

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
(PBL) MENGGUNAKAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF PADA  
PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 SUKAWATI GIANYAR  
TAHUN 2024/2025**

Ni Luh Cahyani<sup>1</sup>, Ni Nengah Selasih<sup>2</sup>, Kd Jayanthi Riva Prathiwi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

<sup>1</sup>[luhcahyaniisongan@gmail.com](mailto:luhcahyaniisongan@gmail.com), <sup>2</sup>[nghselasih@gmail.com](mailto:nghselasih@gmail.com),

<sup>3</sup>[rivaprathiwiriva@gmail.com](mailto:rivaprathiwiriva@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study is motivated by the strategic role of education in improving the quality of human resources. However, learning practices in elementary schools are still dominated by conventional approaches, resulting in low student engagement, critical thinking skills, and learning outcomes, particularly in the subject of IPAS. The Problem Based Learning (PBL) model is considered an effective alternative as it promotes active and contextual learning through real-life problem solving. The integration of PBL with interactive PowerPoint media is expected to enhance students' motivation, conceptual understanding, and learning outcomes. This study aims to: (1) analyze the steps of implementing the PBL model using interactive PowerPoint media in IPAS learning for fifth-grade students at SD Negeri 1 Sukawati Gianyar, (2) identify the challenges encountered during its implementation, and (3) determine the impact of the model on students' learning processes and outcomes. This research employs a qualitative approach, with the principal, fifth-grade teacher, and students as the research subjects. Data were collected through observation and interviews. Data analysis used the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. Research The results of the study indicate that the implementation of the interactive PowerPoint-based Problem Based Learning (PBL) model was carried out through three stages, namely planning, implementation, and evaluation. The obstacles encountered included time management, classroom dynamics, differences in students' abilities, teachers' readiness in lesson planning, and the adaptation process to innovative learning. The implementation of this model had positive impacts in the form of increased learning motivation, student participation and activeness, critical thinking and problem-solving skills, understanding of the material and learning outcomes, effectiveness and conduciveness of the learning process, as well as encouraging changes in teachers' teaching methods to become more innovative and student-centered.*

**Keywords:** *Problem Based Learning (PBL), Interactive PowerPoint, IPAS, Elementary School, Learning Outcomes.*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peran strategis pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang dalam praktiknya di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Model *Problem Based Learning* (PBL) dipandang sebagai alternatif yang efektif karena mendorong pembelajaran aktif dan kontekstual melalui pemecahan masalah nyata. Integrasi PBL dengan media *PowerPoint* interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis langkah-langkah implementasi model PBL menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Sukawati Gianyar, (2) mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penerapannya, dan (3) mengetahui dampak penerapan model tersebut terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas V, dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *PowerPoint* interaktif dilaksanakan melalui tiga tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kendala yang dihadapi meliputi manajemen waktu, dinamika kelas, perbedaan kemampuan siswa, kesiapan guru dalam perencanaan pembelajaran, serta proses adaptasi terhadap pembelajaran inovatif. Penerapan model ini memberikan dampak positif berupa peningkatan motivasi belajar, keterlibatan dan keaktifan siswa, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, pemahaman materi dan hasil belajar, efektivitas dan kondusivitas pembelajaran, serta mendorong perubahan cara mengajar guru menjadi lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning* (PBL), *PowerPoint* Interaktif, IPAS, Sekolah Dasar, Hasil Belajar.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan kemajuan suatu bangsa. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk mampu menciptakan

proses pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berpusat pada peserta didik. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan bekerja sama, dan pemecahan

masalah yang dibutuhkan pada abad ke-21. Menurut Alifah (2021), negara dengan sistem pendidikan yang berkembang baik akan menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam bidang ekonomi, sosial, dan teknologi. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi hal penting untuk menciptakan generasi yang mampu bersaing di era globalisasi. Namun, pelaksanaan pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa diberikan kesempatan untuk aktif mengeksplorasi, berdiskusi, maupun mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Adila et al. (2024), penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menyebabkan

rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Ariyani dan Kristin (2021), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata sebagai inti dari proses pembelajaran. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam mencari solusi melalui kegiatan diskusi, eksplorasi, dan kerja sama kelompok. Pembelajaran berbasis masalah juga mampu membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata di lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Selain penggunaan model pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat

membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *PowerPoint* interaktif. Penggunaan *PowerPoint* interaktif memungkinkan penyajian materi secara visual dan dinamis sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *PowerPoint* interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 1 Sukawati Gianyar, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Ketika guru menjelaskan materi, sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan penerapan konsep dan pemecahan masalah. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal

sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan kajian literatur dan kondisi di lapangan, penelitian mengenai implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Sukawati Gianyar memiliki urgensi untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai proses implementasi model pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *PowerPoint* Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri

1 Sukawati Gianyar Tahun Ajaran 2024/2025.”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Fokus penelitian mengarah pada implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPAS, kendala yang dihadapi, serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukawati Gianyar. Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu sumber data primer dan sekunder. Penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu informan ditentukan berdasarkan kebutuhan penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

## **Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Menggunakan Media *PowerPoint* Interaktif**

Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Sukawati Gianyar berfokus pada peningkatan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, teori konstruktivisme menjadi landasan penting, di mana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar dan interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis.

### **1. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan diawali dengan penyusunan modul ajar berdasarkan Kurikulum Merdeka.

