

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA FLASH LEARN PADA MATERI SIKLUS HIDUP PADA MANUSIA HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS III SD NEGERI 005 BATU ENGAU

Dewi Trisnawati¹

¹Pascasarjana Universitas Terbuka

Alamat e-mail : 1ayuusse@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of applying the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Flash Learn media on students' learning outcomes, participation, and learning motivation in the topic Life Cycles of Humans, Animals, and Plants in Grade III of elementary school. The research employed a quasi-experimental approach with a Nonequivalent Control Group Design. The subjects consisted of two classes: the experimental class, which received learning through the PBL model integrated with Flash Learn media, and the control class, which was taught using conventional methods. The research instruments included a learning achievement test (pretest and posttest) to measure conceptual understanding, an observation sheet to assess students' active participation, and a motivation questionnaire to measure students' learning motivation during the process. Data were analyzed using the t-test and N-Gain score to determine the improvement in learning outcomes. The results showed a significant improvement in the experimental class with an average N-Gain score of 0.73 (high category) compared to the control class with 0.49 (medium category). Furthermore, students' participation improved with an average score of 3.37 (active category), and learning motivation reached an average score of 3.56 (very high category). It can be concluded that the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Flash Learn media effectively improves students' learning outcomes, participation, and motivation in learning about life cycles. Therefore, this model-media combination can serve as an innovative and meaningful learning approach suitable for elementary school students.

Keywords: *Problem Based Learning, Flash Learn, Learning Outcomes, Motivation, Participation, Life Cycle*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Flash Learn terhadap hasil belajar, partisipasi, dan motivasi belajar siswa pada materi Siklus Hidup pada Manusia, Hewan, dan Tumbuhan di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan

pembelajaran dengan model PBL dan media Flash Learn, serta kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk mengukur penguasaan konsep, lembar observasi partisipasi untuk menilai keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta angket motivasi belajar untuk mengetahui tingkat motivasi siswa selama proses pembelajaran. Data dianalisis menggunakan uji-t dan perhitungan N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,73 (kategori tinggi), dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 0,49 (kategori sedang). Selain itu, partisipasi siswa meningkat dengan skor rata-rata 3,37 (kategori aktif), dan motivasi belajar siswa mencapai rata-rata 3,56 (kategori sangat tinggi). Dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) dengan media Flash Learn efektif dalam meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan motivasi siswa pada materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III SD. Dengan demikian, kombinasi model dan media ini dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Flash Learn, Hasil Belajar, Motivasi, Partisipasi, Siklus Hidup Makhluk Hidup

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Kualitas kehidupan seseorang atau suatu bangsa sangat bergantung pada tingkat keberhasilan pendidikan yang diterima. Upaya yang dilakukan secara sadar dapat membantu membangun potensi sumber daya manusia dalam suatu negara, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan tersebut. Pendidikan menjadi salah satu fondasi

utama dalam mempercepat perubahan social (Ismah, 2025).

Sistem pendidikan di Indonesia berlangsung mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi, sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Undang-Undang ini menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang disadari dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual dan

keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Supardi, 2016).

Pendidikan dasar adalah fondasi penting dalam membentuk kepribadian, keterampilan, dan pengetahuan siswa. Salah satu pelajaran penting dalam Kurikulum Merdeka di tingkat SD adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menggabungkan antara sains dan studi sosial. Pembelajaran IPAS tidak hanya membantu memahami konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, sikap ilmiah, serta keterampilan mengeksplorasi pengetahuan siswa (Nurmalia & Fitriyeni, 2025). Namun, di lapangan, pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kesulitan, terutama dalam hal cara dan sarana yang digunakan oleh guru, seperti keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran, metode pengajaran yang kurang bervariasi, serta rendahnya semangat belajar siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tingkat Sekolah Dasar memiliki tuntutan untuk tidak

hanya menyampaikan fakta, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan proses sains, dan keterlibatan aktif siswa (Ismah, 2025). Materi siklus hidup makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan) bersifat konseptual dan berskala waktu sehingga sering sulit dipahami siswa kelas rendah tanpa bantuan aktivitas konkret dan visualisasi yang sesuai (Nurmalia & Fitriyeni, 2025). Penelitian-penelitian pendidikan dasar di Indonesia menunjukkan bahwa model pembelajaran yang berpusat pada masalah (Problem Based Learning/PBL) efektif meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada berbagai mata pelajaran termasuk IPA dan Bahasa di tingkat SD (Nugroho et al., 2024).

Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) adalah sebuah pendekatan yang memberi pengetahuan baru peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan begitu pendekatan ini adalah pendekatan pembelajaran partisipatif yang bisa membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan karena dimulai dengan masalah yang penting dan relevan (bersangkut-paut)

bagi peserta didik, dan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistik (Syamsidah & Hamidah, 2018).

Model PBL memiliki ciri-ciri mendasar sebagai berikut: Model PBL memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- (1) mengajukan pertanyaan atau masalah,
- (2) berfokus pada keterkaitan antardisiplin,
- (3) penyelidikan autentik,
- (4) menghasilkan produk/karya dan memamerkannya, dan
- (5) kerjasama.

(Apriyani, 2021)

Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Secara umum memiliki langkah-langkah yaitu:

- (1) Menyadari Masalah. Dimulai dengan kesadaran akan masalah yang harus dipecahkan. Kemampuan yang harus dicapai peserta didik adalah peserta didik dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang dirasakan oleh manusia dan lingkungan sosial.
- (2) Merumuskan Masalah. Rumusan masalah berhubungan dengan kejelasan dan

kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data-data yang harus dikumpulkan. Diharapkan peserta didik dapat menentukan prioritas masalah.

- (3) Merumuskan Hipotesis. peserta didik diharapkan dapat menentukan sebab akibat dari masalah yang ingin diselesaikan dan dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah.
- (4) Mengumpulkan Data. peserta didik didorong untuk mengumpulkan data yang relevan. Kemampuan yang diharapkan adalah peserta didik dapat mengumpulkan data dan memetakan serta menyajikan dalam berbagai tampilan sehingga sudah dipahami.
- (5) Menguji Hipotesis. Peserta didik diharapkan memiliki kecakapan menelaah dan membahas untuk melihat hubungan dengan masalah yang diuji.
- (6) Menentukan Pilihan Penyelesaian. Kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan

yang dapat terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya. (Syamsidah & Hamidah, 2018) Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning (Syamsidah & Hamidah, 2018). Untuk lebih jelasnya tertera dalam tabel berikut ini:

Tabel 1 Sintak Model Pembelajaran Problem Based Learning

Fase Pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
Fase Pendahuluan (Observasi Awal)	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan tujuan pembelajaran pada mahasiswa. Membantu siswa membentuk kelompok 4-5 mahasiswa. Menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan materi pada pertemuan sebelumnya. Memunculkan permasalahan terkait dengan topik materi tetapi dikaitkan dengan kehidupan mahasiswa. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru. Membentuk kelompok secara heterogen. Terlibat dalam kegiatan apersepsi (menanya). Menganalisis permasalahan awal yang diberikan dengan menggunakan pengalaman dalam kehidupan (menalar).
Fase Perumusan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> Membimbing mahasiswa menyusun rumusan masalah. Menjelaskan cara untuk melakukan kegiatan penemuan solusi dari masalah pada mahasiswa. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun rumusan permasalahan. Menyimak dan mencatat masalah yang dikemukakan oleh guru (mengamati

		<p>dan menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan guru mengenai cara melakukan kegiatan menemukan.
Fase Merumuskan Alternatif Strategi	<ul style="list-style-type: none"> Membimbing siswa mengajukan dugaan sementara berdasarkan masalah yang disusun. 	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan hipotesis atau dugaan sementara.
Fase Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> Membimbing mahasiswa dalam kegiatan menyatukan pendapat (diskusi). Memberikan informasi/penguatan, koreksi pada mahasiswa jika diperlukan dalam kegiatan diskusi. Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dimengerti (menalar). 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi (memberikan pendapat mengenai hasil temuan dari percobaan yang dilakukan) antar kelompok.
Fase Kesimpulan dan Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Meminta beberapa siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan kesimpulan (mengkomunikasikan).

