

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Powerpoint Interaktif

Dyah Ratnasari¹, Khusnul Fajriyah², Joko Sulianto³, Chiara Prima Matroianni Arifin⁴

^{1,2,3} PPG Calon Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur, 50232
4 SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang, Jl. Tambak Dalam Raya, Sawah Besar, Kec. Gayamsari, Kota Semarang,

Email: ¹ sayratna04@gmail.com
Email: ² khusnulfajriyah@upgris.ac.id
Email: ³ jokosulianto@upgris.ac.id
Email: ⁴ chiaraprima91@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di kelas III SDN Sawah Besar 01 menunjukkan hasil belajar yang masih rendah. Siswa terlihat kurang antusias, pasif, dan belum memahami materi secara optimal. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta minimnya pemanfaatan media interaktif yang menarik. Kondisi ini menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata IPAS siswa kelas III SDN Sawah Besar 01 melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media PowerPoint interaktif. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 65,9 pada pra-siklus menjadi 74,6 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 85,6 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal juga meningkat dari 20,6% pada pra-siklus, menjadi 62,1% pada siklus I, dan mencapai 93,1% pada siklus II. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, PowerPoint Interaktif, Hasil Belajar, IPAS

ABSTRACT

Learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) for Grade III students at SDN Sawah Besar 01 were low, marked by students' lack of enthusiasm, passive participation, and limited understanding of the material. These issues stemmed from teacher-centered learning approaches and minimal use of engaging interactive media. This study aims to improve students' learning outcomes through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model supported by interactive PowerPoint media. The research used a Classroom Action Research (CAR) design, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection phases. The research subjects were 29 third-grade students. Data collection techniques included learning outcome tests, observation of student activities, and documentation. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes. The average score increased from 65.9 in the pre-cycle to 74.6 in the first cycle, and reached 85.6 in the second cycle. Additionally, the percentage of students achieving the Minimum Mastery Criteria (MMC) rose from 20.6% in the pre-cycle to 62.1% in the first cycle and 93.1% in the second cycle. These findings demonstrate that the PBL model, when supported by interactive PowerPoint media, is effective in enhancing students' understanding and performance in IPAS learning.

Keywords: *Problem-Based Learning, Interactive PowerPoint, Learning Outcomes, IPAS*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci yang dapat menghasilkan generasi masa depan yang berkualitas. Menurut Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu sarana untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang merupakan mata pelajaran terpadu yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis dalam memahami fenomena alam maupun sosial di sekitar peserta didik. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar karena dapat membentuk pemahaman siswa tentang lingkungan alam dan sosial.

Menurut Wahyudi (2019), penguasaan IPAS pada anak di sekolah dasar sangat mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas 3 SDN Sawah Besar 01 masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa terlihat kurang antusias, pasif, dan kurang memahami materi karena pendekatan yang masih berpusat pada guru dan belum maksimalnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah metode pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah, sering kali tidak cukup memadai untuk meningkatkan pemahaman siswa yang bersifat aktif dan kreatif. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian oleh Alfiansyah (2021) Alfiansyah (2021), yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebaliknya, model pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, seperti *Problem Based Learning*, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa (Wahyu, 2021).

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Haris (2020), penerapan PBL dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, berpikir kritis, serta bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Penerapan PBL dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SDN Sawah Besar 01 diharapkan dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Model PBL ini juga dapat melatih keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah secara mandiri (Wahyu, 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Media *PowerPoint interaktif*, yang dilengkapi dengan animasi, gambar, dan audio, terbukti dapat meningkatkan perhatian siswa serta memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran (Putri, L. & Nurafni, 2021). Dalam penelitian oleh Saraswati (2020), penggunaan PowerPoint interaktif di kelas dapat memfasilitasi siswa untuk lebih memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif membantu siswa untuk lebih fokus dan berinteraksi dengan materi secara lebih aktif.

Dalam konteks perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media interaktif menjadi sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Prasetyo et al. (2023), media pembelajaran digital seperti PowerPoint interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan, terutama pada mata pelajaran yang bersifat konseptual seperti IPAS. Hal ini karena media digital dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan variatif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Putra (2024) menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media digital interaktif tidak

hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan masalah nyata melalui media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

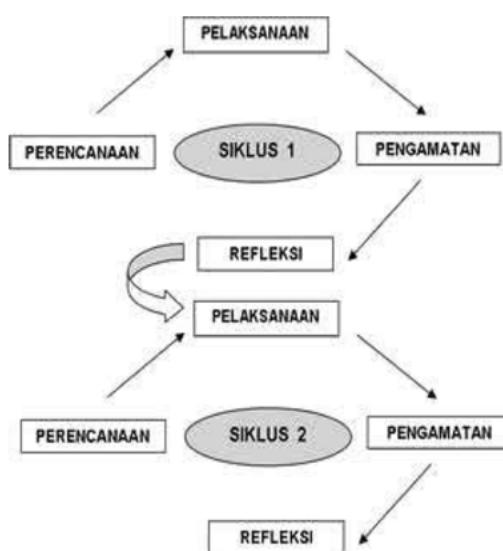
Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya tarik siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian oleh Suryani, (2022) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu mengurangi kejemuhan siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan bantuan media *PowerPoint interaktif*, materi pembelajaran IPAS dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, memudahkan siswa dalam menyerap informasi, serta meningkatkan hasil belajar mereka (Suryani, 2022). Selain itu, pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint interaktif* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 3 SDN Sawah Besar 01. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif di kelas 3 SDN Sawah Besar 01.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sawah Besar 01, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, dengan memanfaatkan media PowerPoint Interaktif sebagai pendukung pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas III A pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 29 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Kegiatan penelitian berlangsung dalam dua siklus, yakni pada 25 Februari 2025, sampai pada tanggal 15 April 2025. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, bertujuan untuk menggambarkan upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media PowerPoint interaktif.

