nilai *post-test* menggunakan dongeng digital memiliki nilai minimum 15 dan nilai maksimum 24, yang artinya penyajian dongeng digital ini terbukti berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III Min 8 Aceh Tengah. Dari segi metode penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif, sedangkan penelitian peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian lain adalah bahwa keduanya sama-sama menggunakan dongeng digital sebagai media pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital. Selain itu, kedua penelitian tersebut juga memanfaatkan media audiovisual dalam penyampaian materi pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Siti Nur Azzizah dkk., dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Menyimak Bahasa Sunda melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi pada materi dongeng mampu meningkatkan hasil belajar menyimak peserta didik secara signifikan menggunakan metode penelitian tindakan kelas model kemmis dan mcTaggart.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar menyimak materi dongeng dalam mata pelajaran Bahasa Sunda dengan menggunakan media video animasi, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan dongeng digital berbasis video. Penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran tertentu, sementara peneliti menerapkan model *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis video untuk materi dongeng, sama-sama bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta menggunakan metode (PTK) yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Selain itu, kedua penelitian juga mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

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

“*Problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.”¹¹ *Problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menemukan dan membangun pengetahuan melalui penyelesaian masalah yang diberikan. Masalah yang digunakan biasanya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antara materi pembelajaran dengan situasi nyata yang mereka hadapi.

Problem Based Learning bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif peserta didik. Melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menganalisis data, serta merumuskan solusi, peserta didik dilatih untuk berpikir secara sistematis. Proses ini membantu mereka memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya berfokus pada pemberian informasi secara langsung oleh guru.

Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik selama proses pemecahan masalah. Guru membantu mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan pemantik, dan menyediakan sumber belajar yang relevan. Sementara itu, peserta didik bekerja secara individu maupun kelompok

¹¹ Kd.Agus Astraman, “Pengaruh Model, Dibia, Putrini Mahadewi. *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Bermedikan Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V. Singaraja, e-Jurnal PGSD Universitas Poendidikan Gennesha*, Vol.5, Nomor 2, 2019. H.7

untuk mencari solusi terhadap masalah yang diberikan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Keunggulan model pembelajaran *problem based learning* terletak pada kemampuannya meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Selain itu, penggunaan masalah nyata dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena mereka merasa pembelajaran lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan mereka.

Oleh karena itu, *problem based learning* banyak diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Sintaks mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* pada intinya terdiri atas lima langkah, yaitu orientasi peserta didik kepada pendidik, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Amir, proses pembelajaran berbasis masalah (PBL) mempunyai 7 langkah, yaitu:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, Menurut Amir

Langkah 1	Menjelaskan istilah dan konsep yang tidak jelas oleh pengajar dengan memastikan dari anggota dapat memahami berbagai macam istilah dan konsep yang terdapat pada masalah.
Langkah 2	Merangkai masalah yaitu biasa terjadi pada fenomena Di masalah memerlukan penjelasan kaitan apa yang terjadi di

	antara fenomena
Langkah 3	Menganalisis masalah dengan anggota kelompok dan membahas bersama hubungan pengetahuan dengan masalah yang ditemukan. Terjadi diskusi sesama kelompok yang membahas informasi-informasi baru, baik yang didapatkan melalui isi sumber maupun lainnya.
Langkah 4	Menata gagasan secara sistematis hingga dapat menganalisis bagian yang sudah dianalisis, melihat hubungan satu dengan yang lain, serta hasil yang diperoleh sehingga dapat dikelompokkan mana yang saling menunjang, mendukung, bertentangan, dan lainnya.
Langkah 5	Merumuskan tujuan pembelajaran dengan hubungan analisis masalah yang dirancang. ¹²

Langkah-langkah tersebut merupakan tahapan dalam model *problem based learning* yang digunakan untuk membantu peserta didik memecahkan masalah secara sistematis. Pada langkah 1 dan 2, peserta didik terlebih dahulu memahami istilah, konsep, dan informasi yang terdapat dalam permasalahan yang diberikan. Setelah semua anggota kelompok memiliki pemahaman yang sama, mereka mulai merangkai dan mengidentifikasi masalah yang muncul serta mencari hubungan antarfenomena yang terjadi. Tahap ini penting agar peserta didik tidak salah memahami permasalahan yang akan dianalisis.

Selanjutnya, pada langkah 3 dan 4, peserta didik melakukan analisis terhadap masalah melalui diskusi kelompok. Setiap anggota mengemukakan pengetahuan awal yang dimiliki dan menghubungkannya dengan masalah yang sedang dibahas. Informasi yang diperoleh kemudian disusun secara sistematis untuk melihat hubungan antaride, menentukan informasi yang saling mendukung atau

¹² Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 24–25.

bertentangan, serta menemukan kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Pada langkah 5, peserta didik merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Tujuan pembelajaran ini menjadi pedoman dalam mencari informasi tambahan yang diperlukan. Selanjutnya, peserta didik belajar mandiri dengan mencari berbagai sumber informasi, seperti buku, jurnal, internet, atau sumber belajar lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan memperkuat pemahaman mereka terhadap masalah yang sedang dikaji.

Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* menurut Suprijono, ada lima langkah yaitu :

Tabel 2.2 Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Suprijono

Langkah 1: Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan dalam mengatasi masalah
Langkah 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar terkait dengan permasalahan yang dipelajari
Langkah 3: Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mendapat informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen serta mencari permasalahan dan solusi

Langkah 4: Memperlihatkan hasil kerja	Guru membantu peserta didik dalam mempresentasikan hasil kerja yang telah dikerjakan di dalam kelompok
Langkah 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu peserta didik dalam melakukan refleksi terhadap investigasi yang telah dilakukan dan proses-proses yang digunakan siswa. ¹³

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai titik awal proses belajar. Pada langkah pertama, guru memberikan orientasi terhadap permasalahan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan manfaat materi yang akan dipelajari, serta memotivasi peserta didik agar tertarik untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Guru juga mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, seperti media, bahan ajar, dan sumber belajar yang diperlukan. Tahap ini bertujuan membangun rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka siap mengikuti proses pembelajaran secara aktif.

Pada langkah kedua dan ketiga, guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok serta membantu mereka memahami tugas yang harus diselesaikan. Guru membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan pertanyaan, dan membagi tugas dalam kelompok. Selanjutnya, peserta didik melakukan investigasi secara mandiri maupun kelompok dengan mencari informasi dari berbagai sumber, melakukan pengamatan atau percobaan, berdiskusi, serta mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan apabila peserta didik mengalami kesulitan.

Setelah proses investigasi selesai, peserta didik memasuki langkah keempat, yaitu memperlihatkan atau mempresentasikan hasil kerja kelompok. Setiap

¹³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 7.

kelompok menyampaikan hasil diskusi, temuan, maupun solusi yang diperoleh di depan kelas. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan, pertanyaan, atau masukan sehingga terjadi interaksi dan diskusi yang aktif. Kegiatan presentasi ini bertujuan melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, serta rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat.

Langkah terakhir adalah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan, mulai dari proses mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menyusun solusi, hingga mempresentasikan hasil. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik, mengoreksi apabila terdapat kesalahan, serta menegaskan kembali konsep-konsep penting yang telah dipelajari. Melalui kegiatan refleksi dan evaluasi, peserta didik diharapkan dapat memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

3. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Sanjaya, model pembelajaran *problem based learning*, terdapat beberapa kelebihan yaitu :

- a. Ikut membantu peserta didik agar mendapat wawasan baru
- b. Membantu dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik
- c. Memberi arahan bagi peserta didik untuk dapat memahami masalah dalam kehidupan nyata
- d. Membantu peserta didik dalam pengembangan wawasan baru dalam proses belajar dan ikut bertanggung jawab dalam proses belajar yang dilakukan
- e. Ikut membantu peserta didik dalam mengembangkan wawasan untuk

meningkatkan daya berpikir kritis.¹⁴

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah membantu peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan baru melalui proses penyelidikan terhadap suatu masalah. Dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari, mengumpulkan, dan mengolah informasi dari berbagai sumber. Proses tersebut membuat pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami karena ditemukan melalui pengalaman belajar secara langsung.

Selain itu, model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran, peserta didik dituntut untuk terlibat dalam diskusi, mengemukakan pendapat, bertanya, serta bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan masalah. Keterlibatan aktif ini menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan meningkatnya aktivitas belajar, pemahaman peserta didik terhadap materi juga dapat berkembang secara optimal.

Kelebihan lainnya adalah memberikan arahan kepada peserta didik untuk memahami dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Masalah yang digunakan dalam model pembelajaran *problem based learning* umumnya berasal dari situasi yang dekat dengan lingkungan peserta didik sehingga mereka dapat melihat hubungan antara materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, serta menentukan solusi yang tepat. Kemampuan tersebut sangat penting sebagai bekal dalam menghadapi berbagai tantangan di lingkungan sosial maupun akademik.

¹⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 84.

Model pembelajaran *problem based learning* juga membantu peserta didik mengembangkan wawasan baru, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik didorong untuk belajar secara mandiri dalam mencari informasi yang dibutuhkan dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar yang dicapai. Di samping itu, mereka dilatih untuk menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai alternatif solusi, dan mengambil keputusan berdasarkan alasan yang logis. Oleh karena itu, model pembelajaran *problem based learning* tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran.

4. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

- a. Untuk siswa yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai
- b. PBL membutuhkan banyak waktu
- c. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini
- d. Dalam satu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas
- e. PBL kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok
- f. Diperlukan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif.¹⁵

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Salah satunya adalah bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada keaktifan dan motivasi peserta didik. Apabila terdapat peserta didik yang kurang berminat atau cenderung pasif dalam belajar, maka tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan sulit tercapai. Dalam model pembelajaran *problem based learning*, peserta didik dituntut untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Oleh karena

¹⁵ Enok Noni Masrinah dkk., "Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis," 2019, h. 927-928.

itu, kurangnya motivasi belajar dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas model ini.

Kelemahan berikutnya adalah bahwa model pembelajaran *problem based learning* memerlukan waktu dan biaya yang relatif lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Proses identifikasi masalah, pencarian informasi, diskusi kelompok, hingga presentasi hasil membutuhkan waktu yang cukup panjang. Selain itu, terkadang diperlukan berbagai sumber belajar, media pembelajaran, atau fasilitas pendukung lainnya yang dapat menambah kebutuhan biaya. Oleh sebab itu, guru harus mampu mengelola waktu dan sumber daya yang tersedia agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Model pembelajaran *problem based learning* juga tidak selalu cocok diterapkan pada semua mata pelajaran atau materi pembelajaran. Beberapa materi yang bersifat faktual dan membutuhkan penguasaan konsep dasar secara langsung mungkin lebih efektif diajarkan dengan metode lain. Selain itu, dalam kelas yang memiliki tingkat kemampuan siswa yang sangat beragam, pembagian tugas kelompok sering kali menjadi kendala. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi cenderung lebih dominan dalam menyelesaikan tugas, sedangkan siswa yang kemampuan belajarnya lebih rendah mungkin kurang berpartisipasi. Kondisi ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam kerja kelompok dan mengurangi kesempatan belajar bagi seluruh anggota.

Kelemahan lainnya adalah model pembelajaran *problem based learning* kurang optimal diterapkan pada peserta didik sekolah dasar yang masih memiliki keterbatasan dalam bekerja sama dan memecahkan masalah secara mandiri. Pada usia tersebut, peserta didik masih memerlukan banyak bimbingan dari guru dalam mengelola tugas kelompok dan menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan model pembelajaran *problem based learning* sangat bergantung pada kemampuan guru dalam membimbing, memotivasi, dan mengarahkan kerja sama antaranggota kelompok. Guru harus memiliki keterampilan yang baik dalam mengelola kelas agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

5. Kaitan sintaks *Problem Based Learning* (PBL) dengan dongeng digital

Tabel 2.3 Kaitan Sintaks *Problem Based Learning* Dengan Dongeng Digital

No	Sintak PBL	Kaitan dengan Dongeng Digital
1.	Orientasi Siswa pada Masalah	Guru menayangkan video dongeng digital. Dari cerita yang ditampilkan, siswa mengamati tokoh, alur, dan masalah yang terjadi dalam dongeng.
2.	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membentuk kelompok dan mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam dongeng digital.
3.	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Siswa berdiskusi mencari penyebab, akibat, dan solusi terhadap masalah yang dialami tokoh dalam dongeng. Guru membimbing proses diskusi.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi berupa jawaban, solusi masalah, pesan moral, atau kesimpulan dari dongeng digital yang telah ditonton.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru bersama siswa merefleksikan hasil diskusi, mengevaluasi jawaban kelompok, dan menghubungkan pesan dalam dongeng dengan kehidupan sehari-hari. ¹⁶

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital dilakukan dengan memanfaatkan video dongeng sebagai sumber masalah yang akan dianalisis oleh siswa. Pada tahap orientasi siswa pada masalah, guru menayangkan video dongeng digital yang berisi cerita dengan konflik atau

¹⁶ R. I. Arends, *Learning to Teach*, ed. 9 (Boston: McGraw-Hill Education, 2012).

permasalahan tertentu. Melalui tayangan tersebut, siswa mengamati tokoh, alur cerita, serta masalah yang dialami oleh tokoh. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun rasa ingin tahu siswa dan membantu mereka memahami konteks masalah yang akan dipelajari.

Selanjutnya, pada tahap mengorganisasikan siswa untuk belajar, guru membentuk kelompok belajar dan mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam dongeng digital. Siswa bersama anggota kelompok mendiskusikan permasalahan yang muncul dalam cerita dan menentukan hal-hal yang perlu dicari solusinya. Tahap ini bertujuan untuk melatih kemampuan kerja sama, komunikasi, dan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi suatu masalah.

Pada tahap membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, siswa melakukan diskusi untuk mencari penyebab, akibat, serta solusi terhadap masalah yang dialami tokoh dalam dongeng. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dan membantu siswa apabila mengalami kesulitan. Setelah memperoleh hasil diskusi, siswa memasuki tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan mempresentasikan hasil analisis kelompok berupa solusi masalah, kesimpulan cerita, maupun pesan moral yang terkandung dalam dongeng digital.

Tahap terakhir adalah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap hasil diskusi dan presentasi yang telah dilakukan. Siswa mengevaluasi ketepatan solusi yang diberikan serta menghubungkan pesan moral dalam dongeng dengan kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

B. Dongeng Digital

1. Pengertian Dongeng Digital

Menurut Banaszkeski, dongeng digital adalah sebuah praktik yang menggabungkan narasi/cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio, dan teks). Dongeng digital ini dapat meningkatkan beberapa keterampilan siswa seperti keterampilan meneliti, keterampilan menulis, keterampilan menggunakan teknologi, keterampilan presentasi, keterampilan untuk memecahkan masalah, keterampilan dalam menilai sesuatu.¹⁷

Dongeng digital merupakan praktik yang menggabungkan cerita atau narasi dengan berbagai unsur multimedia seperti gambar, audio, video, teks, dan animasi. Penggunaan berbagai media tersebut membuat cerita menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam proses pembelajaran, dongeng digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dongeng digital dapat meningkatkan keterampilan meneliti dan menulis siswa. Dalam membuat atau memahami dongeng digital, siswa perlu mencari informasi yang relevan, mengumpulkan data, serta menyusun cerita secara runtut dan menarik. Kegiatan tersebut melatih kemampuan siswa dalam mencari sumber informasi, memilih informasi yang sesuai, serta menuangkannya ke dalam bentuk tulisan yang mudah dipahami. Dengan demikian, kemampuan literasi siswa dapat berkembang secara optimal.

Selain itu, dongeng digital juga membantu meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi dan presentasi. Siswa belajar memanfaatkan berbagai perangkat digital, seperti komputer, aplikasi pengolah video, gambar, maupun audio untuk membuat atau menyajikan sebuah cerita. Ketika hasil karya dipresentasikan di

¹⁷ Wina Heriyana dan Irena Yolanita Maureen, "Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2014. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/8471>

depan kelas, siswa juga berlatih menyampaikan ide, menjelaskan isi cerita, serta berkomunikasi dengan baik kepada teman dan guru. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berbicara di depan umum.

Keunggulan lain dari dongeng digital adalah kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan menilai sesuatu secara kritis. Melalui cerita yang disajikan, siswa diajak untuk menganalisis permasalahan yang dialami tokoh, mencari penyebab dan akibatnya, serta menentukan solusi yang tepat. Selain itu, siswa juga belajar menilai tindakan tokoh, memahami pesan moral yang terkandung dalam cerita, dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dongeng digital tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif pada siswa.

Frazel mengemukakan bahwa dongeng digital pada intinya adalah suatu proses penggabungan gambar, suara, teks, dan video untuk menceritakan atau menggambarkan sesuatu. Dongeng digital menggunakan aplikasi komputer. Sebuah cerita diwujudkan dalam sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks, dan animasi sehingga lebih menarik.

Dongeng digital berupa video mengekspresikan kekuatan emosi dalam cerita yang dapat disampaikan kepada pendengar, khususnya anak-anak. Cerita yang dipakai merupakan cerita yang dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak, seperti dongeng fabel, cerita rakyat, dan animasi fiksi yang dapat membangun imajinasi anak. Tidak hanya animasi yang bagus, tetapi cerita yang ditampilkan juga memiliki pesan moral agar anak tidak hanya menikmati jalan cerita, tetapi juga bisa memahami nilai-nilai kehidupan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸

Dongeng Digital dalam bentuk video merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur cerita, gambar, suara, musik, dan animasi sehingga mampu menyampaikan pesan cerita dengan lebih menarik. Penggunaan unsur multimedia

¹⁸ N. Solichah dan R. Hidayah, "Digital Storytelling untuk Kemampuan Bahasa Anak," *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, Vol. 14, 2022, h. 131.

<https://journal.uui.ac.id/intervensipsikologi/article/download/23372/14539/82327>

tersebut dapat mengekspresikan emosi yang terdapat dalam cerita, seperti rasa senang, sedih, takut, atau bahagia, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami isi cerita. Melalui penyajian yang menarik, perhatian dan minat belajar siswa dapat meningkat karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam alur cerita yang ditampilkan.

Cerita yang digunakan dalam dongeng digital umumnya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Jenis cerita seperti fabel, cerita rakyat, maupun animasi fiksi dipilih karena memiliki bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, tokoh dan peristiwa yang terdapat dalam cerita dapat membantu anak memahami berbagai situasi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, dongeng digital menjadi media yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak.

Dongeng digital juga berperan dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Melalui tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang beragam, siswa dapat membayangkan berbagai peristiwa, karakter, serta suasana yang terdapat dalam cerita. Kemampuan berimajinasi ini penting untuk mendukung perkembangan kognitif anak, karena dapat membantu mereka berpikir kreatif, memahami berbagai kemungkinan, dan mengembangkan kemampuan bercerita maupun berkomunikasi.

Selain memberikan hiburan, dongeng digital mengandung berbagai pesan moral dan nilai-nilai kehidupan yang dapat dipelajari oleh siswa. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan sikap saling menghormati sering kali disampaikan melalui tindakan dan pengalaman tokoh dalam cerita. Dengan memahami pesan moral tersebut, siswa tidak hanya menikmati jalan cerita, tetapi juga dapat meneladani perilaku positif dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

2. Keunggulan Dongeng Digital Dalam Proses Pembelajaran

Dongeng digital disajikan sesuai dengan konsep belajar anak SD, yaitu dengan *storytelling*. *Storytelling* dikatakan termasuk dalam konsep belajar anak SD karena

merupakan cara belajar yang menekankan *soft skill* atau belajar dengan cara memberikan contoh yang baik kepada anak.¹⁹

Dongeng digital disajikan sesuai dengan konsep belajar anak sekolah dasar melalui metode *storytelling* atau bercerita. Metode ini dianggap sesuai dengan karakteristik siswa SD karena anak-anak pada usia tersebut lebih mudah memahami informasi yang disampaikan dalam bentuk cerita dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak. Melalui cerita yang menarik dan dekat dengan kehidupan mereka, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, *storytelling* menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Storytelling tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan berbagai *soft skill* pada diri siswa. *Soft skill* merupakan keterampilan nonakademik yang berkaitan dengan sikap, karakter, dan kemampuan sosial seseorang. Melalui cerita yang disajikan dalam dongeng digital, siswa dapat belajar tentang kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, empati, dan berbagai nilai positif lainnya. Nilai-nilai tersebut diperoleh melalui pengalaman tokoh dalam cerita yang dapat dijadikan teladan oleh siswa.

Konsep belajar melalui *storytelling* juga menekankan pentingnya memberikan contoh yang baik kepada anak. Dalam dongeng digital, tokoh-tokoh cerita biasanya digambarkan menghadapi berbagai masalah dan berusaha menyelesaikannya dengan cara yang benar. Dari tindakan tokoh tersebut, siswa dapat belajar membedakan perilaku yang baik dan yang kurang baik serta memahami akibat dari setiap tindakan. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan moral siswa.