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menempatkan siswa pada situasi permasalahan nyata sehingga mendorong penyelidikan, diskusi kolaboratif, dan refleksi. Model PBL mampu melatih peserta didik untuk turut aktif dalam

mengidentifikasi dan memecahkan masalah lingkungan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Pohan et al., 2025). Adapun keunggulan dari model pembelajaran ini yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, penyajian masalah, mengidentifikasi masalah serta mencari solusi yang terbaik untuk meminimalisir masalah tersebut (Dulyapit et al., 2023).

Model PBL menempatkan siswa pada situasi masalah nyata sebagai pemicu penyelidikan—misalnya masalah sederhana seperti “mengapa katak berubah bentuk?” atau “bagaimana tumbuhan memperbanyak diri?”—yang mendorong observasi, diskusi kelompok, dan pencarian solusi melalui sumber dan eksperimen sederhana (Putri, 2025). Jika PBL dipadukan dengan media Flash Learn (kartu/slide interaktif berisi gambar tahap, animasi singkat, dan kuis singkat), proses pencarian informasi dan pemodelan konsep menjadi lebih cepat, kaya multimodal, dan dapat memberi umpan balik cepat terhadap pemahaman siswa. Studi PTK di SD di Indonesia memberi bukti bahwa PBL yang didukung media konkret/interaktif dapat meningkatkan

hasil belajar serta motivasi siswa (Prasida et al., 2025).

Peran media pembelajaran interaktif berbasis flash/flashcard (saya istilahkan “Flash Learn”) layak mendapat perhatian khusus pada kelas rendah. Flash-type media (kartu gambar, animasi singkat, latihan cepat/kuis) sesuai dengan kapasitas perhatian dan kebutuhan pengulangan informasi pada anak usia SD (Rachmawati, 2025). Studi-studi di Indonesia tentang penggunaan flashcard/3D flashcard atau media edukatif serupa menunjukkan media semacam ini efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar dasar (mis. membaca awal, kosakata, atau konsep IPA sederhana). Keunggulan media flash adalah kemampuannya memberikan umpan balik cepat dan menyajikan informasi secara bertahap sehingga cocok untuk membangun konsep tahapan dalam siklus hidup (Nabila et al., 2025).

Walaupun PBL dan media flash/animasi masing-masing terbukti bermanfaat, jumlah penelitian yang menggabungkan PBL dan media flash (Flash Learn) khususnya pada materi *siklus hidup manusia, hewan, dan tumbuhan* untuk kelas III SD di

Indonesia masih terbatas. Beberapa penelitian pengembangan media berbasis PBL untuk topik siklus hidup menggunakan video animasi (mis. Plotagon) atau media lain dan melaporkan produk yang layak serta hasil belajar meningkat, tetapi penelitian yang menguji model PBL yang dipadu dengan mekanik flash-learning (kartu bergambar interaktif + kuis cepat) masih relatif sedikit (Sarumaha & Lestari, 2025). Kesenjangan ini penting karena integrasi PBL + Flash Learn berpotensi menggabungkan keuntungan: pemecahan masalah autentik (PBL) dan pengulangan visual-interaktif (Flash Learn) yang bersama-sama dapat memperkuat pemahaman tahapan dan fungsi tiap fase siklus hidup.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian tentang penerapan model PBL yang dipadukan dengan media Flash Learn pada materi Siklus Hidup pada Manusia, Hewan, dan Tumbuhan di kelas III SD, menjadi penting dilakukan untuk:

- (1) menguji efektivitas penerapan PBL berbantuan Flash Learn terhadap hasil belajar konsep siklus hidup (manusia, hewan, tumbuhan) siswa kelas III SD;

- (2) mengevaluasi pengaruhnya terhadap motivasi dan partisipasi aktif siswa; serta
- (3) mengembangkan prosedur pembelajaran dan bahan ajar Flash Learn yang praktis, valid, dan mudah diadopsi oleh guru SD di konteks Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain Pretest–Posttest Control Group Design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan media Flash Learn, dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah dan buku teks).