Susilo et (2022) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklik oleh guru atau calon guru. Penelitian ini mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart (1988)

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang saling berkesinambungan dan bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dari siklus ke siklus. Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan pra-siklus untuk mengidentifikasi permasalahan dan mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa. Selanjutnya, dilakukan tindakan pada siklus I, kemudian diperbaiki pada siklus II. Siklus 1, pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi masalah berdasarkan hasil observasi awal terhadap rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Peneliti merancang pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan PowerPoint interaktif. Media ini disusun untuk menampilkan konten materi, pertanyaan pemicu masalah, dan visualisasi interaktif guna mendukung pembelajaran. Peneliti juga menyusun RPP, LKPD, soal tes formatif (pretest dan posttest), serta lembar observasi aktivitas siswa.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pengenalan masalah kontekstual yang disampaikan melalui PowerPoint interaktif. Siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mendiskusikan dan mencari solusi atas masalah yang diberikan. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dengan dukungan visual dari media PowerPoint. Guru memberikan umpan balik dan memfasilitasi diskusi kelas.

Tahap observasi dilakukan oleh guru dan rekan sejawat untuk mencatat keterlibatan siswa, kerja sama dalam kelompok, dan kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan instrumen lembar pengamatan yang telah disiapkan.

Pada tahap refleksi, peneliti dan observer mengevaluasi proses pembelajaran dan hasil posttest. Ditemukan bahwa meskipun terdapat peningkatan hasil belajar, masih ada kendala dalam penggunaan media interaktif secara optimal dan kemampuan siswa dalam mengelola waktu diskusi. Oleh karena itu, dilakukan perencanaan ulang untuk siklus II dengan beberapa perbaikan. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan pada perencanaan siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penyempurnaan PowerPoint interaktif dengan menambahkan fitur interaktif seperti animasi penjelasan, kuis mini, dan video pendek untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. LKPD juga disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi untuk menantang kemampuan berpikir siswa.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran kembali dimulai dengan penyajian masalah yang lebih kompleks. Siswa didorong untuk lebih aktif berdiskusi, mengeksplorasi sumber informasi, dan menyusun solusi dengan logika yang lebih sistematis. Setiap kelompok kembali mempresentasikan solusi mereka dengan PowerPoint yang telah diperkaya, kemudian dilakukan diskusi kelas yang lebih mendalam.

Pada tahap observasi, peneliti mencatat adanya peningkatan partisipasi siswa, efektivitas kerja kelompok, serta peningkatan kualitas solusi yang dihasilkan. Selain itu, siswa tampak lebih percaya diri dalam presentasi.

Tahap refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan PowerPoint interaktif telah meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata posttest dan persentase siswa yang mencapai KKM, serta hasil observasi aktivitas siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes dilakukan pada setiap siklus untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Soal tes berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS. Observasi dilakukan secara terstruktur menggunakan lembar pengamatan untuk mencatat aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, dokumentasi meliputi data nilai siswa, daftar hadir, foto kegiatan, dan hasil pekerjaan siswa sebagai pendukung pelaksanaan tindakan.

Data nilai hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Siswa dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas dari pra-

siklus hingga siklus II, serta adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media PowerPoint interaktif. Proses penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap tahap dianalisis berdasarkan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa.

Tabel 1. Rata-Rata Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-Rata Nilai	Persentase Ketuntasan (%)
Pra-Tindakan	65,9	20.6%
Siklus I	74,6	62,1%
Siklus II	85,6	93,1%

Data pada Tabel 1 menunjukkan perkembangan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Untuk memperjelas tren peningkatan tersebut, disajikan pula Gambar 1 yang menggambarkan perbandingan hasil belajar siswa secara visual pada setiap tahapan tindakan.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa penerapan model PBL dan media interaktif. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas hanya mencapai 65,9, dengan 20,6% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai ≥ 75 . Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi IPAS dengan baik dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Memasuki siklus I, peneliti mulai menerapkan model *Problem Based Learning* yang dilengkapi dengan media PowerPoint interaktif. Pada tahap ini, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 74,6 dan persentase ketuntasan belajar naik menjadi 62,1%. Peningkatan ini sejalan dengan pandangan Arends (2020), yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* mampu menstimulasi siswa untuk membangun pengetahuan sendiri melalui keterlibatan

langsung dalam penyelesaian masalah nyata, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan retensi konsep.