Selain itu, penggunaan dongeng digital dalam *storytelling* membuat proses belajar menjadi lebih menarik karena memadukan unsur gambar, suara, animasi, dan narasi. Penyajian yang interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi

¹⁹ Ahmadi, R. dan Mohamadi, Z., "The Effect of Storytelling Through Puppets on Speaking Fluency and Motivation of Preintermediate Iranian English as Foreign Language Learners," *Teaching English Language Studies*, Vol. 5, No. 4, 2017, h. 65-102.

belajar siswa sehingga mereka lebih mudah memahami isi cerita dan pesan yang disampaikan. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan karakter positif yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Dongeng digital disajikan berupa multimedia. Pembelajaran akan berlangsung efektif, menarik, dan menyenangkan jika menggunakan multimedia dalam pembelajaran, karena multimedia merupakan suatu komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Multimedia yang dibuat berupa gabungan beberapa objek teks, gambar, video, suara, dan grafik hingga menjadi sebuah produk video yang menarik. Kelebihan menggunakan multimedia pada jenjang sekolah dasar yaitu dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar dengan multimedia. Anak-anak di usia sekolah dasar akan lebih mengingat bentuk berupa gambar, benda, atau tulisan digital yang mengandung berbagai warna yang dikombinasikan dengan gambar, animasi, ataupun video. Selain bermanfaat untuk peserta didik, multimedia juga bermanfaat untuk tenaga pendidik, yaitu mempermudah saat menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah menarik perhatian siswa untuk fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Multimedia termasuk media yang mudah dimengerti di setiap kalangan.²⁰

Dongeng digital disajikan dalam bentuk multimedia, yaitu gabungan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan grafik yang dipadukan menjadi satu kesatuan yang menarik. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran membuat penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui kombinasi berbagai unsur tersebut, informasi yang disampaikan tidak hanya diterima melalui pendengaran, tetapi juga melalui penglihatan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Siswa sekolah dasar

²⁰ Evensius Dimas Hendro Riberu dan Augusta Kurniati, *JPDP*, Vol. 9, No. 1, April 2023, h. 227-228. <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/P-ISSN>

umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan lebih tertarik pada media yang menampilkan warna, gambar, suara, serta gerakan. Oleh karena itu, dongeng digital yang dikemas dalam bentuk video multimedia mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada jenjang sekolah dasar, multimedia memiliki keunggulan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang lebih mudah memahami informasi melalui visualisasi konkret. Anak-anak cenderung lebih mudah mengingat gambar, warna, animasi, dan video dibandingkan dengan penjelasan yang hanya berupa teks atau ceramah. Dengan adanya tampilan visual dan audio yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami isi cerita, mengingat materi yang dipelajari, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka selama mengikuti pembelajaran.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, multimedia juga membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah, jelas, dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan multimedia juga membantu guru dalam mengelola perhatian siswa karena media yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Oleh karena itu, multimedia menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan, baik siswa maupun tenaga pendidik, dalam mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar.

3. Unsur-unsur Pada Dongeng

Dongeng memiliki dua unsur utama yang membangun struktur dalam penyusunan dongeng, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik cerita. Unsur intrinsik adalah unsur yang terdapat dalam cerita dan menjadi unsur utama dalam cerita, yaitu tema, tokoh, penokohan, gaya bahasa, alur, latar belakang, dan majas atau gaya bahasa. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar penyusun cerita, namun ikut memberikan pengaruh dalam cerita, yaitu faktor ekonomi, sosial, budaya, politik, tata nilai yang dianut masyarakat, dan agama.

Berikut ini penjelasan mengenai unsur intrinsik dalam cerita dongeng :²¹

1. Tema

Tema merupakan gagasan yang menjadi sebuah ide dalam menyusun cerita.

Contoh : Tema persahabatan, tema pendidikan.

2. Tokoh dan penokohan

Tokoh adalah peran yang ada di dalam cerita dongeng. Sedangkan penokohan adalah karakter tokoh dalam cerita. Contoh : Bawang Putih memiliki watak baik hati dan lemah lembut, Si Kancil memiliki watak cerdik namun licik, dan Malin Kundang memiliki watak sombong dan lupa diri.

3. Latar

Latar adalah unsur cerita yang berisi latar waktu kejadian cerita, tempat kejadian cerita, dan suasana kejadian cerita. Contoh latar tempat : hutan, rumah, istana. Contoh latar waktu : pagi, siang, sore, malam. Contoh latar suasana : menegangkan, menyedihkan dan menyeramkan.

4. Alur

Alur merupakan unsur yang berwujud sebagai jalur cerita dari awal cerita sampai akhir cerita. Alur cerita dibagi menjadi tiga : alur maju, alur mundur dan alur maju mundur.

5. Sudut pandang

Sudut pandang berarti posisi seorang pengarang cerita terhadap cerita yang dibuat. Sudut pandang ada tiga ; sudut pandang orang pertama (aku), sudut pandang orang ketiga (dia/orang lain), sudut pandang orang kedua (kamu).

6. Majas (Gaya Bahasa)

Majas atau gaya bahasa merupakan cara atau keunikan bahasa yang mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bentuk lisan atau tulisan.

²¹ Sasono Agus, *Buku Pendamping Siswa Cerdas: Modul Bahasa Indonesia SD/MI Kelas IV*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), h. 89-90.

Contoh : matahari terbit dari ufuk timur, suara gemercik terdengar merdu dan menenangkan.

7. Amanat atau pesan

Amanat adalah pesan moral yang disampaikan pengarang cerita, baik itu pesan tersirat maupun tersurat, untuk pembaca dan pendengar cerita. Contoh : amanat cerita Malin Kundang : jadilah anak yang berbakti kepada orang tua, jadilah orang yang tetap rendah hati walaupun sudah mendapatkan kesuksesan.

4. Pesan Moral Pada Dongeng

Menurut Harold Lasswell, pesan adalah sesuatu yang dapat dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan non verbal yang mewakili perasaan nilai, gagasan ataupun yang dimaksud dari sumber tadi.²² Pesan dalam proses komunikasi merupakan sesuatu yang disampaikan dari sumber kepada penerima. Pesan tersebut menjadi inti dari proses komunikasi karena menghubungkan ide, gagasan, atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.

Pesan dapat berupa seperangkat simbol yang disusun secara verbal maupun nonverbal. Simbol verbal mencakup kata-kata yang diucapkan atau ditulis, sedangkan simbol nonverbal mencakup ekspresi wajah, gerak tubuh, atau isyarat tertentu yang memiliki makna. Simbol-simbol tersebut berfungsi untuk mewakili perasaan, nilai, dan gagasan dari pengirim pesan. Dengan adanya simbol ini, pesan dapat dipahami oleh penerima sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan oleh sumber komunikasi.

Dengan demikian, pesan dalam komunikasi tidak hanya berupa kata-kata saja, tetapi juga mencakup berbagai bentuk tanda yang memiliki makna. Hal ini menunjukkan bahwa proses komunikasi bersifat kompleks karena melibatkan interpretasi dari penerima pesan terhadap simbol yang disampaikan. Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator.

²² Dedy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 70.

Moral dalam karya sastra merupakan ajaran tentang baik-buruk yang disampaikan pengarang kepada pembaca melalui sikap, perilaku, dan pengalaman tokoh dalam cerita. Melalui dongeng, anak-anak dapat belajar nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, keberanian, dan saling menghormati.²³ Moral dalam karya sastra merupakan unsur penting yang berisi ajaran tentang nilai baik dan buruk yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Nilai moral ini tidak disampaikan secara langsung, tetapi melalui cerita, konflik, serta tindakan tokoh dalam karya sastra. Dengan demikian, pembaca dapat memahami pesan yang terkandung di dalam cerita melalui alur peristiwa yang dialami oleh para tokohnya.

Dalam karya sastra, khususnya dongeng, tokoh memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai moral. Sikap, perilaku, dan keputusan yang diambil oleh tokoh mencerminkan nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan contoh atau pelajaran bagi pembaca. Melalui interaksi antar tokoh dan perkembangan cerita, pembaca diajak untuk menilai mana perilaku yang baik dan mana yang tidak baik.

Dongeng sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran nilai moral, terutama bagi anak-anak. Hal ini karena dongeng disajikan dalam bentuk cerita yang sederhana, menarik, dan penuh imajinasi sehingga mudah dipahami. Melalui dongeng, anak-anak dapat belajar berbagai nilai kehidupan seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, keberanian, dan sikap saling menghormati tanpa merasa seperti sedang belajar secara formal.

Dengan demikian, dongeng tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter. Nilai-nilai moral yang terdapat di dalamnya dapat membentuk kepribadian anak agar menjadi pribadi yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dongeng memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan pembentukan karakter sejak usia dini.

Pesan moral adalah pesan yang berisikan ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, lisan maupun tulisan, tentang bagaimana manusia itu harus hidup dan bertindak, agar

²³ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018).

ia menjadi manusia yang baik. Sumber langsung ajaran moral adalah berbagai orang dalam kedudukan yang berwenang, seperti orang tua, guru, para pemuka masyarakat, serta para orang bijak. Sumber ajaran itu adalah tradisi, tradisi dan adat istiadat, ajaran agama, atau ideologi tertentu.²⁴

Pesan moral merupakan pesan yang berisi ajaran, nasihat, atau petunjuk tentang bagaimana manusia seharusnya hidup dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Pesan ini bertujuan untuk membimbing manusia agar memiliki perilaku yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Pesan moral dapat disampaikan secara lisan maupun tulisan. Penyampaian secara lisan biasanya dilakukan melalui nasihat langsung, sedangkan secara tulisan dapat ditemukan dalam buku, cerita, dongeng, atau karya sastra lainnya yang mengandung nilai kehidupan.

Sumber pesan moral biasanya berasal dari orang-orang yang memiliki kedudukan atau kewenangan, seperti orang tua, guru, tokoh masyarakat, dan orang-orang bijak. Mereka berperan dalam memberikan arahan dan contoh perilaku yang baik kepada orang lain. Selain itu, pesan moral juga bersumber dari tradisi, adat istiadat, dan ajaran agama. Semua sumber tersebut menjadi pedoman dalam membentuk sikap dan perilaku manusia agar sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku di lingkungan sosial.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses bagi seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.²⁵

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah

²⁴ <http://eprints.walisongo.ac.id/7059/3/BAB%20II.pdf> (diakses pada 26 februari 2021)

²⁵ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 19.

mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut tidak hanya berupa penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap, nilai, keterampilan, dan perilaku yang lebih baik. Dengan kata lain, hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar-mengajar.

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan yang tampak pada diri peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Perubahan tersebut dapat berupa bertambahnya pengetahuan dan pemahaman terhadap suatu materi, berkembangnya keterampilan dalam melakukan suatu kegiatan, serta terbentuknya sikap dan nilai positif. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya diukur melalui nilai tes, tetapi juga melalui kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan menunjukkan perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar sendiri merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang secara sadar untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap. Perubahan tersebut terjadi melalui pengalaman, latihan, pengamatan, maupun interaksi dengan lingkungan. Proses belajar memungkinkan seseorang yang sebelumnya tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui, yang sebelumnya tidak mampu menjadi mampu, serta yang sebelumnya memiliki sikap tertentu menjadi memiliki sikap yang lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, hasil belajar merupakan bukti keberhasilan dari proses belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik. Semakin baik proses pembelajaran yang berlangsung, semakin besar pula kemungkinan siswa memperoleh hasil belajar yang optimal. Hasil belajar mencerminkan perkembangan kemampuan siswa baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan), sehingga menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu proses pendidikan.

Penjabaran di atas memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan maupun tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes. Untuk mengetahui hakikat hasil belajar, ada beberapa pandangan para ahli mengenai hasil

belajar. Sujana dalam Iskandar mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.”²⁶

Hasil belajar merupakan akibat atau hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat diketahui melalui kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh guru menggunakan berbagai alat evaluasi. Dengan kata lain, hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik secara objektif, diperlukan alat ukur yang disusun secara terencana dan sistematis. Alat ukur tersebut biasanya berupa tes yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Melalui tes, guru dapat memperoleh informasi mengenai kemampuan siswa, baik dalam memahami konsep, menerapkan pengetahuan, maupun menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Pengukuran hasil belajar dapat dilakukan melalui beberapa bentuk tes, yaitu tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik melalui soal-soal yang dikerjakan secara tertulis. Tes lisan dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara langsung kepada siswa untuk mengetahui kemampuan mereka dalam menjelaskan atau mengemukakan pendapat. Sementara itu, tes perbuatan digunakan untuk menilai keterampilan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas atau praktik tertentu.

Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik, tetapi juga dari kemampuan yang ditunjukkan melalui berbagai bentuk evaluasi. Penggunaan tes yang terencana dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat membantu guru memperoleh gambaran yang lebih akurat mengenai pencapaian belajar peserta didik. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran

²⁶ Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h. 128.

serta perkembangan kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.²⁷ Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya diartikan sebagai nilai yang diperoleh peserta didik, tetapi juga mencakup perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki setelah proses belajar berlangsung.

Perubahan tingkah laku yang dimaksud dapat terlihat dari bertambahnya pengetahuan peserta didik. Misalnya, peserta didik yang sebelumnya tidak mengetahui suatu konsep atau informasi menjadi mengetahui dan memahami konsep tersebut setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan ini menunjukkan bahwa proses belajar telah memberikan pengalaman baru yang menambah wawasan dan kemampuan berpikir peserta didik.

Selain perubahan dalam aspek pengetahuan, hasil belajar juga dapat terlihat pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi yang telah dipelajari. Seseorang yang sebelumnya tidak mengerti cara menyelesaikan suatu masalah, setelah belajar menjadi mampu memahami langkah-langkah penyelesaiannya dan menerapkannya dalam situasi yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa belajar menghasilkan perubahan yang bersifat fungsional dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki peserta didik. Semakin besar perubahan

²⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 2005), h. 22.

positif yang terjadi pada diri peserta didik setelah belajar, maka semakin baik pula hasil belajar yang telah dicapai.

Menurut Dimyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi peserta didik dan dari sisi guru. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan dengan saat sebelum belajar.²⁸ Hasil belajar dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi peserta didik dan dari sisi guru. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut mencerminkan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Sementara itu, dari sisi guru, hasil belajar merupakan indikator keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dilihat dari sisi peserta didik, hasil belajar menunjukkan adanya perkembangan kemampuan yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Perubahan ini dapat terlihat dari meningkatnya kemampuan berpikir, bertambahnya pengetahuan, serta berkembangnya keterampilan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, hasil belajar menjadi bukti bahwa proses belajar telah memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan peserta didik.

Dari sisi guru, hasil belajar digunakan sebagai alat untuk menilai efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa strategi, metode, media, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan telah membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, apabila hasil belajar masih rendah, guru dapat melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap proses pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

²⁸ Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 3–4.

Hasil belajar juga mencerminkan tingkat perkembangan mental peserta didik yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum belajar. Perkembangan mental tersebut meliputi kemampuan berpikir, memahami, mengingat, menganalisis, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik, tetapi juga dari perubahan dan perkembangan yang terjadi pada diri mereka setelah mengikuti proses pembelajaran. Semakin besar perkembangan yang dicapai, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Pandangan Syaiful Bahri Djamarah mengenai hasil belajar adalah: hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.²⁹ Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang ditandai dengan adanya kesan-kesan atau pengalaman tertentu yang menimbulkan perubahan dalam diri individu. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari aktivitas belajar yang dilakukan secara sadar dan berkelanjutan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya berupa nilai atau skor yang diperoleh peserta didik, tetapi juga mencakup perubahan yang terjadi pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Kesan-kesan yang diperoleh selama proses belajar akan membentuk pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman tersebut dapat berasal dari berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mendengarkan penjelasan guru, berdiskusi, mengerjakan tugas, melakukan pengamatan, dan memecahkan masalah. Semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik, semakin besar pula kemungkinan terjadinya perubahan dan perkembangan dalam dirinya.

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar dapat terlihat dalam berbagai bentuk. Misalnya, peserta didik yang sebelumnya tidak memahami suatu materi menjadi memahami, peserta didik yang belum memiliki keterampilan tertentu menjadi mampu melakukannya, atau peserta didik yang memiliki sikap kurang baik

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Bandung: Rineka Cipta, 1996), h. 23.

menjadi menunjukkan perilaku yang lebih positif. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa proses belajar telah memberikan pengaruh yang nyata terhadap perkembangan individu.

Oleh karena itu, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut merupakan akibat dari pengalaman dan aktivitas belajar yang dilakukan secara aktif. Semakin bermakna pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik, semakin baik pula hasil belajar yang dicapai. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari nilai akademik, tetapi juga dari perubahan positif yang terjadi pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan definisi hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar-mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes.

Prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar-mengajar membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun, untuk menyamakan persepsi, sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar-mengajar tentang satu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai. Dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, harus melalui proses belajar yang baik pula.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam belajar, ada beberapa faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor yang memengaruhi belajar banyak jenisnya, akan tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja. Menurut Slameto, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.³⁰ Pencapaian hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan di sekitarnya.

Faktor-faktor tersebut berperan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara umum, Slameto mengelompokkan faktor yang memengaruhi hasil belajar ke dalam dua golongan utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik.

Faktor ini meliputi kondisi fisik, kesehatan, tingkat kecerdasan, minat, bakat, motivasi, perhatian, serta kesiapan belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki kondisi tubuh yang sehat, motivasi belajar yang tinggi, dan minat yang besar terhadap pelajaran cenderung lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sebaliknya, jika peserta didik mengalami gangguan kesehatan, kurang bermotivasi, atau tidak memiliki minat terhadap pelajaran, maka hasil belajar yang diperoleh dapat menjadi kurang optimal.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa dan dapat memengaruhi proses belajar. Faktor ini meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dukungan orang tua, suasana rumah yang nyaman, serta perhatian terhadap pendidikan anak dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, lingkungan sekolah yang kondusif, metode pembelajaran yang menarik, hubungan yang baik antara guru dan peserta didik, serta tersedianya sarana dan prasarana yang memadai juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan

³⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Cet. III; Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995), h. 54.

belajar.

Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan peserta didik semata, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor internal dan faktor eksternal bekerja secara bersama-sama dalam mendukung atau menghambat proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, diperlukan kondisi internal yang baik serta lingkungan eksternal yang mendukung, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kedua faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Faktor intern

Faktor internal adalah faktor yang memengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor intern itu antara lain:

- a. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Demikian halnya, kesehatan rohani (jiwa) yang kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa karena ada konflik atau permasalahan yang sedang dialaminya, atau masalah lainnya, dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar.

- b. Intelegensi dan bakat

Bila seseorang mempunyai inteligensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi inteligensinya rendah.

- c. Minat dan Motivasi

Sebagaimana halnya, inteligensi dan bakat, minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar, artinya, untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat

belajar disebabkan oleh berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi; sebaliknya, minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.

d. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga memengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan akan menghasilkan hasil yang kurang memuaskan.³¹ Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian hasil belajar. Faktor ini berkaitan dengan kondisi fisik maupun psikologis peserta didik yang dapat mendukung atau menghambat proses pembelajaran. Apabila faktor-faktor internal berada dalam kondisi yang baik, maka peserta didik akan lebih mudah menerima, memahami, dan menguasai materi pelajaran. Sebaliknya, jika kondisi internal kurang mendukung, hasil belajar yang diperoleh cenderung kurang optimal.

Salah satu faktor internal yang penting adalah kesehatan. Kesehatan jasmani yang baik memungkinkan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan nyaman, berkonsentrasi, dan aktif dalam berbagai kegiatan belajar. Selain kesehatan fisik, kesehatan rohani atau mental juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Peserta didik yang mengalami masalah emosional, stres, kecemasan, atau konflik pribadi sering kali mengalami kesulitan berkonsentrasi sehingga semangat dan kemampuan belajarnya dapat menurun.

Faktor inter berikutnya adalah inteligensi, bakat, minat, dan motivasi. Intelegensi berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengolah informasi, sedangkan bakat merupakan potensi yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu. Peserta didik yang memiliki inteligensi tinggi dan bakat yang sesuai dengan bidang yang dipelajari umumnya lebih mudah mencapai prestasi belajar yang baik. Selain itu, minat dan motivasi juga berperan penting

³¹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), h. 55.

karena keduanya mendorong peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Semakin tinggi minat dan motivasi belajar peserta didik, semakin besar pula usaha yang dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Selain faktor-faktor tersebut, cara belajar juga memengaruhi pencapaian hasil belajar. Setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda-beda, dan cara belajar yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif. Belajar secara teratur dan disiplin serta memperhatikan kondisi fisik maupun psikologis akan memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan belajar tanpa perencanaan yang jelas.

Oleh karena itu, kesehatan, inteligensi, bakat, minat, motivasi, dan cara belajar merupakan faktor-faktor internal yang saling berkaitan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Penjabaran di atas memberikan suatu pengertian bahwa kondisi fisik yang sehat sangat memengaruhi keberhasilan dalam belajar, terutama yang berkaitan dengan konsentrasi. Dengan demikian, peserta didik yang kurang sehat dapat memberi pengaruh pada daya tangkap dan kemampuan belajarnya.

2. Faktor ekstern

Faktor eksternal adalah faktor yang memengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor ekstern itu antara lain :

a. Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta keluarga yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut memengaruhi tingkat keberhasilan

belajar. Berikut adalah beberapa faktor yang ada di sekolah yang memengaruhi hasil belajar :

c. Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih Bukit Karo Karo adalah menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya.³² Cara atau strategi sistematis yang dipakai guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar siswa dapat memahami ilmu dengan mudah. Penggunaan cara yang tepat membuat suasana belajar lebih aktif dan tujuan belajar tercapai dengan baik.

