



## Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Gayungan 1 Surabaya

Gaenti Debiramasari<sup>1</sup>, Siti Maghfirotn Amin<sup>2</sup>, Hadi Prawiro<sup>3</sup>, Astutik Anggraini<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>2</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>3</sup> SDN Gayungan 1 Surabaya

<sup>4</sup> SDN Gayungan 1 Surabaya

<sup>1</sup>4120022222@student.unusa.ac.id, <sup>2</sup>amin@unusa.ac.id, <sup>3</sup>hadizink@gmail.com,

<sup>4</sup>agtutik.anggraini88@gmail.com

**Abstract:** This research was conducted with the aim of improving science learning outcomes for fourth grade students at SDN Gayungan 1 Surabaya by applying a problem-based learning model assisted by interactive power point media. Collaborative Classroom Action Research (PTKK) was conducted in 2 cycles. The first cycle was carried out by applying the problem based learning model using power point media, then in the second cycle the problem based learning model was applied with the help of interactive power point. The activities that have been carried out can improve student learning outcomes as evidenced by the increase in pretest results carried out before the cycle and the results of the post test carried out after the cycle. In the pretest activity, the percentage of student achievement was 45.45%, then in cycle 1 it was 68.18%, and finally, the learning outcomes in cycle 2 were 86.36%. In addition, the activity of teachers and students also increased, in cycle 1 the percentage of student activity was 71.5% and in cycle 2 it was 83.5% while the percentage of teacher activity in cycle 1 was 93.3% and in cycle 2 it was 96.7%. Based on the final results of the study, it can be concluded that the application of the problem-based learning model assisted by interactive power points can improve science learning outcomes regarding human needs based on priority.

**Keyword:** Problem-based learning; interactive power point; learning outcomes

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media power point interaktif. Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) ini dilakukan dengan 2 siklus. Siklus pertama dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *power point*, selanjutnya pada siklus kedua penerapan model *problem based learning* berbantu power point interaktif. Aktivitas yang telah dilakukan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan peningkatan hasil *pretest* yang dilakukan sebelum dilakukannya siklus dan hasil *post test* yang dilakukan setelah siklus. Pada kegiatan pretest persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebanyak 45,45%, kemudian pada siklus 1 sebanyak 68,18%, dan yang terakhir yaitu hasil belajar pada siklus 2 sebesar 86,36%. Selain itu aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus 1 persentase keaktifan siswa sebanyak 71,5% dan pada siklus 2 sebanyak 83,5% sedangkan persentase keaktifan guru pada siklus 1 sebanyak 93,3% dan pada siklus 2 sebanyak 96,7%. Berdasarkan hasil akhir penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantu power point interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi kebutuhan manusia berdasarkan prioritas.

**Kata kunci:** *Problem based learning*; power point interaktif; hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu wujud cermin kemajuan suatu bangsa. Pendidikan di Indonesia masih terus dalam proses perbaikan dan penyesuaian dengan zaman yang diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang dapat bersaing dengan masyarakat umum. Dapat bersaing dengan masyarakat secara umum berarti manusia Indonesia harus mampu menggali kemampuan diri dengan maksimal salah satunya dengan perbaikan proses belajar. Perbaikan yang didapatkan dari proses belajar dapat berupa pengetahuan, keterampilan diri, kecerdasan dalam bersikap dan bertindak, memiliki kekuatan spiritual, serta keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri maupun masyarakat umum untuk kemajuan bangsa.

Salah satu upaya pemerintah dalam melakukan perbaikan proses belajar adalah perubahan kurikulum yang diberlakukan dengan melihat keefektifannya dan mengikuti perkembangan zaman, serta aturan-aturan lainnya yang diupayakan dapat memperbaiki kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Saat ini kurikulum yang digunakan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka dilakukan pemerintah untuk menyesuaikan praktik pembelajaran yang sesuai dengan zaman dimana peserta didik dapat belajar dengan merdeka sesuai dengan kebutuhan, kesenangan mereka, dan zaman serta guru dapat berekspres dengan menerapkan berbagai model, metode, media, ruang, waktu, bahkan sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dibutuhkan inovasi dan kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Kurikulum merdeka mulai diterapkan di Indonesia sejak tahun ajaran baru tahun 2022 dengan inti merdeka belajar. Kurikulum merdeka memuat mata pelajaran IPAS yaitu gabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Ilmu pengetahuan sosial adalah salah satu ilmu yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar karena berkaitan dengan segala sesuatu yang ada di masyarakat dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu kurikulum merdeka menerangkan adanya beberapa model pembelajaran yang disarankan untuk diimplementasikan dikarenakan cocok dengan kurikulum merdeka. Model pembelajaran merupakan kerangka atau gambaran pembelajaran yang akan dilakukan yang tersusun secara sistematis untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran *problem based learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai pemicu dalam pembelajaran. Menurut Rusman dalam (Mayasari et al., 2022) *Problem Based Learning* (PBL) adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa mengkolaborasi pemecahan masalah dengan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasi melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan.