Namun, pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Faktor penyebabnya meliputi kurangnya perhatian siswa saat menjawab pertanyaan, kecenderungan bermain, dan keterlibatan yang rendah dalam diskusi kelompok. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif memerlukan pembiasaan dan adaptasi, baik dari sisi guru maupun siswa. Menurut Slavin (2009), keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi kelompok dan peran guru sebagai fasilitator dalam mengarahkan proses berpikir siswa.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan berupa peningkatan kualitas PowerPoint interaktif, pengelolaan waktu diskusi yang lebih efektif, dan pengarahan yang lebih intensif terhadap dinamika kelompok. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan: nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85,6 dan 93,1% siswa mencapai KKM. Keberhasilan ini memperkuat teori Mayer (2005) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui media yang menggabungkan teks, gambar, dan animasi cenderung lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa karena melibatkan saluran visual dan verbal secara bersamaan.

Penggunaan PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus belajar. Hal ini konsisten dengan pendapat (Clark & Mayer (2011), yang menjelaskan bahwa media visual yang dirancang secara interaktif dapat membantu memperkuat pemahaman konseptual, khususnya pada topik-topik abstrak seperti yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS.

Selain peningkatan kognitif, siswa juga menunjukkan perkembangan afektif dan sosial, seperti meningkatnya rasa percaya diri dalam presentasi kelompok dan partisipasi aktif dalam diskusi. Hal ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Hmelo-Silver (2004) yang menekankan bahwa model PBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan tanggung jawab kelompok.

Penggunaan PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif dalam kelompok kecil, sehingga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, toleransi, dan rasa tanggung jawab bersama. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan pengetahuan (Vygotsky, 1978).

Lebih lanjut, media PowerPoint interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Misalnya, animasi dan video singkat yang disisipkan dapat memberikan gambaran nyata tentang fenomena alam dan sosial, sehingga siswa dapat mengaitkan teori dengan realitas sehari-hari. Hal ini juga sesuai dengan prinsip multimedia learning yang diuraikan Mayer (2005), di mana penyajian informasi melalui berbagai media meningkatkan retensi dan pemahaman siswa.

Dari segi kendala, beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan model pembelajaran yang lebih aktif dan berbasis masalah. Namun, dengan bimbingan guru yang konsisten dan pembiasaan secara bertahap, siswa mulai terbiasa untuk mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi PBL membutuhkan waktu adaptasi dan peran aktif guru sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi semua siswa.

Dengan demikian, hasil pembelajaran IPAS yang meningkat pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep, keterlibatan siswa, dan capaian akademik. Strategi ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran terpadu seperti IPAS.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas III A SDN Sawah Besar 01 Kota Semarang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65,9 pada pra-siklus, menjadi 74,6 pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 85,6 pada siklus II. Selain itu, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga meningkat dari 20,6% pada pra-siklus, menjadi 62,1% pada siklus I, dan mencapai 93,10% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL yang melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah nyata, serta didukung oleh media PowerPoint interaktif yang menarik, mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun hambatan yang ditemukan pada siklus I, seperti kurangnya fokus siswa, banyaknya siswa yang bermain atau berbicara saat kegiatan belajar berlangsung, serta rendahnya keterlibatan kelompok dalam menyelesaikan soal berbasis masalah, berhasil diatasi pada siklus II. Perubahan positif ini didukung oleh penggunaan media PowerPoint interaktif, yang terbukti lebih menarik perhatian siswa melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan soal yang dirancang secara visual. Media ini mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penelitian ini juga membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterampilan sosial siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif memfasilitasi siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan pengembangan model PBL dengan memanfaatkan teknologi digital lainnya, seperti aplikasi pembelajaran berbasis game atau simulasi virtual, untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan kontekstual. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam pengelolaan kelas dan penggunaan teknologi pembelajaran juga perlu dilakukan untuk memastikan keberhasilan implementasi metode ini secara berkelanjutan.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman konsep maupun pencapaian nilai yang melebihi KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, D. (2021). Pengaruh metode pembelajaran aktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 110–115.
- Arends, R. I. (2020). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (3rd ed.). John Wiley & Son.
- Haris, M. (2020). Efektivitas penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 15(2), 75–80.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Lestari, R. D., & Putra, I. G. N. (2024). Efektivitas model Problem Based Learning berbasis media digital dalam meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Inovasi*, 8(1), 25–33.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Prasetyo, Y., Wijaya, M., & Hartono, R. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 9(3),

115–125.

- Putri, L. & Nurafni, N. (2021). Penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 45–50.
- Saraswati, R. (2020). Penerapan media PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 9(2), 150–155.
- Slavin, R. E. (2009). *Educational psychology: Theory and practice (9th ed.)*. Pearson Education.
- Suryani, A. (2022). Pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(4), 210–215.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Malang Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301 (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.
- Wahyu, S. (2021). Penggunaan model Problem Based Learning dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Inovasi*, 5(3), 100–105.
- Wahyudi, I. (2019). Pengaruh penguasaan konsep IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 22–28.