Metode mengajar merupakan cara atau jalan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Metode mengajar menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran karena menentukan bagaimana materi dapat diterima dan dipahami oleh siswa secara efektif. Pemilihan metode yang tepat dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Mengajar pada dasarnya adalah kegiatan menyajikan bahan pelajaran dari guru kepada peserta didik agar peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang baru. Dalam proses ini, guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membimbing, mengarahkan, dan membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, mengajar merupakan proses komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk menciptakan perubahan positif dalam diri peserta didik.

Tujuan mengajar tidak hanya agar peserta didik menerima informasi, tetapi juga agar mereka mampu menguasai dan mengembangkan pengetahuan yang diperoleh. Artinya, peserta didik diharapkan tidak sekadar menghafal materi, melainkan mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pengetahuan

³² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar* (Cet. VI; Jakarta: Renika Cipta, 2013), 24

tersebut dalam berbagai situasi. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan proses mengajar sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru. Metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, penggunaan metode yang kurang tepat dapat menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi dan menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan menerapkan metode mengajar yang bervariasi agar proses pembelajaran berlangsung efektif, menarik, dan mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam hal ini, guru sangat berperan penting dalam kemajuan cara belajar peserta didik.

d. Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik.³³ Kurikulum yang kurang baik, misalnya, bahan-bahannya terlalu tinggi. Pembagian bahan tidak seimbang (kelas 1 banyak pelajaran dan kelas-kelas di atasnya sedikit pelajaran). Adanya pendataan materi. Hal-hal ini akan membawa kesulitan belajar bagi peserta didik. Sebaiknya, kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan membawa kesuksesan dalam belajar.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan program pembelajaran yang berisi tujuan, materi, kegiatan, serta pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik selama menempuh pendidikan. Kurikulum menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, kurikulum memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan keberhasilan pendidikan.

Kurikulum yang kurang baik dapat menjadi salah satu faktor yang menghambat proses belajar peserta didik. Misalnya, materi pembelajaran yang terlalu sulit atau tidak sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami pelajaran. Selain itu, pembagian materi

³³ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Cet. VI; Jakarta: Aneka Cipta, 2010), h. 245.

yang tidak seimbang antarkelas, seperti terlalu banyak materi pada kelas rendah dan terlalu sedikit pada kelas yang lebih tinggi, dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Masalah lain yang dapat muncul dalam kurikulum adalah adanya pengulangan atau pendataan materi yang kurang tepat. Materi yang terlalu sering diulang tanpa pengembangan yang jelas dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertantang untuk belajar. Sebaliknya, jika materi yang penting tidak diberikan secara bertahap dan berkesinambungan, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, kurikulum yang baik harus disusun sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tahap perkembangan peserta didik. Materi pembelajaran perlu dirancang secara sistematis, seimbang, dan relevan dengan kehidupan peserta didik agar mudah dipahami dan diterapkan. Kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

e. Relasi guru dengan peserta didik

Di dalam relasi (guru dengan peserta didik) yang baik, peserta didik akan menyukai gurunya dan juga akan menyukai mata pelajaran yang diberikan, sehingga peserta didik berusaha mempelajari sebaik-baiknya. Hal tersebut juga terjadi sebaliknya, jika siswa membenci gurunya. Ia segan mempelajari mata pelajaran yang diberikan. Akibatnya, pelajarannya tidak maju.³⁴

Hubungan atau relasi yang baik antara guru dan peserta didik merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Relasi yang positif ditandai dengan adanya sikap saling menghargai, saling percaya,

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar* (Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 25.

serta komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik. Ketika guru mampu menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan di kelas, siswa akan merasa lebih aman, percaya diri, dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam hubungan yang baik, peserta didik cenderung menyukai gurunya dan memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Rasa suka dan hormat kepada guru dapat meningkatkan minat serta semangat belajar peserta didik. Akibatnya, peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, dan berusaha memahami materi yang diajarkan sebaik mungkin. Kondisi ini dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Sebaliknya, apabila hubungan antara guru dan peserta didik kurang baik, proses pembelajaran dapat mengalami hambatan. Siswa yang merasa tidak nyaman, takut, atau bahkan tidak menyukai gurunya cenderung kurang tertarik mengikuti pelajaran. Mereka mungkin menjadi pasif di kelas, enggan bertanya, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan tidak memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Keadaan tersebut dapat menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi rendah.

Oleh karena itu, guru perlu membangun hubungan yang harmonis dengan peserta didik melalui sikap ramah, adil, sabar, dan perhatian terhadap kebutuhan siswa. Relasi yang baik akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan adanya hubungan yang positif antara guru dan peserta didik, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

f. Relasi peserta didik dengan peserta didik

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya, masalahnya makin parah dan akan mengganggu belajarnya. Lebih-lebih lagi, ia menjadi malas untuk masuk sekolah dengan alasan-alasan yang tidak-tidak karena di

sekolah ia mengalami perlakuan yang kurang menyenangkan dari teman-temannya. Jika ini terjadi, segeralah siswa diberi pelayanan bimbingan dan penyuluhan agar ia dapat diterima kembali ke dalam kelompoknya. Menciptakan relasi yang baik antarpeserta didik adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar peserta didik

g. Alat Pelajaran

Alat pelajaran yang kurang lengkap membuat penyajian pelajaran tidak baik. Terutama pada pelajaran yang bersifat praktikum, kurangnya alat laboratorium akan menimbulkan banyak kesulitan dalam belajar. Misalnya: mikroskop, gelas ukur, teleskop, everhed, proyektor, slide, dan lain-lain.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yang telah dijabarkan di atas pada cakupan yang sempit terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi segala aspek yang terkait dengan kepribadian peserta didik (dalam diri peserta didik) yang meliputi kesehatan, yang menyangkut kesehatan jasmani dan rohani, yang memiliki pengaruh terhadap kemampuan belajar. Kemudian, terkait dengan inteligensi dan bakat, keduanya haruslah sejalan, di mana bakat harus diiringi dengan inteligensi agar proses pembelajaran peserta didik berjalan dengan lancar dan sukses. Selanjutnya adalah minat dan motivasi. Minat tanpa adanya motivasi akan mengalami keadaan yang cenderung menurun dalam proses pembelajaran, namun jika minat tersebut didukung dengan motivasi yang kuat, maka proses pembelajaran akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi. Faktor internal yang terakhir adalah terkait dengan cara belajar.

Cara belajar peserta didik akan memberikan pengaruh besar terhadap capaian belajar. Untuk itu, dalam cara belajar perlu memperhatikan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan. Sedangkan pada faktor eksternal, faktor yang pertama adalah keluarga. Keadaan keluarga yang baik pada kedua orang tua dan lingkungan keluarga yang diciptakan akan memengaruhi pencapaian hasil belajar anak. Selanjutnya adalah sekolah. Segala hal yang berkaitan dengan sekolah akan memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

3. Kerangka Berpikir

Penerapan dongeng digital adalah alur sistem yang menggabungkan metode tradisional bercerita dengan teknologi modern untuk mencapai tujuan pembelajaran atau pengembangan karakter. Dongeng digital melibatkan penggunaan video, animasi atau aplikasi interaktif yang menggabungkan audiovisual dan teks.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan untuk memperoleh pemecahan terhadap segala permasalahan.³⁵ Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian serta memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran.³⁶ Jenis penelitian yang berbentuk *Teacher-as-Researcher* (guru sebagai peneliti) di mana kehadiran peneliti sangat diperlukan karena bertindak sebagai peneliti sekaligus sebagai guru. Penelitian ini disebut juga *Classroom Action Research* (CAR), yaitu penelitian praktis yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah faktual yang dihadapi guru sebagai suatu pencerminan terhadap kegiatan pengelolaan pembelajaran.

Menurut Ebbut sebagaimana dikutip oleh Wiriadmadja, di dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdapat prosedur yang saling berkaitan yang terstruktur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diterapkan oleh guru lewat tindakan-tindakan yang dilakukan untuk mengelola sistem pembelajaran.³⁷ penelitian tindakan kelas harus dilakukan di dalam kelas untuk melihat langsung proses belajar, baik dari keadaan siswa maupun latar belakang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini difokuskan pada empat bagian pokok, yaitu (1) *planning*, (2) *action*, (3) *observation*, dan (4) *reflection*. Kegiatan tersebut disebut siklus kegiatan pemecahan masalah. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan ke arah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua. Berikut ini

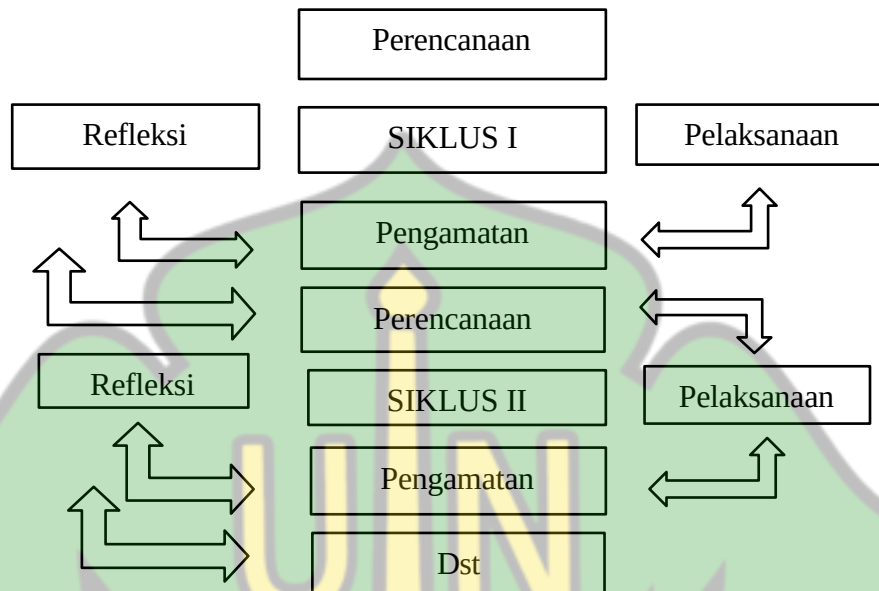
³⁵ Burhan Bungin, *Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), h. 68.

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 52.

³⁷ Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 142.

adalah gambar siklus prosedur penelitian tindakan kelas :

Berikut adalah gambar siklus prosedur penelitian tindakan kelas :



Gambar 3.1 Siklus dalam PTK.³⁸

1. Rancangan Penelitian (*Planning*)

Perancangan merupakan satu usaha untuk membuat rancangan atau rencana tindakan kelas mengenai apa yang harus dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran. Pelaksanaan tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam tahap penyusunan rancangan penelitian, seorang peneliti harus menyusun instrumen penelitian. Adapun rencana yang dilakukan peneliti yaitu:

- a. Menetapkan materi yang diajarkan
- b. Menyusun perangkat ajar (modul ajar)
- c. Menyusun alat evaluasi atau tes
- d. Menyiapkan media pembelajaran.

³⁸ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas (Untuk) Guru* (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 24.

2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pada tahap ini, pelaksanaan yang dilakukan peneliti adalah memberikan materi dan melakukan proses pembelajaran sesuai dengan perangkat ajar yang telah dirancang. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video digital dongeng. Tahap implementasi atau penerapan isi rencana dan skenario pembelajaran yang telah direncanakan di dalam kelas

3. Pengamatan (*observasi*)

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengamati prosedur pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari aktivitas guru dan siswa dengan mencatat semua hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Proses observasi secara sistematis terhadap kegiatan belajar-mengajar di dalam ruang kelas untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai aspek pembelajaran

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah tahapan kegiatan yang dilakukan untuk mengingat, mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul untuk menyempurnakan tindakan melalui kegiatan pada beberapa siklus. Peneliti dan pengamat melakukan diskusi untuk mengetahui hambatan dan kendala yang dihadapi, sehingga dapat diperbaiki pada saat pelaksanaan pembelajaran berikutnya, sehingga akan diperoleh hasil akhir pembelajaran yang memuaskan.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu atau kelompok yang dijadikan unit atau satuan yang diteliti.³⁹ Kemudian, dalam pengertian lainnya, subjek penelitian yaitu orang atau siapa saja yang dapat membantu memperoleh data yang diinginkan demi kepentingan peneliti.⁴⁰ Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III B Min 08 Aceh Tengah, Aceh yang berjumlah 27 orang.

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas III Min 8 Aceh Tengah. Adapun lokasi penelitian yaitu Kec. Bebesen, Kab. Aceh Tengah, Jln. Simpang Empat-Bebesen. Pada pembelajaran bahasa Indonesia tahun ajaran 2025/2026. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2025/2026, yaitu pada bulan Juni, dan penelitian dilaksanakan selama 6 hari. Penentuan penelitian tergantung pada kalender akademik sekolah karena penelitian ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar-mengajar yang efektif di kelas. Peneliti memilih Min 08 Aceh Tengah sebagai lokasi penelitian karena peneliti sudah melakukan beberapa kali observasi di madrasah tersebut dan melihat perlunya diadakan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran yang menarik.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi dan tes. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam uraian berikut ini :

1. Observasi (pengamatan)

Observasi merupakan pengumpulan data dengan cara mengamati langsung objek yang diteliti.⁴¹ Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung

³⁹ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial & Ekonomi* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 78.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto dkk., *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 20.

⁴¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 220.

pada setiap pertemuan. Lembar pengamatan ini memuat aktivitas yang akan diamati serta kolom-kolom yang menunjukkan tingkat setiap aktivitas yang diamati. Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan cara membuat tanda *checklist* dalam kolom yang telah disediakan sesuai dengan gambaran yang diamati. Adapun tujuan dari observasi adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media video digital dongeng.

2. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur suatu dalam suasana, dengan cara dan aturan yang telah ditentukan.⁴² Tes adalah cara yang dipergunakan untuk prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang membentuk pemberian tugas (pernyataan yang harus dijawab) atau perintah-perintah yang (harus dikerjakan) sehingga atas dasar yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dilambangkan pengetahuan atau keterampilan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar-mengajar. Tujuan tes dalam pembelajaran adalah “menyediakan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian dalam proses pembelajaran, sehingga dapat diambil keputusan mengenai tindak lanjut apa yang harus dilakukan terhadap peserta didik”.⁴³ Instrumen ini dibentuk dengan soal multiple choice yang berjumlah 10 butir.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan peneliti dengan berbagai pendekatan untuk melihat aktivitas proses pembelajaran, baik dengan menggunakan teknik untuk menganalisis data maupun dengan metode deskriptif untuk menemukan suatu jawaban yang konkret tentang bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media video dongeng digital pada

⁴² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 52.

⁴³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 61.

peserta didik di kelas.

Dalam proses pembelajaran peneliti akan melihat kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada proses belajar mengajar seperti :

- Melihat aktivitas guru dan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital
- Melihat hasil belajar peserta didik melalui dongeng digital
- Melihat hasil belajar peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital.

1. Analisis aktivitas guru dan peserta didik

Data aktivitas guru dan peserta didik diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.⁴⁴

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Sudjana

Keterangan :

P = Angka presentase aktivitas

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Skor rata-rata aktivitas guru dan peserta didik :

80-100 = Baik sekali

⁴⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2009), h. 43.

60-79 = Baik

56-65 Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

2. Analisis Hasil Belajar

Analisis data hasil belajar peserta didik dilakukan untuk mengetahui apa saja yang menyebabkan terjadinya peningkatan persentase belajar melalui media pembelajaran video digital dongeng.

Pada penelitian ini, analisis data diukur dengan menggunakan nilai tes.

$$KKTP = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Skor rata-rata hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut :

80-100 = Baik sekali

60-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal⁴⁵

1. Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan adalah kriteria ketuntasan yang diharapkan dalam suatu penelitian. Penelitian tindakan kelas diperlukan untuk melihat tingkat keberhasilan dalam meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran di

⁴⁵ Sudjana, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Grafindo Persada, 2005), h. 43.

kelas. Djamarah dan Zain menjelaskan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dengan indikator keberhasilan belajar, yaitu apabila adanya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi baik atau tinggi, baik secara individu maupun kelompok.⁴⁶

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Aktivitas guru dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai 80 dan dikategorikan baik sekali
- Aktivitas peserta didik dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai 80 dan dikategorikan baik sekali
- Hasil belajar peserta didik dinyatakan tuntas apabila nilai individu mencapai 70 sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan dan ketuntasan klasikal mencapai 80%.



⁴⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 106.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses belajar mengajar dilakukan selama 6 hari, yaitu dari tanggal 27 Juli sampai 1 Agustus 2026. Jumlah siswa di kelas III B adalah 27 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilakukan pada tanggal 29 Juli, dan siklus II pada tanggal 1 Agustus 2026.

Adapun uraian pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa hal, yaitu Modul Ajar, alat dan media pembelajaran, serta instrumen yang dibutuhkan untuk pelaksanaan siklus I, yaitu Modul Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan lembar evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus I dilakukan pada tanggal 29 Juli 2026. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup). Tahap-tahap tersebut sesuai dengan modul ajar.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendahuluan dimulai dengan mengucapkan salam, selanjutnya guru menanyakan kabar siswa, mengondisikan kelas, membaca doa sebelum belajar dan mengabsen siswa. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman siswa, menginformasikan tentang tema dan subtema yang akan dipelajari, menyampaikan

tujuan pembelajaran, memberikan beberapa pertanyaan terkait dongeng, melakukan ice breaking.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan inti. Pada tahap ini, guru menampilkan video digital dongeng yang berjudul Atu Belah dan menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan masalah dalam cerita rakyat. Guru membagikan siswa ke dalam 5 kelompok dan membimbing peserta didik untuk menemukan tokoh, latar, amanat di dalam dongeng yang telah ditampilkan. Kemudian guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan menjelaskan langkah kerjanya. Siswa berdiskusi bersama kelompok untuk mengetahui tokoh, latar, dan amanat di dalam dongeng yang ditayangkan. Kemudian di setiap masing-masing kelompok dipersilakan untuk mempresentasikan hasil dari diskusinya di depan kelas lalu dilanjutkan dengan tanya jawab tentang hasil presentasi setiap kelompok serta guru memberi penguatan terhadap jawaban dari hasil presentasi setiap kelompok

Pada tahap akhir, guru secara bersamaan dengan siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari, kemudian memberikan evaluasi untuk mengetahui pengetahuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait pembelajaran, kemudian guru memberi penguatan tentang pesan moral yang terdapat dalam cerita dongeng, melakukan refleksi, dan menutup pembelajaran dengan salam.

c. Tahap Pengamatan

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus I berlangsung. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa serta pencatatan hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

1) Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

Pada tahap ini, pengamatan yang dilakukan adalah terhadap kemampuan guru dalam melakukan aktivitas atau langkah pembelajaran. Kemampuan guru diamati oleh seorang guru yang merupakan wali kelas III B, yaitu Ibu Raudhah, M.Pd. Data hasil kemampuan guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I

A. Kegiatan Pendahuluan

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam.				✓
2	Guru menanyakan kabar peserta didik			✓	
3	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa			✓	
4	Guru mengabsensi peserta didik				✓
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari		✓		
6	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari			✓	
7	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
8	Guru menstimulasi peserta didik dengan pertanyaan			✓	
9	Guru mengajak siswa melakukan Ice Breaking				✓

B. Kegiatan inti (Sintaks Problem Based Learning)

Tahap 1. Orientasi Peserta Didik pada Masalah

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
10	Guru menayangkan video dongeng digital cerita rakyat (Atu Belah)				✓
11	Guru mengajukan masalah dalam cerita rakyat			✓	

Tahap 2. Mengorganisasikan Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
12	Guru membentuk kelompok belajar.				✓

Tahap 3. Membimbing Penyelidikan

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
13	Guru membimbing peserta didik untuk menemukan tokoh, latar, amanat, dan isi dongeng.		✓		
14	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.			✓	
15	Guru membagikan LKPD kepada peserta didik				✓

16	Guru menjelaskan pengerjaan LKPD			✓	
17	Guru membimbing diskusi kelompok secara aktif.			✓	

Tahap 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
18	Guru memberi kesempatan kepada kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.			✓	
19	Guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi.			✓	
20	Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.		✓		

Tahap 5. Menganalisis dan Mengevaluasi

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
21	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.			✓	
22	Guru memberikan evaluasi sesuai materi pembelajaran.			✓	
23	Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik.		✓		

C. Kegiatan Penutup

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
24	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.			✓	
25	Guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam cerita dongeng			✓	
26	Guru melakukan refleksi kepada Peserta didik		✓		
27	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.				✓
Jumlah skor maksimal		108			
Jumlah skor yang diperoleh		83			
Nilai Persentase		76,85%			

Sumber Data: Hasil Penelitian di Min 08 Aceh Tengah Tahun 2026

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{83}{108} \times 100\% = 76,85\%$$

Berdasarkan tabel lembar aktivitas guru di atas, skor yang diperoleh pada langkah kegiatan yang dilakukan oleh guru masih rendah dan masih berada pada kategori baik.

2) Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas siswa diamati oleh guru wali kelas VI, Ibu Ira Maya Sofa, M.Pd. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Peserta didik menjawab salam			✓	
2	Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran			✓	
3	Peserta didik menceritakan pengalaman pribadinya		✓		
4	Peserta didik melakukan Ice breaking			✓	
5	Peserta didik memperhatikan dongeng Atu Belah		✓		
6	Peserta didik aktif menjawab permasalahan yang diajukan			✓	
7	Peserta didik membentuk kelompok secara tertib		✓		
8	Peserta didik mampu menemukan tokoh, latar, amanat dongeng serta nilai moral yang terdapat di dalam dongeng		✓		
9	Peserta didik bertanya kepada guru		✓		
10	Peserta didik menerima LKPD			✓	
11	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai cara pengerjaan LKPD			✓	

12	Peserta didik mampu memecahkan masalah sesuai dengan LKPD.		✓		
13	Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok		✓		
14	Peserta didik berani mempresentasikan hasil diskusi.		✓		
15	Peserta didik memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.		✓		
16	Peserta didik mendengarkan penguatan dari guru tentang tanggapan yang disampaikan terhadap presentasi kelompok		✓		
17	Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru.		✓		
18	Peserta didik mengerjakan tes evaluasi secara mandiri.		✓		
19	Peserta didik bertanya jawab bersama guru tentang materi yang telah dipelajari		✓		
20	Peserta didik mendengarkan guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam cerita dongeng		✓		
21	Peserta didik melakukan refleksi bersama guru		✓		
22	Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa dan menjawab salam			✓	
Jumlah Skor Maksimal			88		
Jumlah skor yang diperoleh			51		
Nilai Persentase			57,95%		

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{88} \times 100\% = 57,95\%$$

Hasil observasi pada table 4.2 tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital pada siklus I rata-rata sebesar 57,95%. Berdasarkan kategori penelitian, 57,95% berada pada kategori cukup. Ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, yaitu siswa kurang bertanya jawab tentang materi yang belum

dipahami, siswa kurang dalam mempresentasikan hasil tugas kelompok di depan kelas, siswa kurang dalam mengajukan pertanyaan tentang apa yang telah dipelajari, dan siswa masih kurang dalam mengerjakan soal evaluasi.

3) Hasil Belajar Peserta Didik

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung, guru memberikan soal tes yang diikuti oleh 27 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Skor Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Kode peserta didik	Hasil Belajar	Keterangan
1	S1	60	Tidak Tuntas
2	S2	75	Tuntas
3	S3	60	Tidak Tuntas
4	S4	80	Tuntas
5	S5	55	Tidak Tuntas
6	S6	25	Tidak Tuntas
7	S7	80	Tuntas
8	S8	65	Tidak Tuntas
9	S9	75	Tuntas
10	S10	25	Tidak Tuntas
11	S11	90	Tuntas
12	S12	50	Tidak Tuntas
13	S13	75	Tuntas
14	S14	80	Tuntas
15	S15	85	Tuntas
16	S16	70	Tuntas
17	S17	60	Tidak Tuntas
18	S18	90	Tuntas
19	S19	50	Tidak Tuntas
20	S20	55	Tidak Tuntas

21	S21	85	Tuntas
22	S22	50	Tidak Tuntas
23	S23	45	Tidak Tuntas
24	S24	55	Tidak Tuntas
25	S25	70	Tuntas
26	S26	80	Tuntas
27	S27	75	Tuntas
Jumlah		1.765	

Sumber Data: Hasil Penelitian di Min 08 Aceh Tengah Tahun 2026

$$KKTP = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$70 = \frac{14}{27} \times 100\% = 51,85\%$$

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 14 peserta didik tuntas belajar, sedangkan sebanyak 13 peserta didik lainnya masih di bawah KKTP. Berdasarkan KKTP yang ditetapkan di Min 08 Aceh Tengah, peserta didik dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki nilai ketuntasan secara individu minimal 70 dan ketuntasan secara klasikal jika 80% siswa di kelas tersebut tuntas belajarnya.

d. Tahap Refleksi

Secara umum, penjelasan tentang hasil temuan untuk aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.4 Hasil Temuan Data Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Refleksi	Temuan	Tindakan
1	Aktivitas Guru	Guru kurang dalam menyapa dan menanyakan kabar peserta didik	Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih memperhatikan peserta didik sebelum memulai pembelajaran.
		Guru kurang membimbing peserta	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan membimbing

		didik untuk berdoa	peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
		Guru kurang mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan meningkatkan pemberian penguatan kepada peserta didik dengan memberikan apresiasi secara verbal dan nonverbal terhadap setiap jawaban.
		Guru kurang memberikan informasi tentang materi yang akan dipelajari.	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan menjelaskan dan menginformasikan materi yang akan dipelajari.
		Guru kurang menyampaikan tujuan pembelajaran	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik
		Guru kurang menstimulasi peserta didik dengan pertanyaan	Pada pertemuan selanjutnya , guru memberi dorongan kepada peserta didik dengan pertanyaan agar peserta didik aktif dalam pembelajaran.
		Guru kurang mengajukan pertanyaan kepada peserta didik selama proses pembelajaran.	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan lebih aktif mengajukan pertanyaan kepada peserta didik selama proses pembelajaran, baik berupa pertanyaan pemahaman, pertanyaan pemantik, maupun pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.
		Guru kurang membimbing peserta didik untuk menemukan tokoh, latar, amanat dan isi yang terdapat di dalam dongeng.	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan meningkatkan bimbingan kepada peserta didik dengan memberikan contoh cara menemukan tokoh, latar, amanat dan isi yang terdapat di dalam dongeng.
		Guru kurang membimbing peserta	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan lebih aktif

		didik untuk bertanya saat proses pembelajaran	membimbing dan mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang belum dipahami
		Guru kurang dalam menjelaskan cara pengerjaan yang terdapat di dalam LKPD	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan menjelaskan langkah-langkah pengerjaan LKPD secara lebih jelas dan memberikan contoh cara mengerjakan, serta memastikan peserta didik memahami petunjuk sebelum mulai mengerjakan LKPD.
		Guru kurang membimbing peserta didik dalam berdiskusi saat mengerjakan LKPD secara berkelompok	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan lebih aktif membimbing setiap kelompok selama proses diskusi, memberikan arahan serta membantu peserta didik yang mengalami kesulitan agar diskusi kelompok berjalan lebih aktif dan terarah
		Guru kurang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas serta mengatur waktu presentasi agar semua kelompok dapat berpartisipasi secara aktif.
		Guru kurang membimbing peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan lebih aktif membimbing peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi dengan memberikan pertanyaan dan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat.

		Guru kurang memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan meningkatkan pemberian penguatan kepada peserta didik dengan memberikan apresiasi secara verbal dan nonverbal terhadap setiap jawaban.
		Guru kurang menyimpulkan materi pembelajaran dengan peserta didik	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan melibatkan peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan dan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kembali poin-poin penting yang telah dipelajari.
		Guru kurang memberikan evaluasi sesuai materi pembelajaran kepada peserta didik	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan evaluasi yang sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan yang telah ditetapkan, serta memastikan soal evaluasi dapat mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
		Guru kurang memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar peserta didik dengan membahas jawaban bersama, menjelaskan kesalahan dan cara memperbaikinya
		Guru kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab tentang materi yang telah dipelajari	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari, serta mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam menyampaikan pertanyaan dan pendapat.

		Guru kurang memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat dalam cerita dongeng	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan penguatan terhadap pesan moral yang terdapat dalam cerita dongeng dengan mengajak peserta didik mengidentifikasi pesan moral, menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, serta memberikan contoh penerapannya
		Guru kurang melakukan refleksi kepada peserta didik	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan melaksanakan kegiatan refleksi di akhir pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, dan membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
2	Aktivitas Siswa	Peserta didik kurang semangat pada saat menjawab salam	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih bersemangat dalam menjawab salam serta mengikuti pembelajaran sejak awal.
		Peserta didik kurang fokus saat berdoa sebelum memulai pembelajaran	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan mengondisikan peserta didik agar lebih tenang dan fokus sebelum berdoa, serta mengingatkan pentingnya berdoa dengan sikap yang baik dan khidmat sebelum memulai pembelajaran.
		Peserta didik kurang menceritakan pengalaman pribadinya	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan contoh pengalaman yang relevan serta menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman agar peserta didik lebih percaya diri dalam

			memberikan pengalaman pribadinya.
		Peserta didik kurang aktif dan semangat saat melakukan ice breaking	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memilih ice breaking yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta melibatkan seluruh peserta didik secara aktif agar suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bersemangat.
		Peserta didik kurang memperhatikan dongeng “Atu Belah” yang ditayangkan oleh guru.	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan alur dan tokoh dalam dongeng agar lebih fokus mengikuti pembelajaran.
		Peserta didik kurang aktif menjawab permasalahan yang diajukan guru	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan meningkatkan keaktifan peserta didik dengan memberikan pertanyaan secara bertahap, menyediakan waktu berpikir sebelum menjawab, membimbing diskusi kelompok, serta memberikan motivasi dan penguatan kepada setiap peserta didik.
		Peserta didik kurang aktif untuk membentuk kelompok secara tertib	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan arahan yang lebih jelas dalam pembentukan kelompok, membagi tugas atau anggota kelompok secara teratur, serta memberikan motivasi agar peserta didik lebih aktif dan tertib dalam membentuk kelompok.
		Peserta didik kurang mampu untuk menemukan tokoh, latar, amanat serta nilai	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan meningkatkan bimbingan kepada peserta didik dengan memberikan

		moral yang terdapat di dalam dongeng	contoh cara menemukan tokoh, latar, amanat, dan nilai moral yang terdapat di dalam dongeng.
		Peserta didik kurang bertanya kepada guru	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan kesempatan khusus untuk sesi tanya jawab, menggunakan pertanyaan pemantik, serta menciptakan suasana yang terbuka .
		Peserta didik kurang tertib menerima LKPD yang dibagikan guru	Pada pertemuan selanjutnya, guru mengatur pembagian LKPD secara lebih terstruktur dengan memanggil peserta didik secara bergiliran atau melalui ketua kelompok. Guru juga memberikan arahan agar peserta didik tetap tertib, tidak berebut, dan segera kembali ke tempat duduk setelah menerima LKPD.
		Peserta didik kurang mendengarkan penjelasan guru mengenai cara pengerjaan LKPD	Pada pertemuan selanjutnya, guru memberikan penjelasan cara pengerjaan LKPD dengan lebih singkat dan jelas, menggunakan contoh langsung, serta memastikan peserta didik memperhatikan sebelum mulai mengerjakan. Guru juga mengajukan pertanyaan sederhana untuk memastikan peserta didik memahami langkah-langkah pengerjaan LKPD.
		Peserta didik kurang mampu memecahkan masalah sesuai dengan LKPD	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan penjelasan dan contoh yang lebih jelas mengenai langkah-langkah pemecahan masalah dalam LKPD, serta memberikan bimbingan secara bertahap kepada peserta didik yang mengalami

			kesulitan agar mampu menyelesaikan tugas dengan baik.
		Peserta didik kurang aktif dalam mengerjakan LKPD secara berkelompok	Pertemuan selanjutnya, guru akan membagi tugas secara jelas kepada setiap anggota kelompok, memberikan motivasi dan bimbingan selama pengerjaan LKPD, serta mendorong setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.
		Peserta didik kurang berani untuk mempresentasikan hasil diskusi	Pada pertemuan selanjutnya, guru lebih bisa memberi arahan kepada peserta didik dalam mempresentasikan hasil tugas kelompok.
		Peserta didik kurang memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan pertanyaan pemantik dan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat, pertanyaan, atau tanggapan terhadap presentasi kelompok lain, serta memberikan motivasi agar peserta didik lebih percaya diri dalam berkomunikasi.
		Peserta didik kurang mendengarkan penguatan dari guru tentang tanggapan yang disampaikan terhadap presentasi kelompok	Pada pertemuan selanjutnya, guru meminta peserta didik untuk memperhatikan dan mendengarkan penguatan yang diberikan, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanggapi atau mengajukan pertanyaan agar lebih aktif dalam memahami hasil presentasi kelompok.
		Peserta didik kurang aktif dalam	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan melibatkan peserta

		menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru	didik secara aktif dalam menyimpulkan materi dengan memberikan pertanyaan pemantik, meminta peserta didik menyampaikan kembali poin-poin penting, serta memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyampaikan kesimpulannya.
		Peserta didik kurang mampu mengerjakan tes evaluasi secara mandiri	Pada pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memberi pemahaman kepada siswa mengenai materi yang diajarkan.
		Peserta didik kurang aktif dalam bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari	Pada pertemuan selanjutnya, guru mampu memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang apa yang telah dipelajari.
		Peserta didik kurang mendengarkan guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam cerita dongeng	Pada pertemuan selanjutnya, guru memberikan penguatan tentang pesan moral dalam cerita dongeng dengan bahasa yang sederhana dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga mengajukan pertanyaan kepada peserta didik agar mereka lebih fokus dan memahami pesan moral yang disampaikan.
		Peserta didik kurang aktif saat melakukan refleksi bersama guru	Guru memberikan pertanyaan pemantik yang sederhana dan berkaitan dengan pengalaman belajar peserta didik, serta memberikan kesempatan kepada setiap kelompok atau peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya agar lebih aktif dalam kegiatan refleksi.
		Peserta didik kurang fokus saat berdoa dan	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan mengondisikan

		menjawab salam ketika proses pembelajaran berakhir	peserta didik agar lebih tenang dan fokus sebelum berdoa, serta memberikan motivasi dan arahan agar peserta didik lebih bersemangat dalam menjawab salam sebagai penutup pembelajaran.
3	Hasil Belajar Peserta Didik	Terdapat 13 peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai skor ketuntasan dikarenakan siswa kurang paham dengan materi amanat dan pesan moral yang terdapat didalam dongeng	Pada pertemuan selanjutnya guru akan menjelaskan kembali materi dan langkah-langkah model Problem Based Learning (PBL) secara lebih jelas dan sistematis, memberikan contoh yang mudah dipahami, membimbing peserta didik secara lebih intensif selama kegiatan pembelajaran, serta melaksanakan pembelajaran remedial dan latihan tambahan bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan

Sumber Data: Hasil Penelitian di Min 08 Aceh Tengah Tahun 2026

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Siklus II terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Oleh karena pada siklus I indikator penelitian yang telah ditetapkan belum tercapai, dilanjutkan dengan siklus II. Sebelum melaksanakan siklus II, peneliti juga mempersiapkan perangkat ajar, alat dan media pembelajaran serta mempersiapkan beberapa instrumen yang dibutuhkan untuk pelaksanaan siklus II, yaitu modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi guru dan lembar observasi siswa, dan lembar evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2026. Kegiatan

pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup). Tahap-tahap tersebut sesuai dengan modul ajar.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendahuluan dimulai dengan mengucapkan salam, selanjutnya guru menanyakan kabar siswa, mengondisikan kelas, membaca doa sebelum belajar dan mengabsen siswa. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman siswa, menginformasikan tentang tema dan subtema yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan beberapa pertanyaan terkait dongeng, dan melakukan ice breaking

Tahap selanjutnya adalah kegiatan inti. Pada tahap ini, guru menampilkan video digital dongeng yang berjudul Putri Pukes dan menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan masalah dalam cerita rakyat. Guru membagikan siswa ke dalam 5 kelompok dan membimbing peserta didik untuk menemukan tokoh, latar, amanat di dalam dongeng yang telah ditampilkan. Kemudian guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan menjelaskan langkah kerjanya. Siswa berdiskusi bersama kelompok untuk mengetahui tokoh, latar, dan amanat di dalam dongeng yang ditayangkan. Kemudian di setiap masing-masing kelompok dipersilakan untuk mempresentasikan hasil dari diskusinya di depan kelas lalu dilanjutkan dengan tanya jawab tentang hasil presentasi setiap kelompok serta guru memberi penguatan terhadap jawaban dari hasil presentasi setiap kelompok

Pada tahap akhir, guru secara bersamaan dengan siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari, kemudian memberikan evaluasi untuk mengetahui pengetahuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait pembelajaran, kemudian guru memberi penguatan tentang pesan moral yang terdapat dalam cerita dongeng, melakukan refleksi, dan menutup pembelajaran dengan salam.

c. Tahap Pengamatan

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa serta mencatat hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung

1) Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Pada tahap ini, pengamatan yang dilakukan adalah terhadap kemampuan guru dalam melakukan aktivitas atau langkah pembelajaran. Kemampuan guru diamati oleh seorang guru yang merupakan wali kelas III B, yaitu Ibu Raudhah, M.Pd. Data hasil kemampuan guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus II

A. Kegiatan Pendahuluan

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam.				✓
2	Guru menanyakan kabar peserta didik				✓
3	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa				✓
4	Guru mengabsensi peserta didik			✓	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari			✓	
6	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari				✓
7	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
8	Guru menstimulasi peserta didik dengan pertanyaan				✓
9	Guru mengajak siswa melakukan ice breaking				✓

B. Kegiatan inti (Sintaks Problem Based Learning)

Tahap 1. Orientasi Peserta Didik pada Masalah

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
10	Guru menayangkan video dongeng digital cerita rakyat (Putri Pukes)				✓
11	Guru mengajukan masalah dalam cerita rakyat				✓

Tahap 2. Mengorganisasikan Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
12	Guru membentuk kelompok belajar.				✓

Tahap 3. Membimbing Penyelidikan

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
13	Guru membimbing peserta didik untuk menemukan tokoh, latar, amanat, dan isi dongeng.				✓
14	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.				✓
15	Guru membagikan LKPD kepada peserta didik			✓	
16	Guru menjelaskan pengerjaan LKPD			✓	
17	Guru membimbing diskusi kelompok secara aktif.				✓

Tahap 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
18	Guru memberi kesempatan kepada kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.			✓	
19	Guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi.				✓
20	Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.				✓

Tahap 5. Menganalisis dan Mengevaluasi

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
21	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.				✓
22	Guru memberikan evaluasi sesuai materi pembelajaran.			✓	
23	Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik.			✓	

C. Kegiatan Penutup

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
24	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.			✓	

25	Guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam cerita dongeng				✓
26	Guru melakukan refleksi kepada Peserta didik				✓
27	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.				✓
Jumlah skor maksimal		108			
Jumlah skor yang diperoleh		99			
Nilai Persentase		91,66%			

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{99}{108} \times 100 = 91,66\%$$

Hasil observasi pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada siklus II mendapatkan skor persentase 91,66%. Berdasarkan kategori penelitian, persentase 91,66% berada pada kategori sangat baik. Hal ini terlihat jelas dari hasil tabel pengolahan data aktivitas guru dalam mengelola kelas yang sudah baik sekali. Ini disebabkan guru telah memperbaiki atau meningkatkan lagi aspek-aspek yang telah terdapat pada proses pembelajaran di siklus I, terutama ketika memberi penguatan pada akhir pembelajaran saat siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru, sehingga proses pembelajaran di siklus II sudah tercapai.

2) Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas peserta didik. Aktivitas peserta didik diamati oleh guru wali kelas VI, Ibu Ira Maya Sofa, M.Pd. Hasil observasi aktivitas peserta didik siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Selama Kegiatan Pembelajaran pada Siklus II

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Peserta didik menjawab salam				✓
2	Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran				✓
3	Peserta didik menceritakan pengalaman pribadinya			✓	
4	Peserta didik melakukan ice breaking				✓
5	Peserta didik memperhatikan dongeng “Putri Pukes”				✓
6	Peserta didik aktif menjawab permasalahan yang diajukan guru			✓	
7	Peserta didik membentuk kelompok secara tertib			✓	
8	Peserta didik mampu menemukan tokoh, latar, amanat serta nilai moral yang terdapat di dalam dongeng				✓
9	Peserta didik bertanya kepada guru			✓	
10	Peserta didik menerima LKPD				✓
11	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai cara pengerjaan LKPD				✓
12	Peserta didik mampu memecahkan masalah sesuai dengan LKPD			✓	
13	Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok				✓
14	Peserta didik berani mempresentasikan hasil diskusi.			✓	
15	Peserta didik memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain				✓
16	Peserta didik mendengarkan penguatan dari guru tentang tanggapan yang disampaikan terhadap presentasi kelompok				✓
17	Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru			✓	
18	Peserta didik mengerjakan tes evaluasi secara mandiri				✓

19	Peserta didik bertanya dan menjawab bersama guru tentang materi yang telah dipelajari			✓	
20	Peserta didik mendengarkan guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam cerita dongeng				✓
21	Peserta didik melakukan refleksi bersama guru				✓
22	Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa dan menjawab salam			✓	
Jumlah skor maksimal		88			
Jumlah skor yang diperoleh		75			
Nilai Persentase		85,22%			

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{88} \times 100\% = 85,22\%$$

Hasil observasi pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital pada siklus II rata-rata sebesar 85,22%. Berdasarkan kategori penelitian, 85,22% berada pada kategori baik sekali. Hal ini terlihat jelas dari hasil tabel pengolahan data aktivitas guru dalam mengelola kelas yang sudah baik sekali. Ini disebabkan guru telah memperbaiki atau meningkatkan lagi aspek-aspek yang telah terdapat pada proses pembelajaran di siklus I, terutama ketika memberi penguatan pada akhir pembelajaran saat siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru, sehingga proses pembelajaran di siklus II sudah tercapai.