Adanya kurikulum merdeka yang mengusung merdeka belajar dengan model-model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa juga menjunjung tinggi penyesuaian dengan zaman yaitu dengan penggunaan media-media yang inovatif juga menjadi salah satu tuntutan yang harus digali serta diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan membutuhkan sebuah media (Wahyungsih, Sutiana, 2022). Penggunaan media pembelajaran power point interaktif dapat menjadi salah satu pilihan dikarenakan power point interaktif dapat memuat materi yang disampaikan, gambar, gambar bergerak, suara, video, ataupun kuis yang dapat dibuat oleh guru menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di kelas. Pembuatan power point juga tidak sesulit membuat media pembelajaran interaktif lainnya, guru hanya perlu terbiasa untuk menjadi terampil dalam membuat power point interaktif guna diterapkan di kelas yang dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang kurang baik pada mata pelajaran IPAS khususnya IPS pada materi kebutuhan manusia berdasarkan prioritas. Hasil belajar siswa sangat penting untuk pendidik untuk mengetahui

seberapa paham materi yang disampaikan, apabila hasilnya kurang baik pendidik harus mencari faktor penyebab rendahnya hasil belajar (Nafiah, Mudyah, ed, 2022).

SDN Gayungan 1 Surabaya memiliki fasilitas komputer, proyektor, dan LCD yang dapat digunakan setiap harinya, namun belum digunakan secara maksimal. Hanya beberapa guru yang terbiasa menggunakan teknologi tersebut dan cenderung mengajar dengan cara klasikal yaitu ceramah. Peserta didik cenderung jenuh karena menerima materi dengan mendengarkan dan duduk ditempat duduk, kurang adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya dan memilih untuk menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media pembelajaran power point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS khususnya pada muatan pembelajaran IPS dengan materi pokok kebutuhan manusia berdasarkan prioritas.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang biasa dilakukan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Disebut penelitian tindakan kelas kolaboratif karena peneliti berkolaborasi dengan dosen, guru kelas, dan kepala sekolah. Penelitian ini dilakukan di SDN Gayungan 1 Surabaya dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus dengan masing masing siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi sesuai dengan model penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Tanggar (Arikunto, 2013:42).

Pada siklus 1 peneliti melakukan perencanaan pembelajaran dengan mengamati pembelajaran yang dilakukan guru sebelumnya yaitu menggunakan model ceramah. Dapat dilihat dengan jelas bahwa peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, karenanya peneliti melakukan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam menggali pengetahuannya secara mandiri dan meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti melakukan diskusi dengan dosen serta guru dan didapatkan suatu tambahan dalam perencanaan perbaikan pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa power point yang memuat materi kebutuhan manusia berdasarkan prioritas. Setelahnya dilakukan refleksi pada siklus 1 dengan terdapat peningkatan hasil belajar siswa namun belum maksimal. Karenanya peneliti melanjutkan penelitian pada siklus 2 dengan tahapan yang sama pada siklus 1 dan tetap menggunakan model *problem based learning* dan dilakukan perbaikan pada media yang digunakan menjadi *power point* interaktif.

## HASIL

Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media power point menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa diikuti dengan hasil belajar dan rata rata ketuntasan yang meningkat. Meskipun demikian masih terdapat peserta didik yang belum fokus pada saat pembelajaran sehingga peningkatan hasil belajar belum maksimal. Berikut ini adalah tabel persentase kenaikan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya pada materi kebutuhan manusia berdasarkan prioritas.

**Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya Materi Kebutuhan Manusia Berdasarkan Prioritas Siklus 1**

| Komponen        | Pra siklus | Siklus 1 |
|-----------------|------------|----------|
| Nilai tertinggi | 85         | 88       |
| Nilai terendah  | 50         | 70       |
| Jumlah nilai    | 1540       | 1672     |

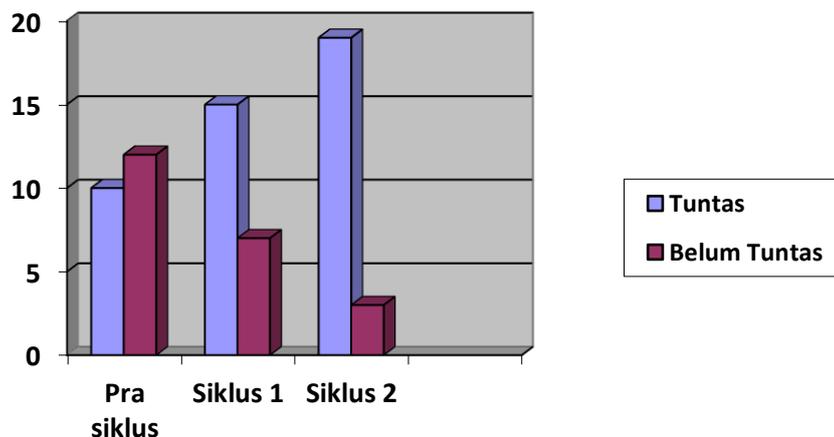
|                               |        |        |
|-------------------------------|--------|--------|
| Rata-rata nilai               | 70     | 76     |
| Jumlah siswa tuntas           | 10     | 15     |
| Jumlah siswa belum tuntas     | 12     | 7      |
| Persentase siswa tuntas       | 45,45% | 68,18% |
| Persentase siswa belum tuntas | 54,54% | 31,81% |

Meskipun sudah terdapat peningkatan pada siklus 1 namun nilai rata-rata siswa kelas IV masih belum mencapai nilai KKM yang ada di SDN Gayungan 1 yaitu 75 dan belum memenuhi ketuntasan pembelajaran berdasarkan Depdiknas dalam Susanto (2013:54) yang menyatakan bahwa kriteria ketuntasan suatu pembelajaran apabila telah mencapai angka 75%, karenanya peneliti melanjutkan penelitian pada siklus 2 dengan melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan power point interaktif. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui empat tahapan yang sama seperti pada siklus 1. Dengan adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya menunjukkan peningkatan jika dibandingkan pada saat siklus 1. Berikut ini tabel hasil belajar siswa kelas IV pada siklus 2.

**Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya Materi Kebutuhan Manusia Berdasarkan Prioritas Siklus 2**

| Komponen                      | Pra siklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
|-------------------------------|------------|----------|----------|
| Nilai tertinggi               | 85         | 88       | 100      |
| Nilai terendah                | 50         | 70       | 74       |
| Jumlah nilai                  | 1540       | 1672     | 1896     |
| Rata-rata nilai               | 70         | 76       | 86       |
| Jumlah siswa tuntas           | 10         | 15       | 19       |
| Jumlah siswa belum tuntas     | 12         | 7        | 3        |
| Persentase siswa tuntas       | 45,45%     | 68,18%   | 86,36%   |
| Persentase siswa belum tuntas | 54,54%     | 31,81%   | 13,63%   |

Dikarenakan persentase siswa tuntas dan rata-rata nilai kelas IV SDN Gayungan 1 pada materi kebutuhan manusia berdasarkan prioritas sudah sudah terlampaui dan juga melebihi nilai KKM di SDN Gayungan 1 serta menunjukkan peningkatan yang signifikan peneliti mencukupkan penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa yang diamati dari tahap pra siklus 1, dan siklus 2 dengan persentase ketuntasan hasil belajar yang memuaskan.



**Gambar 1 Perbandingan jumlah ketuntasan siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya**

Dari gambar jumlah siswa yang tuntas dari tahap pra siklus ke tahap siklus 1 dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan yang cukup banyak yaitu dari 10 siswa tuntas menjadi 15 siswa tuntas, kemudian dari siklus 1 ke siklus 2 juga terdapat peningkatan jumlah siswa tuntas menjadi 19 orang siswa. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan penelitian ini telah memenuhi lebih dari 80% siswa tuntas.

## PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya pada materi kebutuhan manusia berdasarkan prioritas dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran power point interaktif telah berjalan sesuai dengan empat tahapan penelitian Kemmis & Mc. Tanggar. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 telah dijalankan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang dibuat terdapat aktivitas guru dan siswa yang jauh berbeda saat kegiatan pra siklus. Saat pembelajaran siklus 1 berlangsung peserta didik sudah sangat antusias dikarenakan adanya penggunaan media pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang biasa mereka lakukan. Mereka melakukan setiap tahapan model pembelajaran *problem based learning* dengan baik. Pada tahap orientasi siswa ditampilkan suatu gambar yang menunjukkan aktivitas manusia, kemudian peneliti dan siswa melakukan tanya jawab mengenai gambar tersebut yang masuk dalam langkah menanya. Mereka cukup antusias menanggapi setiap pertanyaan bahkan mengajukan pertanyaan kepada peneliti terkait dengan permasalahan yang ada di lingkungan mereka yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Selanjutnya pada tahap menalar siswa dipandu untuk menyimpulkan materi yang telah mereka dapatkan dari kegiatan tanya jawab dan pengamatan yang telah mereka lakukan, dilanjutkan pada tahap mengasosiasikan atau merumuskan jawaban, peneliti memberikan kertas pelangi pada setiap kelompok yang didalamnya terdapat tulisan kebutuhan manusia (primer, sekunder, dan tersier), peneliti memberikan potongan gambar dan menginstruksikan siswa untuk mengelompokkan kebutuhan manusia tersebut dengan menempelkan gambar dibawah tulisan kebutuhan manusia (primer, sekunder, tersier), masing-masing anggota kelompok dipersilahkan untuk bergantian menempelkan gambar, dan pada akhir kegiatan semua anggota dari masing-masing kelompok diperkenankan untuk mengecek pekerjaan kelompok mereka, dalam proses ini terdapat proses adu argumen yang dilakukan tiap anggota kelompok yang menyatakan suatu kebutuhan masuk pada jenis kebutuhan primer, sekunder, atau tersier. Kemudian pada tahap akhir model *problem based learning* peserta didik diminta untuk mengkomunikasikan hasil diskusi kelompoknya kedepan kelas. Pada serangkaian kegiatan pembelajaran siklus 1 tersebut berjalan dengan lancar meskipun masih terdapat siswa yang kurang antusias. Terbukti dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan 68,18% dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pretest yang menunjukkan 45,45% sehingga terdapat kenaikan hasil belajar sebanyak 22,73% hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya.

Selanjutnya pada siklus 2 kegiatan pembelajaran dilakukan dengan langkah yang sama seperti pada siklus 1, namun media yang digunakan peneliti lebih diperbaiki lagi agar lebih interaktif atau disebut power poin interaktif. Pada power point interaktif tersebut peneliti menambahkan kuis singkat terkait materi kebutuhan manusia berdasarkan prioritas serta menambahkan lagu dan pada salah satu syairnya terdapat kebutuhan manusia. Siswa diminta bernyanyi dan diberikan pertanyaan tentang apa kebutuhan manusia yang ada pada lagu yang telah dinyanyikan, kemudian juga terdapat penambahan persoalan-persoalan yang dekat dengan dunia mereka untuk diselesaikan secara berkelompok. Pada kegiatan siklus 2 ini hasil persentase kenaikan hasil belajar siswa mencapai 86,36%, dan mengalami peningkatan sebanyak 18,18%.

Selanjutnya jika dilihat dari hasil observasi penilaian aktivitas guru pada siklus 1 menunjukkan 93,3% yaitu dalam kategori sangat baik dan pada siklus 2 menunjukkan nilai rata-rata persentase sangat baik pula yaitu 96,7%. Sedangkan hasil penilaian aktivitas siswa pada siklus 1 yaitu 71,5% atau dalam kategori baik sedangkan pada siklus 2 yaitu 83,5% atau dalam kategori sangat baik. Kegiatan perbaikan pembelajaran telah dilakukan dan telah memenuhi kriteria ketuntasan pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantu media power point interaktif yang dilakukan dengan 2 siklus yaitu pada tanggal 23 dan 30 Maret 2023 dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantu media power point interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh guru menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik di kelas dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai serta kerjasama yang baik antara semua yang terlibat dalam penilitan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. (<https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335> diakses 13 Mei 2023)
- Nafiah, Mudyah, ed. (2022). Penerapan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. Prosiding Konferensi Ilmiah, 3 Juli 2022 pp(2621-8097). (<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID> diakses 13 Mei 2023)
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamesia Group.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Wahyuningsih, Sutiana. (2022). Penerapan Media Interaktif Power Ppint untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasilbelajar Siswa Jelas Vi Tema 8 SDN Prantaan Kabupaten Blora. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Peneliian dan Pengembangan Belajar*, (Online), Jilid 7, No.5, (<https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5048> diakses 13 Mei 2023)