Menurut Sugiyono (2023), penelitian kuasi eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel tertentu dengan kontrol yang tidak sepenuhnya acak. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
----------	---------	-----------	----------

Eksperimen	O ₁	X ₁ (PBL + Flash Learn)	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂ (Pembelajaran konvensional)	O ₄

Keterangan:

O₁ dan O₃ = Tes awal (pretest)
O₂ dan O₄ = Tes akhir (posttest)
X₁ = Penerapan model PBL dengan media Flash Learn
X₂ = Pembelajaran konvensional

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 005 Batu Engau, Waktu penelitian berlangsung selama semester genap tahun pelajaran 2025/2026, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data.

Sampel dan populasi dalam penelitian ini Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 005 Batu Engau tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan pertimbangan kesamaan karakteristik kemampuan akademik dan jumlah siswa pada tiap kelas.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

(1) Tahap Persiapan

(a) Menyusun perangkat pembelajaran: RPP berbasis PBL, LKPD, dan media Flash Learn.

(b) Menyusun instrumen penelitian (tes, angket, dan lembar observasi).

(c) Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

(d) Menentukan kelas eksperimen dan kontrol.

(2) Tahap Pelaksanaan

(a) Kelas eksperimen: Pembelajaran dilakukan dengan model PBL menggunakan media Flash Learn melalui tahapan: orientasi masalah, pengorganisasian siswa, penyelidikan mandiri/kelompok, penyajian hasil, dan refleksi.

(b) Kelas kontrol: Pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan media buku teks.

(c) Melaksanakan pretest dan posttest di kedua kelas.

(3) Tahap Evaluasi dan Analisis

(a) Mengumpulkan data hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa.

(b) Menganalisis data menggunakan uji statistik yang sesuai.

(c) Menarik kesimpulan mengenai efektivitas PBL dengan media Flash Learn.	Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Tes Hasil Belajar (Pretest–Posttest) Bentuk: pilihan ganda 20 butir soal, Indikator: memahami tahapan dan karakteristik siklus hidup manusia, hewan, dan tumbuhan, dan Validitas diuji dengan korelasi <i>Product Moment Pearson</i> , reliabilitas diuji dengan rumus KR-20. (2) Lembar Observasi Partisipasi Siswa Indikator: keaktifan bertanya, memberi pendapat, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas kelompok. Skala: 1–4 (tidak aktif–sangat aktif). (3) Angket Motivasi Belajar Menggunakan skala Likert 1–4 (sangat tidak setuju–sangat setuju). Indikator: perhatian, ketekunan, rasa ingin tahu, dan antusiasme terhadap media.	Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) dan uji homogenitas (Levene test). Uji Hipotesis menggunakan uji-t independen (Independent Sample t-Test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas. Data motivasi dan partisipasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikategorikan berdasarkan skor rata-rata. Interpretasi hasil Jika nilai <i>p-value</i> < 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, sehingga penerapan PBL dengan media Flash Learn dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa.
	Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam peneltian ini adalah	

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 005 Batu Engau pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IIIA sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan media Flash Learn, dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol yang

menggunakan pembelajaran konvensional.

Tes hasil belajar diberikan dua kali: pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan). Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep siswa.

Tabel 3 Hasil Pretest dan Posttest

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain (%)
Eksperimen (PBL + Flash Learn)	28	55,32	87,85	73 %
Kontrol (Konvensional)	27	54,96	76,44	47 %

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai *N-Gain* (peningkatan hasil belajar) menunjukkan peningkatan kategori tinggi (73%) pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya kategori sedang (47%).

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, dan hasil menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ pada kedua kelas (pretest dan posttest), sehingga data berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan Levene Test, dengan hasil *p-value* =

$0,248 > 0,05$, yang berarti varians kedua kelompok homogen.