3) Hasil Belajar Peserta Didik

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus II berlangsung, guru memberikan soal tes yang diikuti oleh 27 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Skor Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Kode peserta didik	Hasil Belajar	Keterangan
1	S1	100	Tuntas
2	S2	100	Tuntas
3	S3	90	Tuntas
4	S4	100	Tuntas
5	S5	100	Tuntas
6	S6	65	Tidak Tuntas
7	S7	100	Tuntas
8	S8	90	Tuntas
9	S9	100	Tuntas
10	S10	95	Tuntas
11	S11	100	Tuntas
12	S12	85	Tuntas
13	S13	85	Tuntas
14	S14	65	Tidak Tuntas
15	S15	100	Tuntas
16	S16	90	Tuntas
17	S17	100	Tuntas
18	S18	65	Tidak Tuntas
19	S19	85	Tuntas
20	S20	65	Tidak Tuntas
21	S21	100	Tuntas
22	S22	85	Tuntas
23	S23	80	Tuntas
24	S24	100	Tuntas
25	S25	80	Tuntas
26	S26	80	Tuntas
27	S27	60	Tidak Tuntas
Jumlah		2.400	

Sumber Data: Hasil Penelitian di Min 08 Aceh Tengah Tahun 2026

$$KKTP = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$KKTP = \frac{22}{27} \times 100\% = 81,48\%$$

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas, dapat diketahui bahwa 22 peserta didik tuntas belajarnya, sedangkan 1 peserta didik tidak tuntas. Berdasarkan KKTP yang ditetapkan di Min 08 Aceh Tengah, peserta didik dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki nilai ketuntasan secara individu minimal 70 dan ketuntasan secara klasikal jika 80% siswa di kelas tersebut tuntas belajarnya.

d. Tahap Refleksi Siklus II

Tabel 4.8 Hasil Temuan Data Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Temuan	Tindakan
1	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbantuan dongeng digital sudah sangat baik	Untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran didukung dengan meningkatnya aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik memiliki kategori yang sangat baik
2	Aktivitas Peserta Didik	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dongeng digital sudah sangat baik	Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II terlihat bahwa aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sudah sangat baik
3	Hasil Belajar Pada Siklus II	Hasil belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 26 peserta didik sudah	Ketuntasan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbantuan

		tuntas	dongeng digital di kelas III Min 08 Aceh Tengah sudah mencapai ketuntasan secara klasikal
--	--	--------	---

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Aktivitas Guru

Pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dilakukan oleh Ibu Raudhah. M.Pd (guru wali kelas III B di Min 08 Aceh Tengah). Hasil dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru selama dua siklus sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I, yaitu 76,85 dalam kategori baik. Sedangkan pada siklus II, yaitu 91,66% dalam kategori baik sekali. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital berada pada kategori sangat baik. Aktivitas guru dalam penerapan model tersebut pada saat melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada siklus I dan siklus II.

Penelitian Aras, Sayidiman, dan Irawan (2025) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Peserta Didik Kelas III SD” menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengikuti tahapan PBL dan memahami materi pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan ketuntasan belajar menjadi lebih baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa PBL dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan

membantu peserta didik memahami materi Bahasa Indonesia melalui pemecahan masalah.⁴⁷

a. Mencocokkan Hasil Peneliti Dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan model *problem based learning* berbantuan dongeng digital mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I masih terdapat beberapa aspek pembelajaran yang perlu diperbaiki, terutama dalam memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran, membimbing peserta didik selama kegiatan kelompok, dan memberikan penguatan pada akhir pembelajaran. Pada siklus II, guru melakukan perbaikan dengan memberikan penjelasan yang lebih jelas dan sistematis, memberikan contoh yang mudah dipahami, serta meningkatkan bimbingan kepada peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian Aras, Sayidiman, dan Irawan (2025), yang sama-sama menerapkan model *problem based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Dalam kedua penelitian tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam memahami permasalahan, melakukan kegiatan pembelajaran, berdiskusi, dan menemukan penyelesaian terhadap permasalahan yang diberikan.

Perbedaannya, peneliti menggunakan dongeng digital sebagai media pembelajaran. Guru menampilkan dongeng digital untuk memberikan stimulus kepada peserta didik sebelum mereka menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan kelompok dan LKPD. Pada siklus II, guru menampilkan dongeng digital Putri Pukes, kemudian membimbing peserta didik untuk menemukan tokoh, latar, dan amanat dalam dongeng tersebut.

⁴⁷ L. Aras, S. Sayidiman dan V. T. Irawan, "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Peserta Didik Kelas III SD," *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 4, 2025, h. 408–416.

b. Membandingkan Temuan Peneliti Dengan Penelitian Sebelumnya

Jika dibandingkan dengan penelitian Aras, Sayidiman, dan Irawan (2025), temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan PBL membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola setiap tahapan pembelajaran secara sistematis. Pada penelitian ini, peningkatan aktivitas guru terlihat setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memperbaiki cara memberikan instruksi, meningkatkan bimbingan selama diskusi, dan memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.

Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan penerapan PBL. Guru yang mampu memberikan arahan dengan jelas akan membantu peserta didik memahami tugas dan mengikuti tahapan pembelajaran dengan lebih baik.

c. Membangun Analisis Kritis dan Tafsiran Terhadap Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik tidak hanya dapat dipahami sebagai akibat dari penggunaan model PBL, tetapi juga sebagai hasil dari perbaikan proses pembelajaran antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala, seperti peserta didik kurang aktif dalam bertanya jawab, kurang aktif dalam mempresentasikan hasil kelompok, serta kurang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL tidak secara otomatis membuat seluruh peserta didik langsung aktif. Guru tetap memiliki peran penting dalam mengarahkan peserta didik untuk memahami tahapan pembelajaran, memberikan bimbingan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi. Hal ini terlihat pada siklus II, ketika guru melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran dan aktivitas peserta didik meningkat menjadi 95,45%.

Secara kritis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan PBL tidak hanya bergantung pada model pembelajarannya, tetapi juga pada bagaimana

guru mengimplementasikan setiap tahap PBL dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat. Dongeng digital berfungsi sebagai stimulus yang membantu peserta didik memahami permasalahan secara lebih konkret, sedangkan LKPD dan diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengolah informasi dan menemukan jawaban bersama.

Peningkatan hasil belajar dari 51,85% menjadi 96,29% dapat ditafsirkan bahwa kombinasi PBL dengan dongeng digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Namun, peningkatan tersebut juga perlu dipahami dalam konteks PTK, yaitu adanya proses perbaikan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Oleh karena itu, keberhasilan penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai hasil dari penerapan model PBL yang disertai perbaikan strategi guru dan pemanfaatan media dongeng digital, bukan semata-mata karena penggunaan media digital saja.

2. Aktivitas Peserta Didik

Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dilakukan oleh Ibu Ira Maya Sofa, M.Pd. (guru wali kelas VI di Min 08 Aceh Tengah). Hasil dari aktivitas peserta didik pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat jelas dari hasil analisis tingkat aktivitas peserta didik pada siklus I yang berada pada kategori baik, yaitu 57,95%. Sedangkan pada siklus II dapat dikategorikan sebagai sangat baik, yaitu 85,22%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital untuk siklus II di kelas III B Min 08 Aceh Tengah sudah mengalami peningkatan.

Penelitian Wardhani, Yarmi, dan Yudha (2024) menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media digital dalam pembelajaran, tetapi masih membutuhkan media digital yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil analisis kebutuhan peserta didik juga menunjukkan bahwa penggunaan dongeng digital dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran digital yang dapat

digunakan oleh guru dan peserta didik baik di sekolah maupun di luar sekolah.⁴⁸

a. Mencocokkan Pembahasan Hasil Peneliti Dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh Wardhani dengan judul “Dongeng Digital Berbasis Project Based Learning untuk Penguatan Profil Pembelajaran Pancasila Siswa Sekolah Dasar” memiliki keterkaitan yang cukup kuat dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kedua penelitian sama-sama memanfaatkan dongeng digital sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan dongeng digital dalam kedua penelitian menunjukkan bahwa media berbasis audiovisual dapat menjadi sarana yang menarik untuk menyampaikan cerita dan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Namun, terdapat perbedaan dalam model pembelajaran dan fokus penelitian. Penelitian Wardhani menggunakan *project based learning* (PjBL) dan berfokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila, sedangkan peneliti menggunakan *problem based learning* berbantuan dongeng digital dengan fokus pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III. Dalam penelitian ini, PBL menempatkan permasalahan sebagai dasar bagi siswa untuk berdiskusi, mencari informasi, memahami isi dongeng, dan menemukan penyelesaian masalah. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik PBL yang menempatkan masalah sebagai titik awal proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif.

Dengan demikian, penelitian Wardhani dapat menjadi penelitian pendukung yang menunjukkan bahwa dongeng digital dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar, sedangkan penelitian ini memperluas penerapannya dengan mengombinasikan dongeng digital dengan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

⁴⁸ Ardhani, P. A., Yarmi, G., & Yudha, C. B. (2024). *Dongeng Digital Berbasis Project Based Learning untuk Penguatan Profil Pembelajaran Pancasila Siswa Sekolah Dasar*. 22-28

b. Membandingkan Temuan Peneliti Dengan Penelitian Sebelumnya

Jika dibandingkan dengan penelitian Wardhani, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan dongeng digital yang dipadukan dengan PBL memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, aktivitas peserta didik meningkat dari 57,95% pada siklus I menjadi 85,22% pada siklus II, sedangkan hasil belajar meningkat dari 51,85% pada siklus I menjadi 81,48% pada siklus II, atau mengalami peningkatan sebesar 29,63 poin persentase.

Kesamaan kedua penelitian terlihat pada pemanfaatan dongeng digital sebagai media yang dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik. Perbedaannya terletak pada tujuan penggunaan media dan model pembelajaran. Wardhani memadukan dongeng digital dengan PjBL untuk mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, sedangkan penelitian ini memadukannya dengan PBL untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yang cukup besar dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut memperlihatkan bahwa dongeng digital akan lebih optimal apabila tidak hanya digunakan sebagai tontonan atau penyampaian materi. Tetapi juga diikuti dengan aktivitas pemecahan masalah, diskusi, pengerjaan LKPD, presentasi, dan evaluasi.

c. Membangun Analisis Kritis dan Tafsiran Terhadap Temuan Penelitian

Berdasarkan temuan penelitian, peningkatan hasil belajar dari 51,85% pada siklus I menjadi 81,48% pada siklus II tidak semata-mata dapat dipahami sebagai akibat penggunaan dongeng digital. Peningkatan tersebut juga menunjukkan adanya pengaruh dari perbaikan pelaksanaan model PBL pada siklus II. Pada siklus I, peserta didik masih dalam tahap menyesuaikan diri dengan langkah-langkah PBL dan kegiatan pembelajaran berbantuan dongeng digital. Setelah dilakukan refleksi, guru memperbaiki pemberian instruksi, meningkatkan bimbingan selama kegiatan

kelompok, memberikan contoh yang lebih mudah dipahami, serta memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.

Secara kritis, temuan tersebut menunjukkan bahwa kekuatan utama pembelajaran bukan hanya terletak pada teknologi atau dongeng digital, tetapi pada bagaimana media tersebut diintegrasikan dengan model pembelajaran yang tepat. Dongeng digital berfungsi sebagai stimulus yang membantu peserta didik memahami cerita, sedangkan PBL memberikan struktur agar peserta didik aktif mengamati, mengidentifikasi masalah, berdiskusi, menemukan tokoh, latar, dan amanat, kemudian menyampaikan hasil pemikirannya.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk melihat hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital, peneliti mengadakan tes pada setiap awal dan akhir pertemuan. Tes yang diadakan sebelum pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan tes yang diadakan setelah pembelajaran berlangsung bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, keberhasilan, dan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 51,85%. Pada siklus II, hasil belajar peserta didik sebesar 96,29%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan oleh hasil perhitungan rata-rata nilai hasil belajar siswa siklus II yang lebih tinggi daripada siklus I.

Penelitian Rahayu dkk. Menunjukkan bahwa siswa kelas III SDN Kutorejo 2 membutuhkan media dongeng berbasis digital dalam pembelajaran. Hasil analisis juga menunjukkan adanya ketertarikan siswa terhadap penggunaan media tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa dongeng berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa

sekolah dasar.⁴⁹

a. Mencocokkan Pembahasan Hasil Peneliti Dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian Rahayu dkk. Yang berjudul “Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Dongeng Berbasis Digital di Sekolah Dasar.” Kedua penelitian sama-sama menggunakan dongeng berbasis digital dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar dan sama-sama berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III. Penelitian Rahayu dkk. Menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media dongeng berbasis digital dan memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini karena dongeng digital juga digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami isi dongeng. Dalam penelitian ini, dongeng digital tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga menjadi stimulus dalam penerapan *problem based learning*. Peserta didik diarahkan untuk memahami permasalahan yang terdapat dalam dongeng, kemudian bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan tokoh, latar, dan amanat cerita.

Perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian. Rahayu dkk. Berfokus pada analisis kebutuhan siswa terhadap media dongeng digital, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menerapkan PBL berbantuan dongeng digital dalam dua siklus untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian Rahayu dkk. Memberikan dasar mengenai kebutuhan dan ketertarikan siswa terhadap dongeng digital, sedangkan penelitian ini melanjutkan penerapannya dalam proses pembelajaran.

⁴⁹ S. F. S. Rahayu, E. P. Permana dan K. E. Putri, “Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Dongeng Berbasis Digital di Sekolah Dasar,” *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*, Vol. 3, 2024, h. 509–513.

b. Membandingkan Temuan Hasil Belajar Peserta Didik

Jika dibandingkan dengan penelitian Rahayu dkk., temuan penelitian ini menunjukkan hasil yang lebih lanjut karena tidak hanya mengidentifikasi kebutuhan siswa terhadap dongeng digital, tetapi juga melihat dampaknya ketika media tersebut diterapkan dalam pembelajaran dengan model PBL.

Penelitian Rahayu dkk. Menunjukkan bahwa siswa kelas III membutuhkan media dongeng berbasis digital dan memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media tersebut. Sementara itu, dalam penelitian ini, penggunaan dongeng digital yang dipadukan dengan PBL menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas peserta didik meningkat dari 57,95% pada siklus I menjadi 85,22% pada siklus II, sedangkan hasil belajar meningkat dari 51,85% pada siklus I menjadi 81,48% pada siklus II.

Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa temuan Rahayu dkk. Kebutuhan dan ketertarikan siswa terhadap dongeng digital dapat mendukung hasil penelitian ini. Ketika media yang memang dibutuhkan dan menarik bagi siswa tersebut dipadukan dengan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, maka penggunaannya dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar.

Namun, temuan penelitian ini tidak dapat dikatakan sebagai bukti bahwa dongeng digital saja menyebabkan peningkatan hasil belajar. Peningkatan tersebut merupakan hasil dari penerapan pembelajaran secara keseluruhan, yaitu perpaduan antara dongeng digital, model PBL, kegiatan diskusi, LKPD, bimbingan guru, dan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

c. Analisis Kritis Dan Tafsiran Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan dongeng digital dalam pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika tidak hanya digunakan sebagai media untuk menampilkan cerita, tetapi juga diintegrasikan dengan *problem based learning* . Dongeng digital memberikan stimulus yang menarik bagi peserta didik, sedangkan PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara

aktif dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan isi dongeng.

Peningkatan aktivitas peserta didik dari 57,95% menjadi 85,22% menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran semakin baik. Peserta didik tidak hanya mendengarkan atau melihat dongeng digital, tetapi juga mulai aktif berdiskusi, mengerjakan LKPD, menyampaikan pendapat, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Peningkatan tersebut kemudian diikuti oleh peningkatan hasil belajar dari 51,85% menjadi 81,48%.

Secara kritis, temuan ini menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap media digital perlu diikuti dengan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Media yang menarik saja belum tentu menghasilkan pembelajaran yang optimal apabila siswa hanya menjadi penonton. Dalam penelitian ini, PBL membuat dongeng digital berfungsi sebagai stimulus untuk berpikir, berdiskusi, dan menemukan jawaban



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

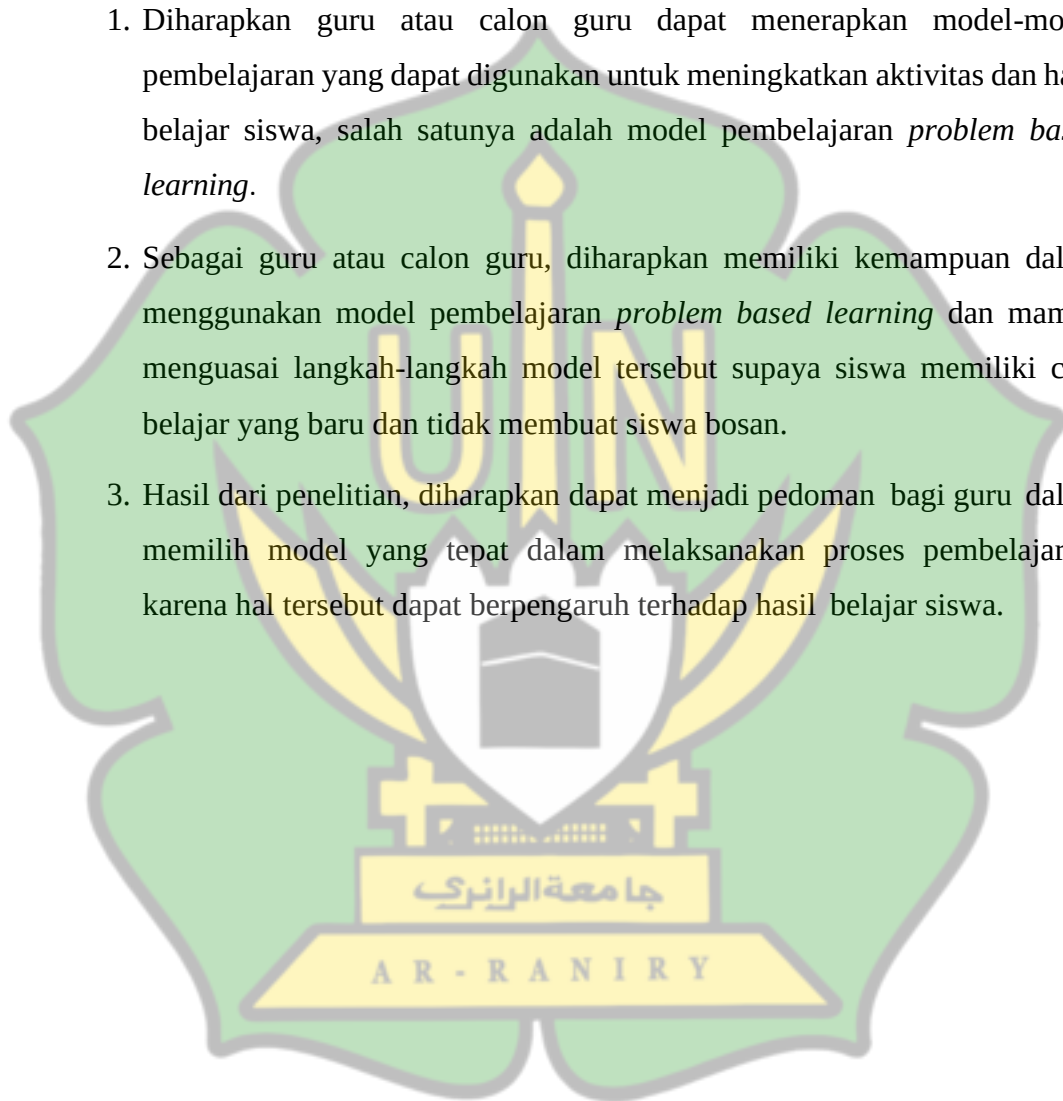
Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan tentang Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital di Kelas III B Min 08 Aceh Tengah dapat dikemukakan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam menerapkan model *problem based learning* berbantuan dongeng digital mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase 76,85% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91,66% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran, memberikan bimbingan, menyampaikan instruksi, memberikan penguatan, serta melaksanakan setiap tahapan PBL dengan lebih baik. Dengan demikian, aktivitas guru dalam penerapan model PBL berbantuan dongeng digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan dan telah mencapai kategori sangat baik pada siklus II.
2. Penerapan model PBL membuat siswa lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah, sedangkan penggunaan dongeng digital meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, kategori cukup mencapai 57,95%, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,22% dengan kategori sangat baik.
3. Adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan dongeng digital di kelas III B Min 08 Aceh Tengah. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 65,37%, sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus II sebesar 81,48%. Nilai ini sudah mencapai KKTP yang diterapkan di sekolah tersebut.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, perlu dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan guru atau calon guru dapat menerapkan model-model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, salah satunya adalah model pembelajaran *problem based learning*.
2. Sebagai guru atau calon guru, diharapkan memiliki kemampuan dalam menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan mampu menguasai langkah-langkah model tersebut supaya siswa memiliki cara belajar yang baru dan tidak membuat siswa bosan.
3. Hasil dari penelitian, diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru dalam memilih model yang tepat dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R., dan Z. Mohamadi. 2017. "The Effect of Storytelling Through Puppets on Speaking Fluency and Motivation of Pre-Intermediate Iranian English as a Foreign Language Learners." *Teaching English Language Studies* 5, no. 4: 65–102.
- Aras, L., S. Sayidiman, dan V. T. Irawan. 2025. "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Peserta Didik Kelas III SD." *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, no. 4: 408–416.
- Ardhani, P. A., G. Yarmi, dan C. B. Yudha. 2024. "Dongeng Digital Berbasis *Project Based Learning* untuk Penguatan Profil Pembelajaran Pancasila Siswa Sekolah Dasar."
- Arends, R. I. 2012. *Learning to Teach*. Edisi ke-9. Boston: McGraw-Hill Education.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Bungin, Burhan. 2013. *Metode Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalyono, M. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Cetakan ke-6. Jakarta: Aneka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Jannah, Misbahul. 2015. “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep IPA.” *Jurnal Ar-Raniry* 2.
- Kemendikbud. 2022. *Materi Pelatihan Guru: Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Masrinah, Enok Noni, dkk. 2019. “Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis.”
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdewi, dkk. 2022. “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital pada Kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar.” *Global Journal Basic Education* 1, no. 3: 350–361.
- Rahayu, S. F. S., E. P. Permana, dan K. E. Putri. 2024. “Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Dongeng Berbasis Digital di Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* 3: 509–513.
- Riberu, Evensius Dimas Hendro dan Augusta Kurniati. 2023. *JPDP: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9, no. 1: 227–228.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sasono, Agus. 2021. *Buku Pendamping Siswa Cerdas: Modul Bahasa Indonesia SD/MI Kelas IV*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Cetakan ke-3. Jakarta: Rineka Cipta.

- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Cetakan ke-6. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susmawati. 2020. "Pengembangan Buku Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jambi untuk Siswa Kelas II SD/MI." *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2: 411–421.
- Taufik, Usman. 2021. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Triyati. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kearifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kompetensi Sistem Bahan Bakar Kelas XI TKR SMK Muhammadiyah Prambanan." Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiriadmadja. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zainal Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi


KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 693 TAHUN 2025

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjuk Saudara:
Dr. Khadijah, M.Pd.

Untuk membimbing Skripsi
Nama : **Jannah Ummi Syafira**
NIM : **220209043**
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul Skripsi : **Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Dongeng Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD/MI**

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KEEMPAT : Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 18 Juni 2026
Dekan,


Saiful Muluk


pusaka

Tembusan
1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelaporan Penyelenggaraan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Ilmiah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax.: 0651-752921

Nomor : B-5013/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Min 08 Kabupaten Aceh Tengah

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209043

Nama : JANNAH UMMI SYAFIRA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Jln.suekarno Petor Empus Talu

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROMBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN DONGRNG DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD/MI**

Banda Aceh, 17 Juli 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 28 Agustus 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3 Surat Keterangan Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-352/Un.08/PGMI/08/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Yuni Setia Ningsih
NIP : 197906172003122002
jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang bersangkutan sedang dalam proses pendaftaran Sidang Munaqasyah, tetapi belum dapat melengkapi persyaratan berupa surat/hasil pengecekan plagiasi karena adanya kendala teknis pada sistem/layanan yang digunakan sehingga untuk sementara waktu tidak dapat diakses.

Sehubungan dengan hal tersebut, surat keterangan ini diberikan sebagai keterangan sementara untuk keperluan pendaftaran Sidang Munaqasyah. Adapun proses pengecekan plagiasi akan dilanjutkan setelah sistem/layanan dapat diakses dan berfungsi kembali. Mahasiswa yang bersangkutan tetap berkewajiban melengkapi persyaratan plagiasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku setelah layanan kembali tersedia.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 11 Agustus 2026

Ketua Program Studi PGMI,



Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.

Lampiran 4 Surat Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TENGAH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 8 ACEH TENGAH
Jln. Simpang Empat Bebesen email :
min8acehtengah@gmail.com

NOMOR : B- 360/Mi.01.09.8/PP.00.4/07/2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Selesai Penelitian

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat, sehubungan dengan surat pengantar penelitian (Research) oleh Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda ACEH Nomor: B-5013/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026, tentang hal Penelitian Ilmiah Mahasiswa, maka Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 08 Aceh Tengah dengan ini menerangkan nama di bawah ini:

Nama : JANNAH UMMI SYAFIRA
NPM : 220209043
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)
Tempat Penelitian : MIN 08 Aceh Tengah
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD/MI

Benar telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 08 Aceh Tengah pada tanggal 27 Juli 2026 sampai dengan 01 Agustus 2026 dan telah menyerahkan resume/kesimpulan singkat dari hasil penelitiannya.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan seperlunya. Terimakasih

Takengon, 02 Agustus 2026,
Kepala,



Alhuda Bensu, M.Pd

Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Siklus I

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BAHASA INDONESIA KELAS III

Penyusun : Jannah Ummi Syafira
 Instansi : MIN 08 Aceh Tengah
 Tahun Penyusunan : Tahun 2026
 Jenjang Sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Fase/ Kelas : B/III (Tiga)
 Materi : Cerita Rakyat
 Nama Validator : Cut Atthahirah, M.Pd
 Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/ Ibu!

Keterangan:

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Format				
	1. Kejelasan pemberian materi				✓
	2. Sistem penomoran jelas				

	3. Pengaturan tata letak					
	4. Jenis dan ukuran huruf					
2.	Isi 1. Kesesuaian kurikulum merdeka 2. Pemilihan pendekatan, metode dan sarana pembelajaran dengan tepat 3. Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas, sehingga mudah dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran 4. Sumber belajar sesuai dengan materi yang diajarkan 5. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan 6. Kelayakan sebagai perangkat Pembelajaran					✓
3.	Bahasa 1. Kebenaran tata bahasa 2. Kesederhanaan struktur kalimat 3. Kejelasan petunjuk					✓

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/ kesimpulan penilaian secara umum

Lingkarilah nomor sesuai penilaian Bapak/ Ibu

a. MODUL ini

1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat Baik

b. MODUL ini

- 1 : Belum dapat digunakan, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ③ : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4 : Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentor dan Saran

Instrumen ini sudah layak digunakan pada penelitian tersebut. Semoga Allah mudahkan. Aamiin

Banda Aceh, 17 Juli 2026

Validator



Cut Atthahirah, M.Pd

NIP. 199507112025212006

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI MEDIA DIGITAL DONGENG

Satuan Pendidikan : MIN 08 Aceh Tengah

Kelas/ Fase : III (Tiga)/ B

Peneliti : Jannah Ummi Syafira

Validator : Cut Atthahirah, M.Pd.

A. Petunjuk

Berilah tanda (✓) dalam kolom penelitian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Kurang Baik
- 2 : Cukup Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Kualitas dan tampilan media				
	a. Penampilan media Digital Dongeng menarik perhatian peserta didik				✓
	b. Media Digital Dongeng yang digunakan dapat memenuhi kegiatan tujuan pembelajaran				
2	Daya Tarik				
	a. Penggunaan media Digital Dongeng dapat digunakan secara maksimal tanpa mengganggu proses pembelajaran				✓
	b. Penggunaan media Digital Dongeng dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik				

3. Komentar dan Saran Validator

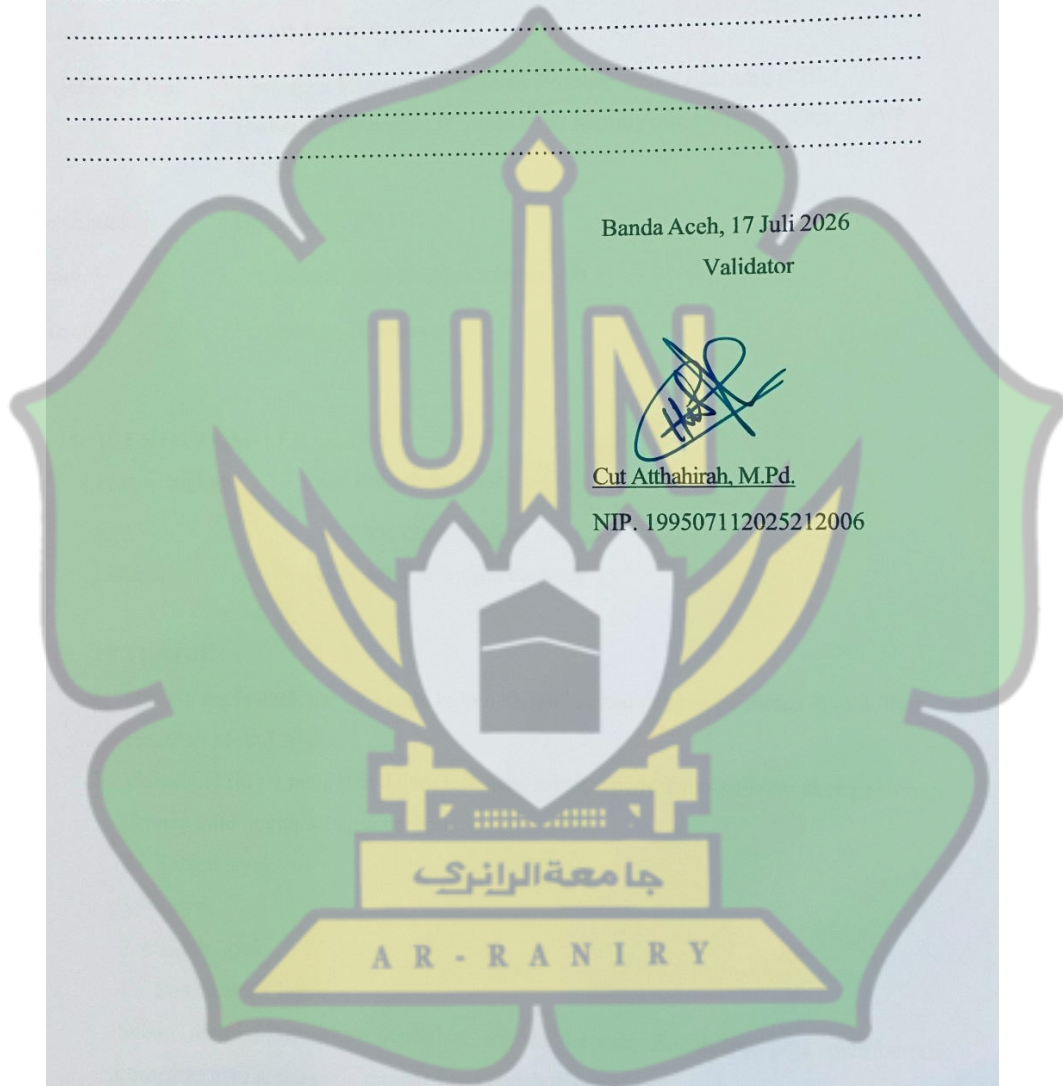
Instrumen ini sudah layak digunakan pada penelitian tersebut. Semoga Allah mudahkan. Aamiin

Banda Aceh, 17 Juli 2026

Validator


Cut Atthahirah, M.Pd.

NIP. 199507112025212006



LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Peneliti : Jannah Umami Syafira

Judul penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD/MI

Pembimbing : Dr. Khadijah, M.Pd

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

A. IDENTITAS AHLI BAHASA

Nama lengkap : Cut Atthahirah, M.Pd.

NIP : 199507112025212006

Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh

B. PETUNJUK:

1. Berilah tanda cek list (✓) pada kolom "Nilai" sesuai dengan penilaian Bapak/Ibuk terhadap Modul Ajar
2. Gunakan kriteria penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
4 = Sangat layak
3 = Layak
2 = Tidak layak
1 = Sangat tidak layak
3. Selain memberikan skor penilaian, mohon kepada Bapak/Ibu juga memberikan komentar atau saran pada tempat yang sudah disediakan
4. Atas kesedian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

C. INSTRUMEN PENILAIAN

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
a. Aspek penggunaan Bahasa	1. Keakuratan struktur kata				✓
	2. Keefisienan kata				
	3. Ketepatan Bahasa dalam materi				✓
	4. Penggunaan Bahasa yang baik dan benar				✓
b. Aspek ketepatan Bahasa	1. Kejelasan huruf				✓
	2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
	3. Penggunaan Bahasa sesuai kaidah PUEBI				✓
c. Aspek kesesuaian perkembangan peserta didik	1. Penggunaan Bahasa sesuai perkembangan peserta didik				✓
	2. Penggunaan Bahasa merangsang perkembangan peserta didik				✓

D. PENDAPAT DAN SARAN

Instrumen ini sudah layak digunakan dalam penelitian terselut. Semoga Allah mudahkan Aamiin.

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Modul Ajar dinyatakan:

1.	Layak digunakan tanpa revisi	
2.	Layak digunakan dengan sedikit revisi	✓
3.	Layak digunakan dengan banyak revisi	
4.	Tidak layak digunakan	

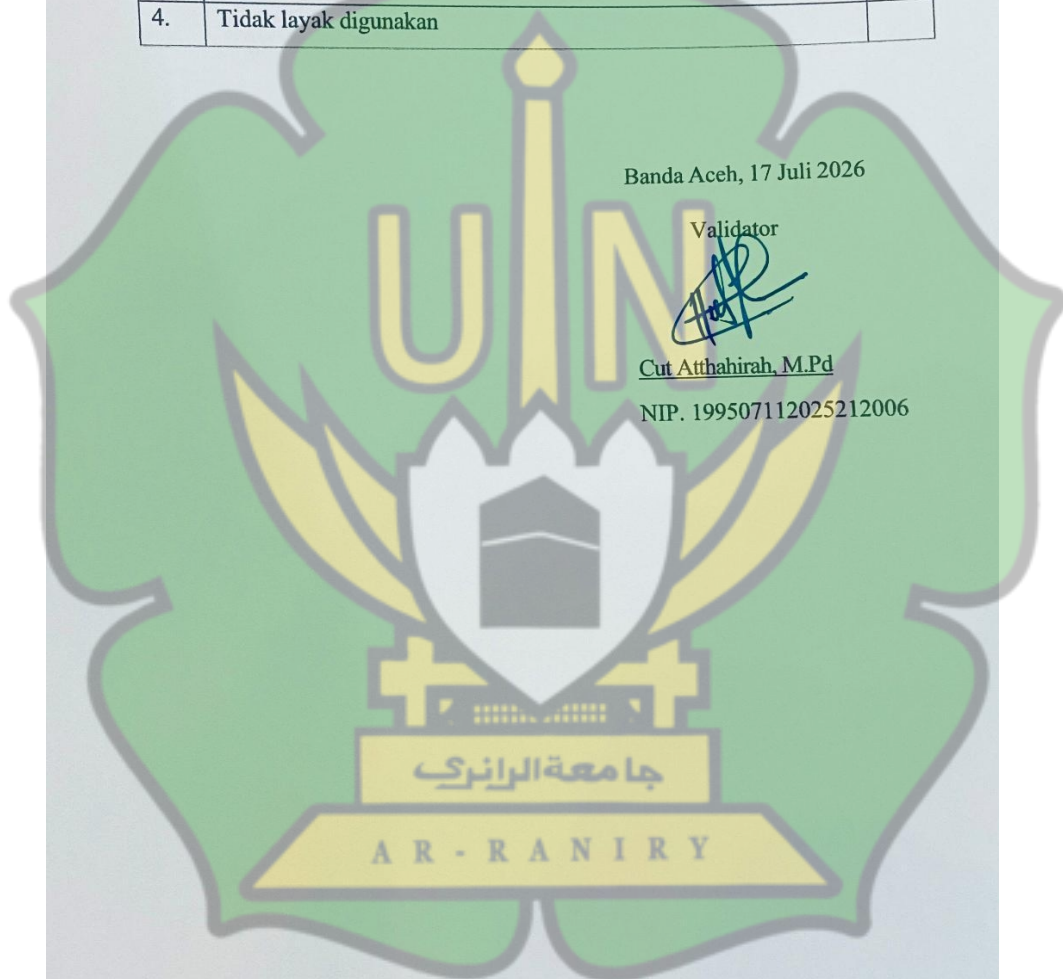
Banda Aceh, 17 Juli 2026

Validator



Cut Atthahirah, M.Pd

NIP. 199507112025212006



Lampiran 6 Modul Ajar Siklus I

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS UMUM	
Nama Madrasah	: MIN 8 Aceh Tengah
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / 3 (Tiga)
Materi	: Cerita Rakyat
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Penyusun	: JANNAH UMMI SYAFIRA
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu memahami informasi dari teks narasi sederhana yang dibacakan atau dibaca sendiri, mengidentifikasi tokoh, latar, dan pesan moral dalam cerita, serta menyampaikan kembali isi cerita dengan bahasa yang santun dan runtut
B. KOMPETENSI AWAL	
• Mengenal berbagai jenis cerita anak. • Mampu menyimak cerita sederhana. • Mampu menyebutkan tokoh dan peristiwa dalam cerita	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA dan PROFIL PELAJAR RAHMATAN LILALMIN	
• Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah : Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia Bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global. • Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin yang ingin dicapai adalah: Taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh	
D. SARANA dan PRASARANA	
• Alat Pembelajaran: Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor • Sumber Belajar: Video cerita rakyat, guru, peserta didik, naskah cerita rakyat • Lembar kerja peserta didik. • Ruang kelas yang memadai	
E. TARGEN PESERTA DIDIK	
• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Jumlah peserta didik 27	
F. MODEL dan METODE PEMBELAJARAN	
• Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i> • Metode Pembelajaran : ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan.	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:	
1. Menjelaskan pengertian cerita rakyat dengan benar. 2. Mengidentifikasi tokoh, latar, dan amanat dalam cerita rakyat. 3. Menemukan nilai moral yang terdapat dalam cerita rakyat.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Cerita rakyat merupakan warisan budaya bangsa yang mengandung nilai-nilai kehidupan, keteladanan, dan pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.	

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kalian pernah mendengar cerita rakyat?
- Siapa tokoh yang paling kalian ingat dalam cerita tersebut?
- Mengapa cerita rakyat perlu dilestarikan?
- Pesan apa yang dapat kita ambil dari cerita rakyat?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	● Guru dan peserta didik saling mengucapkan dan menjawab salam ● Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar ● Guru mengajak peserta didik untuk berdoa dipimpin oleh seorang peserta didik ● Guru mengecek kesiapan diri peserta didik dengan mengabsensi, memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran dilanjutkan menyanyikan lagu Garuda Pancasila ● Mengaitkan materi pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari ● Peserta didik menceritakan pengalaman pribadinya tentang cerita rakyat yang pernah didengar ● Menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu cerita rakyat ● Guru menyampaikan tujuan kita mempelajari cerita rakyat • Guru menstimulasi peserta didik dengan beberapa pertanyaan • Guru dan siswa melakukan ice breaking “ 7 kebiasaan anak Indonesia hebat”	10 Menit

Inti	Sintaks PBL menurut Amir (2009): 1. Mengorientasikan peserta didik pada masalah - Guru menampilkan video cerita rakyat "Atu Belah". - Guru mengajukan masalah: "Mengapa tokoh dalam cerita tersebut mendapatkan akibat dari perbuatannya?"	50 Menit
	2. Mengorganisasikan peserta didik untuk merangkai permasalahan - Guru membentuk kelompok belajar 3. Membimbing penyidikan - Guru membimbing peserta didik untuk menemukan tokoh, latar, amanat dan isi dongeng - Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya - Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan pengerjaan LKPD - Guru membimbing diskusi kelompok. 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya - Guru memberi kesempatan kepada kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi. - Guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi. - Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah - Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran - Guru memberikan lembar evaluasi sesuai materi pembelajaran - Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik	

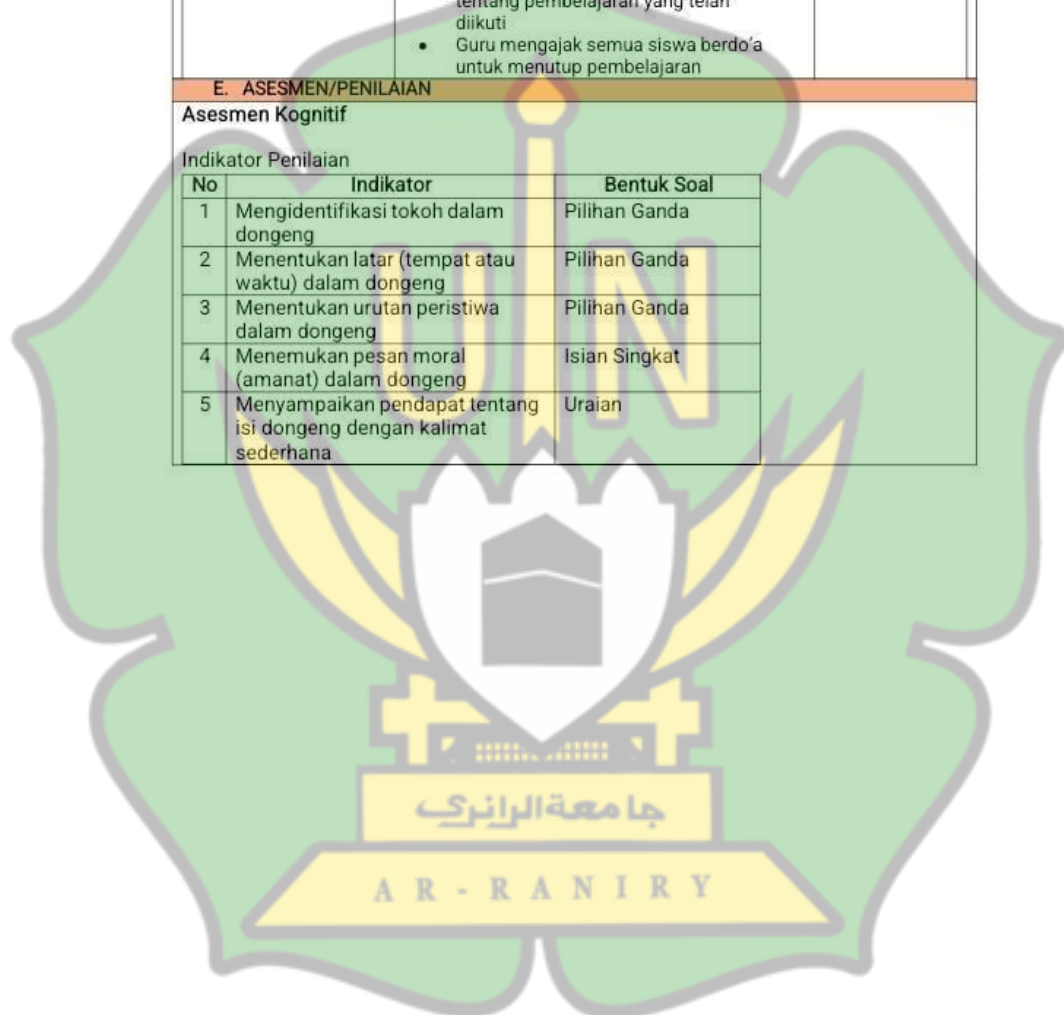
Penutup	• Peserta didik dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari • Guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam dongeng • Guru melakukan refleksi dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti • Guru mengajak semua siswa berdoa untuk menutup pembelajaran	10 Menit
---------	--	----------

E. ASESMEN/PENILAIAN

Asesmen Kognitif

Indikator Penilaian

No	Indikator	Bentuk Soal
1	Mengidentifikasi tokoh dalam dongeng	Pilihan Ganda
2	Menentukan latar (tempat atau waktu) dalam dongeng	Pilihan Ganda
3	Menentukan urutan peristiwa dalam dongeng	Pilihan Ganda
4	Menemukan pesan moral (amanat) dalam dongeng	Isian Singkat
5	Menyampaikan pendapat tentang isi dongeng dengan kalimat sederhana	Uraian



A. Pilihan Ganda

Bacalah cerita rakyat di bawah ini untuk menjawab soal nomor 1 dan 2!

Pada zaman dahulu di daerah Gayo, Aceh, hiduplah sepasang suami istri yang memiliki beberapa orang anak. Suatu hari, sang ayah berhasil menangkap seekor belalang kesukaan anak-anaknya. Belalang itu disimpan agar dapat dimakan bersama.

Namun, tanpa sengaja salah seorang anak memakan belalang tersebut. Ketika ayah mengetahui hal itu, ia menjadi sangat marah. Sang ibu merasa sedih karena tidak mampu menenangkan suaminya. Dalam kesedihannya, ibu pergi ke sebuah batu besar yang dipercaya dapat terbuka. Batu itu dikenal dengan nama Atu Belah. Sang ibu memohon agar batu tersebut membelah dan menerimanya. Batu itu pun terbuka, lalu sang ibu masuk ke dalamnya. Setelah itu, batu kembali menutup.

Masyarakat Gayo meyakini bahwa kisah Atu Belah mengajarkan pentingnya mengendalikan amarah, menyayangi keluarga, dan menyelesaikan masalah dengan bijaksana.

1. Berdasarkan bacaan, siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?

- A. Sang ayah
- B. Anak-anak
- C. Sang ibu
- D. Kepala kampung

Jawaban: C

2. Dimanakah latar tempat didalam cerita tersebut?

- A. Istana kerajaan
- B. Pantai
- C. Atu Belah
- D. Pasar

Jawaban: C

Bacalah cerita rakyat di bawah ini untuk menjawab soal nomor 3

Pada zaman dahulu di daerah Gayo, Aceh, hiduplah sepasang suami istri yang memiliki beberapa orang anak. Suatu hari, sang ayah berhasil menangkap seekor belalang kesukaan anak-anaknya. Belalang itu disimpan agar dapat dimakan bersama.

Namun, tanpa sengaja salah seorang anak memakan belalang tersebut. Ketika ayah mengetahui hal itu, ia menjadi sangat marah. Sang ibu merasa sedih karena tidak mampu menenangkan suaminya. Dalam kesedihannya, ibu pergi ke

sebuah batu besar yang dipercaya dapat terbuka. Batu itu dikenal dengan nama Atu Belah. Sang ibu memohon agar batu tersebut membelah dan menerimanya. Batu itu pun terbuka, lalu sang ibu masuk ke dalamnya. Setelah itu, batu kembali menutup.

Masyarakat Gayo menyakini terdapat amanat dalam cerita Atu Belah yaitu mengajarkan pentingnya mengendalikan amarah, menyayangi keluarga, dan menyelesaikan masalah dengan bijaksana

3. Amanat yang terdapat dalam cerita Atu Belah adalah

- A. Kita harus selalu menuruti keinginan sendiri.
- B. Kita harus mengendalikan amarah dan menyayangi keluarga.
- C. Kita harus menyimpan semua makanan.
- D. Kita harus hidup sendiri.

Jawaban: B

B. Isian Singkat

4. Tuliskan satu pesan moral yang kamu dapatkan setelah membaca dongeng Atu Belah!

Contoh jawaban: Kita harus jujur, rajin, saling menolong, dan tidak sombong (sesuai isi dongeng).

C. Uraian

5. Siapa tokoh yang paling kamu sukai dalam dongeng Atu Belah? Jelaskan alasanmu dalam 1-2 paragraf

Pedoman Penskoran

Bentuk Soal	Jumlah	Skor
Pilihan Ganda	3	20 Poin/soal
Isian Singkat	1	20 Poin
Uraian	1	20 Poin
Total	5	100 Poin

Kriteria Ketuntasan

Rentang Nilai	Predikat
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Perlu Bimbingan

F. REFLEKSI GURU dan PESERTA DIDIK

Refleksi Guru		
1. Apakah tujuan pembelajaran tercapai? 2. Apakah peserta didik aktif dalam diskusi? 3. Bagian mana yang perlu diperbaiki pada pembelajaran berikutnya?		
Refleksi Peserta Didik		
Berilah tanda (✓) pada pernyataan berikut!		
Pernyataan	Ya	Tidak
Saya memahami isi cerita rakyat		
Saya dapat menemukan tokoh cerita		
Saya dapat menemukan amanat cerita		
G. KEGIATAN REMEDIAL		
Pembelajaran remedial dilakukan melalui:		
1. Bimbingan belajar perorangan Jika terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kesukaran variatif sehingga membutuhkan bimbingan belajar perorangan.		
2. Bimbingan Kelompok Jika beberapa peserta didik memiliki kesamaan kesukaran belajar. Pembelajaran ulang dilakukan menggunakan metode dan media yang berbeda jika seluruh peserta didik memiliki kesukaran. Bimbingan belajar perorangan dan kelompok dapat diberikan melalui tugas-tugas latihan. Bimbingan ini dapat dilakukan dengan menyediakan tutor sebaya. Bimbingan belajar dilakukan oleh pendidik jika tingkat kesukaran belajar peserta didik membutuhkan bimbingan khusus. Bimbingan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok.		
Pembelajaran pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui pencapaian ketuntasan minimal muatan pembelajaran. Alternatif pembelajaran pengayaan dapat dipilih pada rubrik Pengayaan		
LAMPIRAN		
LKPD		

LKPD

Bahasa Indonesia

Materi: Cerita Rakyat

Kelompok: _____ Kelas: _____





Tujuan Pembelajaran

peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian cerita rakyat dengan benar.
2. Mengidentifikasi tokoh, latar, dan amanat dalam cerita rakyat.
3. Menemukan nilai moral yang terdapat dalam cerita rakyat.

Petunjuk Kerja

1. Amati video cerita rakyat yang diberikan guru
2. Tuliskan nama Kelompok
3. Diskusikan dan jawablah pertanyaan LKPD bersama teman kelompokmu

Selamat mengerjakan!!





MATERI

a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Cerita rakyat biasanya mengandung pesan moral atau nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan teladan.

b. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

1. Berasal dari masyarakat dan diwariskan secara lisan.
2. Pengarangnya tidak diketahui.
3. Mengandung pesan moral atau nasihat.
4. Tokoh dapat berupa manusia, hewan, atau makhluk lain.
5. Berlatar pada masa lampau.

c. Jenis Cerita Rakyat Dongeng

Cerita yang bersifat khayalan atau tidak benar-benar terjadi.

Contoh: Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas.

d. Unsur-Unsur Cerita Rakyat

1. Tokoh

Pelaku yang terdapat dalam cerita.

2. Watak Tokoh

Sifat atau karakter tokoh.

Contoh:

- Baik hati
- Rajin
- Jujur
- Sombong
- Pemalas

3. Latar

Keterangan tempat, waktu, dan suasana terjadinya cerita.

Contoh:

- Tempat: desa, hutan, sungai
- Waktu: pagi hari, siang hari, zaman dahulu
- Suasana: sedih, gembira, menegangkan

4. Alur

Urutan jalannya cerita dari awal hingga akhir.

5. Amanat

Pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca.

e. Nilai-Nilai dalam Cerita Rakyat

1. Kejujuran
2. Kerja keras
3. Tanggung jawab
4. Hormat kepada orang tua
5. Tolong-menolong
6. Kesabaran
7. Kerendahan hati

Cerita Rakyat Atu Belah Atu Betangkup (Aceh Tengah)

Di sebuah desa di Tanah Gayo hiduplah sebuah keluarga petani yang sangat miskin. Sang ayah bekerja di ladang dan berburu, sedangkan saat tidak mendapat buruan, ia menangkap belalang untuk dijadikan persediaan makanan. Belalang-belalang itu disimpan di lumbung, dan ia selalu mengingatkan keluarganya agar pintu lumbung tetap tertutup.

Suatu hari, ketika sang ayah pergi berburu, ibu menyuruh anak sulung mengambil belalang di lumbung karena persediaan makanan habis. Namun, anak sulung lupa menutup pintu lumbung sehingga semua belalang terbang keluar. Saat ayah pulang tanpa membawa hasil buruan, ia sangat marah dan mengusir istrinya.

Dengan hati hancur, sang ibu pergi ke hutan dan mendatangi batu ajaib bernama Atu Belah. Setelah mengucapkan mantra dalam bahasa Gayo, batu itu terbuka dan menelan dirinya.

Kedua anaknya yang mengikuti dari belakang hanya bisa menangis dan meminta maaf. Saat sang ibu menghilang, hanya tersisa tujuh helai rambutnya yang kemudian dijadikan jimat oleh kedua anaknya. Cerita ini mengajarkan pentingnya kesabaran, tanggung jawab, dan kasih sayang dalam keluarga.

Lampiran 7 Media Pembelajaran Digital Dongeng Siklus I



Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

A. Kegiatan Pendahuluan

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam.				✓
2	Guru menanyakan kabar peserta didik			✓	
3	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa			✓	
4	Guru mengabsensi peserta didik				✓
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari		✓		
6	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari			✓	
7	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
8	Guru menstimulasi peserta didik dengan pertanyaan			✓	
9	Guru mengajak siswa melakukan Ice Breaking				✓

B. Kegiatan inti (Sintaks Problem Based Learning)

Tahap 1. Orientasi Peserta Didik pada Masalah

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
10	Guru menayangkan video dongeng digital cerita rakyat (Atu Belah)				✓
11	Guru mengajukan masalah dalam cerita rakyat			✓	

Tahap 2. Mengorganisasikan Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
12	Guru membentuk kelompok belajar.				✓

Tahap 3. Membimbing Penyelidikan

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
13	Guru membimbing peserta didik untuk menemukan tokoh, latar, amanat, dan isi dongeng.		✓		
14	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.			✓	
15	Guru membagikan LKPD kepada peserta didik				✓
16	Guru menjelaskan pengerjaan LKPD			✓	

17	Guru membimbing diskusi kelompok secara aktif.			✓	
----	--	--	--	---	--

Tahap 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
18	Guru memberi kesempatan kepada kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.			✓	
19	Guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi.			✓	
20	Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.		✓		

Tahap 5. Menganalisis dan Mengevaluasi

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
21	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.			✓	
22	Guru memberikan evaluasi sesuai materi pembelajaran.			✓	
23	Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik.		✓		

C. Kegiatan Penutup

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
24	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.			✓	
25	Guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam cerita dongeng			✓	
26	Guru melakukan refleksi kepada Peserta didik		✓		
27	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.				✓

Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Peserta didik menjawab salam			✓	
2	Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran			✓	
3	Peserta didik menceritakan pengalaman pribadinya		✓		
4	Peserta didik melakukan Ice breaking			✓	
5	Peserta didik memperhatikan dongeng Atu Belah		✓		
6	Peserta didik aktif menjawab permasalahan yang diajukan			✓	
7	Peserta didik membentuk kelompok secara tertib		✓		
8	Peserta didik mampu menemukan tokoh, latar, amanat dongeng serta nilai moral yang terdapat di dalam dongeng		✓		
9	Peserta didik bertanya kepada guru		✓		
10	Peserta didik menerima LKPD			✓	
11	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai cara pengerjaan LKPD			✓	
12	Peserta didik mampu memecahkan masalah sesuai dengan LKPD.		✓		
13	Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok		✓		
14	Peserta didik berani mempresentasikan hasil diskusi.		✓		
15	Peserta didik memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.		✓		
16	Peserta didik mendengarkan penguatan dari guru tentang tanggapan yang disampaikan terhadap presentasi kelompok		✓		
17	Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru.		✓		
18	Peserta didik mengerjakan tes evaluasi secara mandiri.		✓		
19	Peserta didik bertanya jawab bersama guru tentang materi yang telah dipelajari		✓		
20	Peserta didik mendengarkan guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam cerita dongeng		✓		
21	Peserta didik melakukan refleksi Bersama guru		✓		
22	Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa dan menjawab salam			✓	
Jumlah Skor Maksimal		88			
Jumlah skor yang diperoleh		51			
Nilai Persentase		57,95%			

Lampiran 10 Lembar Validasi Instrument Siklus II

LEMBAR VALIDASI
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA KELAS III

Penyusun : Jannah Umami Syafira
Instansi : MIN 08 Aceh Tengah
Tahun Penyusunan : Tahun 2026
Jenjang Sekolah : MI
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Fase/ Kelas : B/III (Tiga)
Materi : Cerita Rakyat
Nama Validator : Cut Atthahirah, M.Pd
Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh

A. Petunjuk
Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/ Ibu!
Keterangan:
1 : Kurang
2 : Cukup
3 : Baik
4 : Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1. Format					
	1. Kejelasan pemberian materi				✓
	2. Sistem penomoran jelas				

	3. Pengaturan tata letak				
	4. Jenis dan ukuran huruf				
2.	Isi				
	1. Kesesuaian kurikulum merdeka				
	2. Pemilihan pendekatan, metode dan sarana pembelajaran dengan tepat				
	3. Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas, sehingga mudah dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran				✓
	4. Sumber belajar sesuai dengan materi yang diajarkan				
	5. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan				
	6. Kelayakan sebagai perangkat Pembelajaran				
3.	Bahasa				
	1. Kebenaran tata bahasa				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				
	3. Kejelasan petunjuk				

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/ kesimpulan penilaian secara umum

Lingkarilah nomor sesuai penilaian Bapak/ Ibu

a. MODUL ini

1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat Baik

b. MODUL ini

- 1 : Belum dapat digunakan, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ③ : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4 : Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentor dan Saran

Instrumen ini sudah layak digunakan pada penelitian tersebut. Semoga Allah mudahkan. Aamiin

Banda Aceh, 17 Juli 2026

Validator



Cut Atthahirah, M.Pd

NIP. 199507112025212006

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI MEDIA DIGITAL DONGENG

Satuan Pendidikan : MIN 08 Aceh Tengah

Kelas/ Fase : III (Tiga)/ B

Peneliti : Jannah Ummi Syafira

Validator : Cut Atthahirah, M.Pd.

A. Petunjuk

Berilah tanda (✓) dalam kolom penelitian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Kurang Baik
- 2 : Cukup Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Kualitas dan tampilan media				
	a. Penampilan media Digital Dongeng menarik perhatian peserta didik				✓
	b. Media Digital Dongeng yang digunakan dapat memenuhi kegiatan tujuan pembelajaran				
2	Daya Tarik				
	a. Penggunaan media Digital Dongeng dapat digunakan secara maksimal tanpa mengganggu proses pembelajaran				✓
	b. Penggunaan media Digital Dongeng dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik				

3. Komentar dan Saran Validator

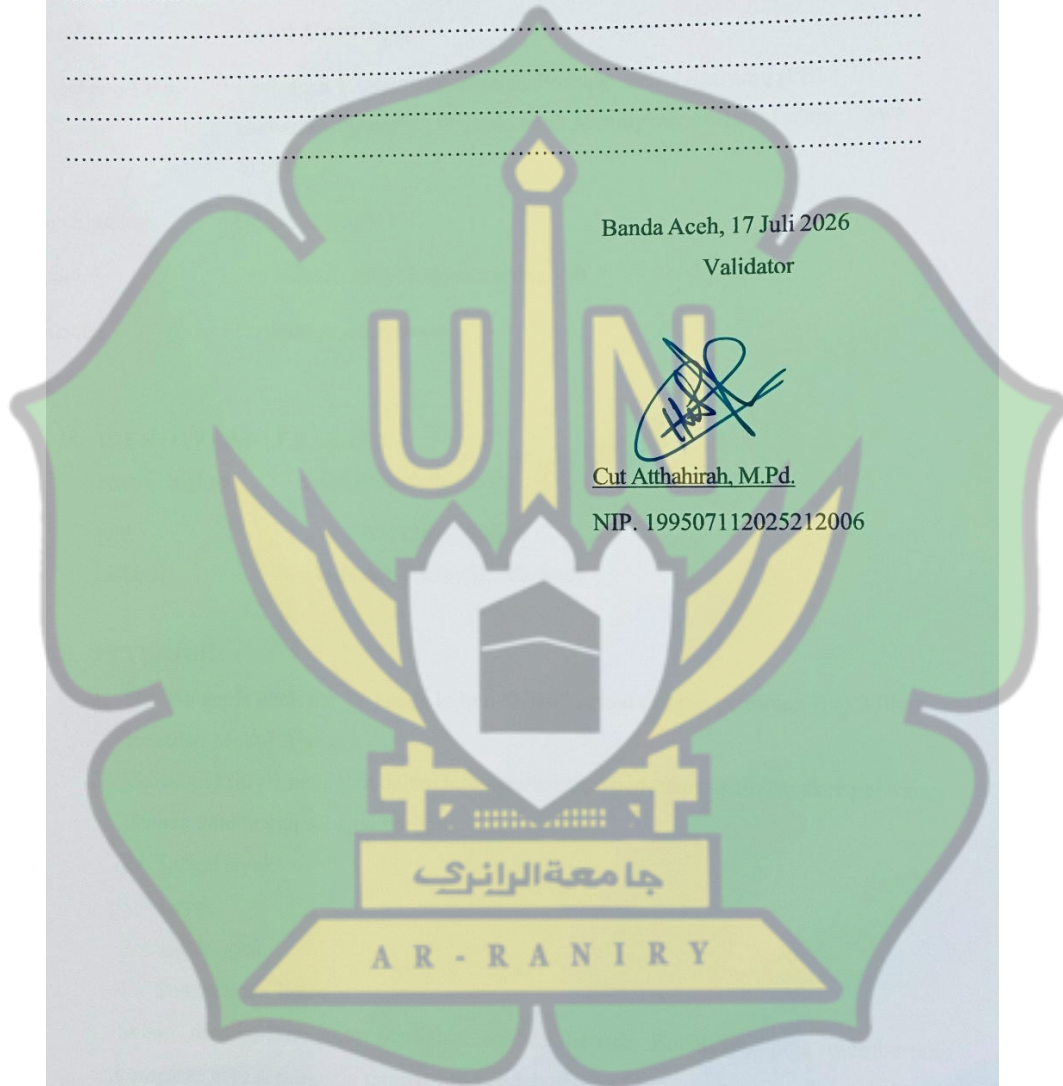
Instrumen ini sudah layak digunakan pada penelitian tersebut. Semoga Allah mudahkan. Aamiin

Banda Aceh, 17 Juli 2026

Validator


Cut Atthahirah, M.Pd.

NIP. 199507112025212006



LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Peneliti : Jannah Umami Syafira

Judul penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD/MI

Pembimbing : Dr. Khadijah, M.Pd

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

A. IDENTITAS AHLI BAHASA

Nama lengkap : Cut Atthahirah, M.Pd.

NIP : 199507112025212006

Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh

B. PETUNJUK:

1. Berilah tanda cek list (✓) pada kolom "Nilai" sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Modul Ajar
2. Gunakan kriteria penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
4 = Sangat layak
3 = Layak
2 = Tidak layak
1 = Sangat tidak layak
3. Selain memberikan skor penilaian, mohon kepada Bapak/Ibu juga memberikan komentar atau saran pada tempat yang sudah disediakan
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

C. INSTRUMEN PENILAIAN

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
a. Aspek penggunaan Bahasa	1. Keakuratan struktur kata				✓
	2. Keefisienan kata				
	3. Ketepatan Bahasa dalam materi				✓
	4. Penggunaan Bahasa yang baik dan benar				✓
b. Aspek ketepatan Bahasa	1. Kejelasan huruf				✓
	2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
	3. Penggunaan Bahasa sesuai kaidah PUEBI				✓
c. Aspek kesesuaian perkembangan peserta didik	1. Penggunaan Bahasa sesuai perkembangan peserta didik				✓
	2. Penggunaan Bahasa merangsang perkembangan peserta didik				✓

D. PENDAPAT DAN SARAN

Instrumen ini sudah layak digunakan dalam penelitian tersbut. Semoga Allah mudahkan Aamiin.