Tabel 4 Hasil Belajar

Varia bel	Nil ai t- hitu ng	Nil ai t- tab el ($\alpha = 0,0 5$)	Signifik ansi (p)	Kesimp ulan
Hasil Belaj ar	3,95 7	2,0 00	0,000	Terdapat perbedaan signifika n

Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh *t*-hitung $3,957 > t$ -tabel 2,000 dengan *p*-value $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model PBL + Flash Learn dan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, model PBL berbantuan media Flash Learn efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup.

Observasi dilakukan selama tiga kali pertemuan untuk menilai partisipasi aktif siswa berdasarkan lima indikator (bertanya, berpendapat, bekerja sama, memperhatikan, dan menggunakan media).

Tabel 5 Hasil Observasi Partisipasi Siswa

Indikato r Partisip asi	Perte muan 1	Perte muan 2	Perte muan 3	Rat a- rat a
Mengaju kan	2,8	3,2	3,5	3,2

pertanyaan				
Memberi pendapat	3,0	3,3	3,6	3,3
Bekerja sama dalam kelompok	3,2	3,5	3,7	3,5
Memperhatikan guru	3,1	3,4	3,6	3,4
Menggunakan media Flash Learn dengan antusias	3,3	3,6	3,8	3,6
Rata-rata keseluruhan	3,08	3,40	3,64	3,37 (Aktif)

Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi dari pertemuan ke pertemuan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam diskusi maupun penggunaan media Flash Learn.

Angket motivasi diberikan setelah perlakuan kepada kedua kelas. Skor total diubah menjadi nilai rata-rata skala 4.

Tabel 6 Hasil Angket Motivasi Belajar

Kelas	Rata-rata Skor Motivasi	Kategori
Eksperimen (PBL + Flash Learn)	3,56	Sangat Tinggi
Kontrol (Konvensional)	2,98	Sedang

Berdasarkan hasil tersebut, motivasi belajar siswa meningkat

secara signifikan pada kelas yang menggunakan model PBL dengan media Flash Learn dibandingkan kelas konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media Flash Learn memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, partisipasi aktif, dan motivasi belajar siswa kelas III SD pada materi *Siklus Hidup pada Manusia, Hewan, dan Tumbuhan*.

- (1) Peningkatan Hasil Belajar Model PBL menuntun siswa untuk memecahkan masalah nyata seputar perubahan hidup makhluk hidup. Ketika siswa menghadapi masalah kontekstual seperti "mengapa kupu-kupu mengalami perubahan bentuk?", mereka terdorong untuk berpikir ilmiah dan mencari jawaban melalui diskusi dan pengamatan. Penggunaan media Flash Learn mendukung proses tersebut dengan tampilan visual interaktif yang memperjelas urutan tahapan siklus hidup. Hal ini sejalan dengan penelitian Bestiyana (2024) dan Nabila (2025) yang menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis

- kartu/flash dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA secara signifikan.
- (2) Peningkatan Partisipasi Aktif Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berkolaborasi saat menggunakan media Flash Learn. Kegiatan PBL yang berbasis kelompok dan eksploratif memberikan ruang bagi siswa untuk berpendapat dan menemukan jawaban sendiri. Temuan ini didukung oleh penelitian JPTAM (2025) yang menyebutkan bahwa PBL menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- (3) Motivasi Belajar yang Lebih Tinggi. Media Flash Learn memiliki unsur permainan dan tantangan yang menarik bagi anak usia SD, seperti tampilan visual dan kuis cepat. Hal ini meningkatkan rasa ingin tahu dan kesenangan belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan pendapat Suryani & Wulandari (2024) bahwa media digital berbasis animasi mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar karena melibatkan aspek visual dan interaktif.
- Secara keseluruhan, kombinasi PBL dan media Flash Learn terbukti efektif karena menggabungkan aspek kognitif (pemahaman konsep), afektif (motivasi), dan psikomotor (aktivitas belajar). Model ini juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis masalah dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media Flash Learn memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, partisipasi, dan motivasi belajar siswa kelas III SD pada materi *Siklus Hidup pada Manusia, Hewan, dan Tumbuhan*. Adapun kesimpulan rinci sebagai berikut:

- (1) Model PBL dengan media Flash Learn efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas

- kontrol, serta nilai *N-Gain* sebesar 73% yang termasuk kategori tinggi. Artinya, penggunaan model PBL membantu siswa memahami tahapan siklus hidup secara lebih mendalam melalui proses pemecahan masalah yang nyata dan kolaboratif.
- (2) Partisipasi aktif siswa meningkat selama pembelajaran. Melalui tahapan-tahapan PBL (orientasi masalah, penyelidikan, diskusi, presentasi, dan refleksi), siswa lebih aktif dalam bertanya, mengemukakan pendapat, serta menggunakan media Flash Learn secara antusias. Hasil observasi menunjukkan rata-rata skor partisipasi sebesar 3,37 yang termasuk kategori "aktif".
- (3) Motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Penggunaan media Flash Learn yang interaktif, penuh warna, dan menampilkan animasi menarik mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Skor rata-rata angket motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 3,56 (kategori sangat tinggi), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (2,98).
- (4) Secara keseluruhan, kombinasi model PBL dan media Flash Learn terbukti mampu mengintegrasikan aspek kognitif (pemahaman konsep), afektif (motivasi), dan psikomotor (partisipasi aktif). Pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa SD yang cenderung visual, eksploratif, dan kolaboratif.
- Dengan demikian, penerapan Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Flash Learn dapat dijadikan alternatif model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, khususnya pada materi siklus hidup makhluk hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, E. (2021). Problem Based Learning (PBL) Model In Improving Elementary Student Learning. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 4(6), 1103–1109.
- Dulyapit, A., Supriatna, Y., Sumirat, F., & Aningsih. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di UPTD SD Negeri Tapos 5 Kota Depok. *Bima Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–8. <https://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/bijee/index>
- Ismah. (2025). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TANJUNG BULAN. *Journal of Community Dedication*, 5(1), 220–243.
- Nabila, A., Fadhillah, D., & Dorahman, B. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN PONDOK BAHR 3. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 215–228.
- Nugroho, W. S., Chamdani, M., & Ngatman. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kalimat Saran pada Siswa Kelas IIIA SD Negeri Peniron Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 741–748.
- Nurmalia, U., & Fitriyeni. (2025). PENERAPAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA MATERI SIKLUS HIDUP MAKHLUK HIDUP THE APPLICATION OF DIORAMA MEDIA TO IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOMES ON THE LIFE CYCLE OF LIVING THINGS IN GRADE III OF SDN 05
- PERAWANG. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 445–452. <https://doi.org/https://doi.org/10.3578/kpd.v4i3.p445-452>
- Pohan, N. L., Nulaili, Sujarwo, & Simanjuntak, C. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kurikulum Merdeka di SD Negeri 060816 Medan Area T . P . 2023 / 2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3509–3513.
- Prasida, H. W., Fardani, M. A., & Sudjadi. (2025). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS II SD 1 KALIREJO. *Masaliq: Jurnal Pendidikan Sains*, 5(3), 1130–1142. <https://doi.org/https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i3.5728>
- Putri, R. (2025). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Lambda: Jurnal Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya*, 5(2), 395–399. <https://doi.org/https://doi.org/10.58218/lambda.v5i2.1408>
- Rachmawati, I. D. (2025). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA MELALUI MEDIA 3D FLASH CARD DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *JPPGSD*, 13(8), 2191–2203.
- Sarumaha, S., & Lestari, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PLOTAGON

BERBASIS PROBLEM BASED
LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPAS DI
KELAS III SD. *Didaktik: Jurnal
Ilmiah PGSD FKIP Universitas
Mandiri*, 11(1), 252–267.

Supardi. (2016). ARAH PENDIDIKAN
DI INDONESIA DALAM
TATARAN KEBIJAKAN DAN
IMPLEMENTASI. *Jurnal
Formatif*, 2(2), 111–121.

Syamsidah, & Hamidah, S. (2018).
Model Problem Based Learning (PBL) (Pertama). Deepublish.