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Modul Ajar dinyatakan:

1.	Layak digunakan tanpa revisi	
2.	Layak digunakan dengan sedikit revisi	✓
3.	Layak digunakan dengan banyak revisi	
4.	Tidak layak digunakan	

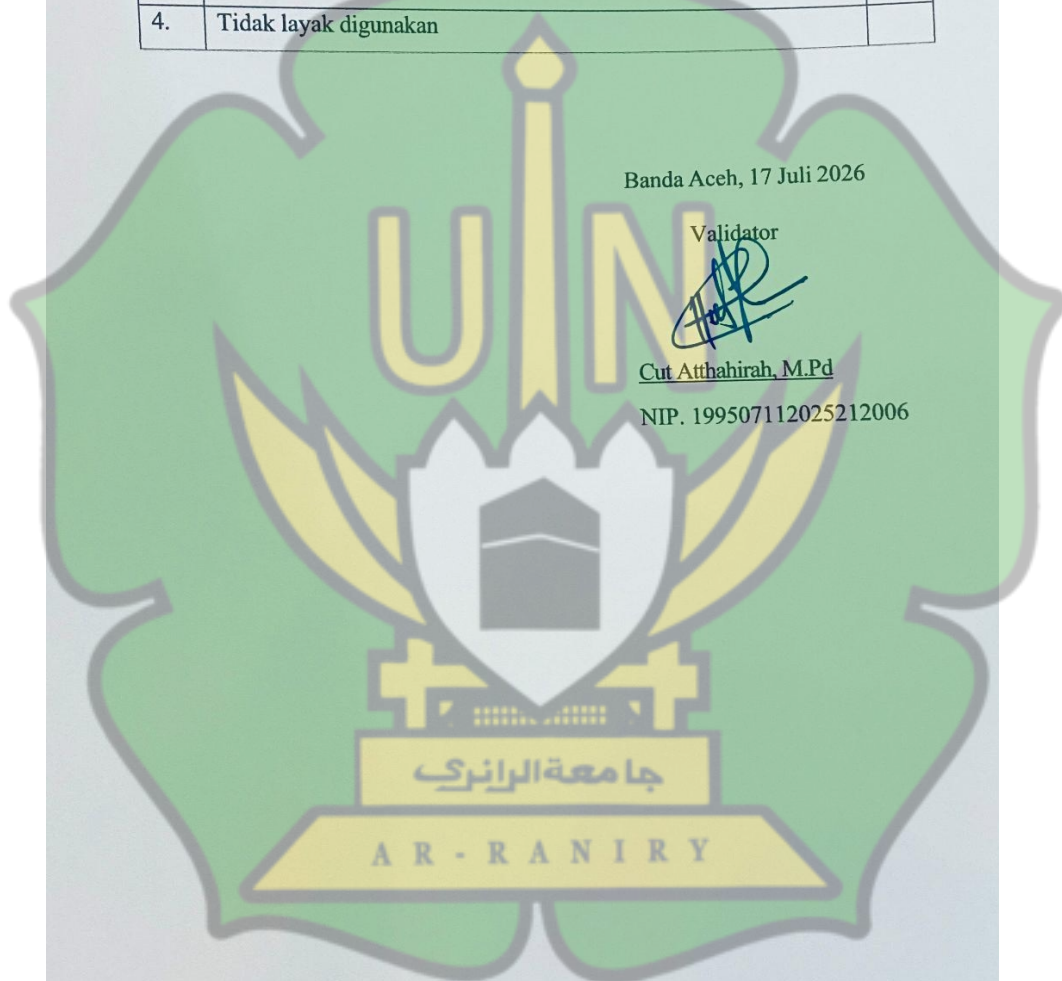
Banda Aceh, 17 Juli 2026

Validator



Cut Atthahirah, M.Pd

NIP. 199507112025212006



Lampiran 11 Modul Ajar Siklus II

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS UMUM	
Nama Madrasah	: MIN 8 Aceh Tengah
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / 3 (Tiga)
Materi	: Cerita Rakyat
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Penyusun	: JANNAH UMMI SYAFIRA
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu memahami informasi dari teks narasi sederhana yang dibacakan atau dibaca sendiri, mengidentifikasi tokoh, latar, dan pesan moral dalam cerita, serta menyampaikan kembali isi cerita dengan bahasa yang santun dan runtut
B. KOMPETENSI AWAL	
• Mengenal berbagai jenis cerita anak. • Mampu menyimak cerita sederhana. • Mampu menyebutkan tokoh dan peristiwa dalam cerita	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA dan PROFIL PELAJAR RAHMATAN LILALMIN	
• Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah : Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia Bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global. • Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin yang ingin dicapai adalah: Taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh	
D. SARANA dan PRASARANA	
• Alat Pembelajaran: Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor • Sumber Belajar: Video cerita rakyat, guru, peserta didik, naskah cerita rakyat • Lembar kerja peserta didik. • Ruang kelas yang memadai	
E. TARGEN PESERTA DIDIK	
• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Jumlah peserta didik 27	
F. MODEL dan METODE PEMBELAJARAN	
• Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i> • Metode Pembelajaran : ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan.	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:	
1. Menjelaskan pengertian cerita rakyat dengan benar. 2. Mengidentifikasi tokoh, latar, dan amanat dalam cerita rakyat. 3. Menemukan nilai moral yang terdapat dalam cerita rakyat.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Cerita rakyat merupakan warisan budaya bangsa yang mengandung nilai-nilai kehidupan, keteladanan, dan pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.	

C. PERTANYAAN PEMANTIK		
• Apakah kalian pernah mendengar cerita rakyat? • Siapa tokoh yang paling kalian ingat dalam cerita tersebut? • Mengapa cerita rakyat perlu dilestarikan? • Pesan apa yang dapat kita ambil dari cerita rakyat?		
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	❏ Guru dan peserta didik saling mengucapkan dan menjawab salam ❏ Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar ❏ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa dipimpin oleh seorang peserta didik ❏ Guru mengecek kesiapan diri peserta didik dengan mengabsensi, memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran dilanjutkan menyanyikan lagu Garuda Pancasila ❏ Mengaitkan materi pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari ❏ Peserta didik menceritakan pengalaman pribadinya tentang cerita rakyat yang pernah	10 Menit



	didengar ❖ Menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu cerita rakyat ❖ Guru menyampaikan tujuan kita mempelajari cerita rakyat • Guru menstimulasi peserta didik dengan beberapa pertanyaan • Guru dan siswa melakukan ice breaking " 7 kebiasaan anak Indonesia hebat"	
Inti	Sintaks PBL menurut Amir (2009): 1. Mengorientasikan peserta didik pada masalah Guru menampilkan video cerita rakyat "Putri Pukes". Guru mengajukan masalah: "Mengapa tokoh dalam cerita tersebut mendapatkan akibat dari perbuatannya?" 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk merangkai permasalahan Peserta didik memperhatikan dongeng dan mengidentifikasi fenomena yang terdapat di dalam dongeng 3. Membimbing penyelidikan individu/kelompok Peserta didik membaca cerita rakyat dan mengidentifikasi tokoh, latar, amanat, serta nilai moral. 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi. 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Guru dan peserta didik menyimpulkan nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	50 Menit
Penutup	• Peserta didik dan guru bertanya jawab	10 Menit

	tentang materi yang telah dipelajari • Guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam dongeng • Guru melakukan refleksi dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti • Guru mengajak semua siswa berdoa untuk menutup pembelajaran	
--	--	--

E. ASESMEN/PENILAIAN

Asesmen Kognitif

Indikator Penilaian

No	Indikator	Bentuk Soal
1	Mengidentifikasi tokoh dalam dongeng	Pilihan Ganda
2	Menentukan latar (tempat atau waktu) dalam dongeng	Pilihan Ganda
3	Menentukan urutan peristiwa dalam dongeng	Pilihan Ganda
4	Menemukan pesan moral (amanat) dalam dongeng	Isian Singkat
5	Menyampaikan pendapat tentang isi dongeng dengan kalimat sederhana	Uraian

Bacalah cerita di bawah ini untuk menjawab soal nomor 1 sampai 3!

Dahulu kala di dataran tinggi Gayo, hiduplah seorang gadis cantik bernama Putri Pukes. Ia dikenal sebagai anak yang baik dan sopan. Suatu hari, Putri Pukes harus meninggalkan kampung halamannya untuk mengikuti suaminya. Sebelum berangkat, ibunya berpesan agar Putri Pukes tidak menoleh ke belakang selama perjalanan, apa pun yang terjadi.

Di tengah perjalanan, Putri Pukes mendengar suara ibunya memanggil namanya. Karena merasa rindu dan khawatir, ia akhirnya menoleh ke belakang. Saat itu juga tubuh Putri Pukes perlahan berubah menjadi batu. Masyarakat percaya bahwa terdapat amanat yang menjadi pengingat agar setiap orang selalu menaati nasihat orang tua dan tidak melanggar janji.

1. Berdasarkan bacaan di atas, siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?

- A. Ibu Putri Pukes
- B. Suami Putri Pukes
- C. Putri Pukes
- D. Raja Gayo

Jawaban: C

2. Di manakah latar tempat cerita Putri Pukes berlangsung?

- A. Pantai Aceh
- B. Dataran Tinggi Gayo
- C. Kota Banda Aceh
- D. Hutan Kalimantan

Jawaban: B

3. Apa amanat yang terdapat di dalam cerita Putri Pukes ?

- A. Kita boleh mengabaikan nasihat orang tua jika merasa benar.
- B. Kita harus menaati nasihat orang tua dan menepati janji agar tidak menyesal di kemudian hari.
- C. Kita harus selalu mengikuti teman daripada mendengarkan orang tua.
- D. Kita tidak perlu memikirkan akibat dari setiap tindakan yang dilakukan.

Jawaban: B

B. Isian Singkat

4. Tuliskan satu pesan moral yang kamu dapatkan setelah membaca dongeng Putri Pukes!

Contoh Jawaban: Kita harus jujur, rajin, saling menolong, atau tidak sombong (sesuai isi dongeng).

C. Uraian

5. Siapa tokoh yang paling kamu sukai dalam dongeng Putri Pukes? Jelaskan alasanmu dalam 1-2 paragraf

Pedoman Penskoran

Bentuk Soal	Jumlah	Skor
Pilihan Ganda	3	20 Poin/soal
Isian Singkat	1	20 Poin
Uraian	1	20 Poin
Total	5	100 Poin

Kriteria Ketuntasan

Rentang Nilai	Predikat
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Perlu Bimbingan

F. REFLEKSI GURU dan PESERTA DIDIK

Refleksi Guru

1. Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
2. Apakah peserta didik aktif dalam diskusi?
3. Bagian mana yang perlu diperbaiki pada pembelajaran berikutnya?

Refleksi Peserta Didik

Berilah tanda (√) pada pernyataan berikut!

Pernyataan	Ya	Tidak
Saya memahami isi cerita rakyat		
Saya dapat menemukan tokoh cerita		
Saya dapat menemukan amanat cerita		

G. KEGIATAN REMEDIAL

Pembelajaran remedial dilakukan melalui:

1. Bimbingan belajar perorangan

Jika terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kesukaran variatif sehingga membutuhkan bimbingan belajar perorangan.

2. Bimbingan Kelompok

Jika beberapa peserta didik memiliki kesamaan kesukaran belajar. Pembelajaran ulang dilakukan menggunakan metode dan media yang berbeda jika seluruh peserta didik memiliki kesukaran. Bimbingan belajar perorangan dan kelompok dapat diberikan melalui tugas-tugas latihan. Bimbingan ini dapat dilakukan dengan menyediakan tutor sebaya. Bimbingan belajar dilakukan oleh pendidik jika tingkat kesukaran belajar peserta didik membutuhkan bimbingan khusus. Bimbingan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok.

Pembelajaran pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui pencapaian ketuntasan minimal muatan pembelajaran. Alternatif pembelajaran pengayaan dapat dipilih pada rubrik Pengayaan

LAMPIRAN

LKPD



LKPD

Bahasa Indonesia

Materi: Cerita Rakyat

Kelompok: _____

Kelas: _____









MATERI	
a. Pengertian Cerita Rakyat	Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Cerita rakyat biasanya mengandung pesan moral atau nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan teladan.
b. Ciri-Ciri Cerita Rakyat	1. Berasal dari masyarakat dan diwariskan secara lisan. 2. Pengarangnya tidak diketahui. 3. Mengandung pesan moral atau nasihat. 4. Tokoh dapat berupa manusia, hewan, atau makhluk lain. 5. Berlatar pada masa lampau.
c. Jenis Cerita Rakyat	
Dongeng	Cerita yang bersifat khayalan atau tidak benar-benar terjadi. Contoh: Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas.
d. Unsur-Unsur Cerita Rakyat	
1. Tokoh	Pelaku yang terdapat dalam cerita.
2. Watak Tokoh	Sifat atau karakter tokoh.
Contoh:	• Baik hati • Rajin • Jujur • Sombong • Pemalas
3. Latar	Keterangan tempat, waktu, dan suasana terjadinya cerita.
Contoh:	• Tempat: desa, hutan, sungai • Waktu: pagi hari, siang hari, zaman dahulu • Suasana: sedih, gembira, menegangkan
4. Alur	Urutan jalannya cerita dari awal hingga akhir.
5. Amanat	Pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca.

e. Nilai-Nilai dalam Cerita Rakyat

1. Kejujuran
2. Kerja keras
3. Tanggung jawab
4. Hormat kepada orang tua
5. Tolong-menolong
6. Kesabaran
7. Kerendahan hati

Cerita Rakyat Putri Pukes (Aceh Tengah)

Pada zaman dahulu, di daerah Gayo yang sekarang termasuk wilayah Aceh Tengah, hiduplah seorang gadis cantik bernama Putri Pukes. Ia sangat disayangi oleh ibunya karena Putri Pukes adalah anak yang baik dan berbakti.

Ketika dewasa, Putri Pukes menikah dengan seorang pemuda dari daerah lain. Setelah menikah, ia harus mengikuti suaminya dan meninggalkan kampung halaman. Kepergian Putri Pukes membuat ibunya sangat sedih.

Sebelum berangkat, ibunya berpesan, "Anakku, jangan sekali-kali menoleh ke belakang selama perjalanan." Putri Pukes mengangguk dan berjanji akan mematuhi pesan tersebut.

Perjalanan pun dimulai. Ketika sudah cukup jauh dari rumah, Putri Pukes mendengar suara tangisan dan panggilan ibunya dari belakang. Hatinya menjadi sedih dan rindu kepada sang ibu. Akhirnya, ia tidak kuat menahan perasaannya dan menoleh ke belakang.

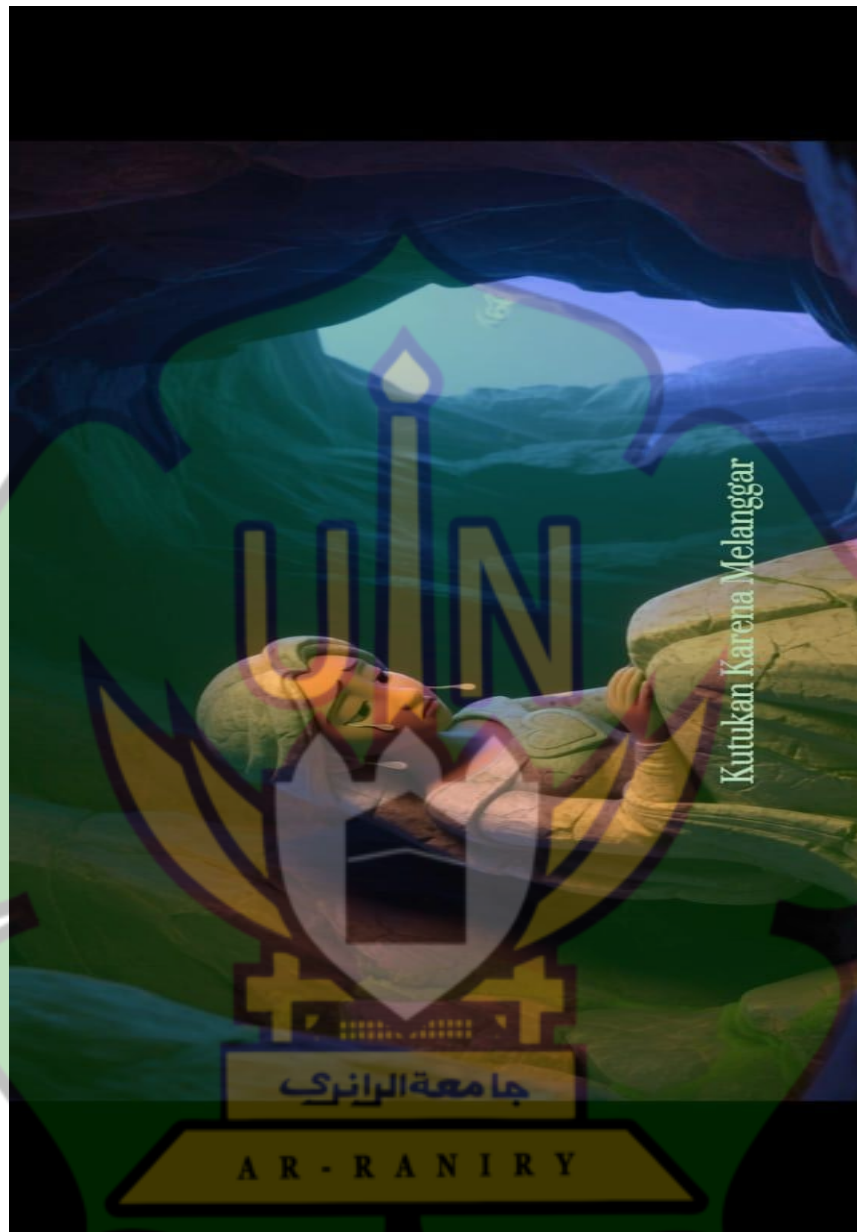
Saat itu juga terjadi keajaiban. Tubuh Putri Pukes perlahan berubah menjadi batu. Ia tidak dapat bergerak lagi. Suaminya sangat terkejut dan sedih melihat kejadian tersebut.

Masyarakat setempat percaya bahwa batu yang menyerupai seorang perempuan itu adalah jelmaan Putri Pukes. Hingga kini, kisah Putri Pukes tetap diceritakan sebagai salah satu cerita rakyat yang terkenal di tanah Gayo.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 12 Media Pembelajaran Digital Dongeng Siklus II



Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

A. Kegiatan Pendahuluan

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam.				✓
2	Guru menanyakan kabar peserta didik				✓
3	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa				✓
4	Guru mengabsensi peserta didik			✓	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari			✓	
6	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari				✓
7	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
8	Guru menstimulasi peserta didik dengan pertanyaan				✓
9	Guru mengajak siswa melakukan ice breaking				✓

B. Kegiatan inti (Sintaks Problem Based Learning) Tahap 1. Orientasi Peserta Didik pada Masalah

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
10	Guru menayangkan video dongeng digital cerita rakyat (Putri Pukes)				✓
11	Guru mengajukan masalah dalam cerita rakyat				✓

Tahap 2. Mengorganisasikan Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
12	Guru membentuk kelompok belajar.				✓

Tahap 3. Membimbing Penyelidikan

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
13	Guru membimbing peserta didik untuk menemukan tokoh, latar, amanat, dan isi dongeng.				✓
14	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.				✓
15	Guru membagikan LKPD kepada peserta didik			✓	

16	Guru menjelaskan pengerjaan LKPD			✓	
17	Guru membimbing diskusi kelompok secara aktif.				✓

Tahap 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
18	Guru memberi kesempatan kepada kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.			✓	
19	Guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi.				✓
20	Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.				✓

Tahap 5. Menganalisis dan Mengevaluasi

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
21	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.				✓
22	Guru memberikan evaluasi sesuai materi pembelajaran.			✓	
23	Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik.			✓	

C. Kegiatan Penutup

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
24	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.			✓	
25	Guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat di dalam cerita dongeng				✓
26	Guru melakukan refleksi kepada Peserta didik				✓
27	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.				✓

Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Peserta didik menjawab salam				✓
2	Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran				✓
3	Peserta didik menceritakan pengalaman pribadinya				✓
4	Peserta didik melakukan ice breaking				✓
5	Peserta didik memperhatikan dongeng “Putri Pukes”			✓	
6	Peserta didik aktif menjawab permasalahan yang diajukan guru				✓
7	Peserta didik membentuk kelompok secara tertib			✓	
8	Peserta didik mampu menemukan tokoh, latar, amanat serta nilai moral yang terdapat didalam dongeng				✓
9	Peserta didik bertanya kepada guru			✓	
10	Peserta didik menerima LKPD				✓
11	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai cara pengerjaan LKPD				✓
12	Peserta didik mampu memecahkan masalah sesuai dengan LKPD				✓
13	Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok				✓
14	Peserta didik berani mempresentasikan hasil diskusi.			✓	
15	Peserta didik memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain				✓
16	Peserta didik mendengarkan penguatan dari guru tentang tanggapan yang disampaikan terhadap presentasi kelompok				✓
17	Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru				✓
18	Peserta didik mengerjakan tes evaluasi secara mandiri				✓
19	Peserta didik bertanya dan menjawab bersama guru tentang materi yang telah dipelajari				✓
20	Peserta didik mendengarkan guru memberikan penguatan tentang pesan moral yang terdapat didalam cerita dongeng				✓
21	Peserta didik melakukan refleksi bersama guru				✓
22	Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa dan menjawab salam				✓
Jumlah skor maksimal		88			
Jumlah skor yang diperoleh		84			
Nilai Persentase		95,45%			

Lampiran 15 Dokumentasi Siklus I



Menjelaskan materi cerita rakyat kepada peserta didik



Menayangkan video pembelajaran siklus I



Membagikan LKPD kepada peserta didik



Menyimpulkan materi pembelajaran Bersama peserta didik

Lampiran 16 Dokumentasi Siklus II



Mengabsensi Peserta Didik



Menayangkan video pembelajaran pada siklus II



Guru membimbing diskusi kelompok



Membagikan lembar evaluasi