Guru menyusun beberapa komponen penting seperti capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP), media pembelajaran, serta instrumen penilaian. Dalam proses ini, guru menyiapkan media *PowerPoint* interaktif yang berisi gambar, materi, pertanyaan pemantik, dan permasalahan kontekstual terkait materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, guru juga menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mendukung kegiatan diskusi dan pemecahan masalah. Perencanaan yang matang bertujuan agar pembelajaran berjalan secara terarah, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa perencanaan pembelajaran menjadi langkah penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi, kemudian menampilkan media *PowerPoint* interaktif yang

berisi permasalahan nyata terkait ekosistem. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun rasa ingin tahu dan mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik. Pada kegiatan inti, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang diberikan melalui LKPD. Peserta didik mengamati materi yang ditampilkan melalui *PowerPoint* interaktif, berdiskusi, bertukar pendapat, dan mencari solusi terhadap masalah yang diberikan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dan membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kegiatan ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Ariyani dan Kristin (2021) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Pada kegiatan

penutup, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memberikan penguatan materi, apresiasi terhadap keaktifan peserta didik, serta mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. Kegiatan refleksi membantu peserta didik meninjau kembali pengalaman belajar dan memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari.

### **3. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran IPAS. Evaluasi dilakukan melalui LKPD, pertanyaan lisan, dan tes tertulis. Penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu memahami konsep ekosistem dengan baik serta dapat menerapkan konsep tersebut dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Nilai rata-rata kelas mencapai 89,5 dan seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran dan media yang

tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Sukawati Gianyar tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan keaktifan peserta didik. Melalui perencanaan yang matang, pelaksanaan yang sistematis, dan evaluasi yang komprehensif, penerapan model pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif juga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna, sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

### **Kendala dalam Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *PowerPoint* Interaktif**

Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Sukawati Gianyar secara umum telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap keaktifan serta hasil belajar peserta didik. Namun, dalam proses pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Kendala tersebut muncul sebagai bagian dari dinamika penerapan pembelajaran inovatif yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik, kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, kemampuan mengelola kelas, serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penerapan model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif juga memerlukan penyesuaian terhadap karakteristik peserta didik yang beragam dan kondisi pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan kepala

sekolah, kendala dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *PowerPoint* interaktif meliputi beberapa aspek, yaitu manajemen waktu pembelajaran, pengelolaan dinamika kelas, perbedaan kemampuan peserta didik, kesiapan guru dalam perencanaan pembelajaran, adaptasi terhadap pembelajaran inovatif, dan kompleksitas evaluasi pembelajaran.

#### **1. Manajemen Waktu Pembelajaran**

Manajemen waktu menjadi salah satu kendala utama dalam penerapan model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif. Model pembelajaran ini memerlukan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional karena proses pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari penyajian masalah, diskusi kelompok, pemecahan masalah, presentasi hasil diskusi, hingga refleksi pembelajaran. Setiap tahapan membutuhkan alokasi waktu yang cukup agar peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu melakukan pengelolaan waktu secara efektif agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

telah ditetapkan. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran di kelas dan tugas administratif guru juga memengaruhi pelaksanaan model PBL secara optimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan alokasi waktu yang tersedia tanpa mengurangi kualitas proses pembelajaran.

## **2. Pengelolaan Dinamika Kelas**

Guru memegang peran penting dalam proses pendidikan, dan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana juga memberikan dampak positif bagi mereka. Penerapan model PBL mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, bertukar pendapat, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara kelompok. Kondisi ini menyebabkan suasana kelas menjadi lebih aktif dan dinamis dibandingkan pembelajaran konvensional. Keaktifan peserta didik tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar, namun di sisi lain juga menjadi tantangan bagi guru dalam menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif dan terarah. Guru dituntut memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik agar aktivitas diskusi dan kerja kelompok tetap berjalan sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Apabila pengelolaan kelas kurang optimal, suasana pembelajaran dapat menjadi kurang terkendali dan mengganggu fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memberikan arahan, pengawasan, dan pendampingan secara berkelanjutan selama proses diskusi berlangsung.

## **3. Perbedaan Kemampuan Peserta Didik**

Sekolah berperan sebagai sarana di mana anak-anak mengalami proses perubahan perilaku secara bertahap. Perbedaan kemampuan, kesiapan belajar, dan tingkat pemahaman peserta didik menjadi salah satu kendala dalam implementasi model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif. Tidak seluruh peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan memahami materi yang sama. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik memerlukan bimbingan dan pendampingan lebih intensif selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan diskusi kelompok, terdapat peserta didik yang aktif menyampaikan pendapat dan mampu memahami materi dengan

cepat, namun terdapat pula peserta didik yang masih pasif dan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pendekatan yang lebih adaptif dan memberikan perhatian khusus kepada peserta didik yang mengalami kesulitan agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran.

#### **4. Kesiapan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran**

Implementasi model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif menuntut guru untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan tahapan pembelajaran berbasis masalah. Guru perlu menyusun modul ajar, menentukan permasalahan kontekstual, menyiapkan media pembelajaran, serta merancang instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik model PBL. Dalam pelaksanaannya, masih ditemukan kendala dalam penyusunan perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan sintaks PBL. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru masih memerlukan penguatan dalam memahami prosedur dan karakteristik penerapan

model PBL secara optimal. Perencanaan pembelajaran yang kurang matang berpotensi memengaruhi kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga diperlukan peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis masalah secara sistematis dan terarah.

#### **5. Adaptasi Guru terhadap Pembelajaran Inovatif**

Penerapan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi memerlukan proses adaptasi yang berkelanjutan. Guru tidak hanya dituntut memahami konsep *Problem Based Learning* (PBL), tetapi juga mampu memanfaatkan media *PowerPoint* interaktif sebagai sarana pendukung pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu menyesuaikan pola pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Proses adaptasi tersebut memerlukan waktu, pengalaman, dan latihan yang berkelanjutan agar guru dapat menerapkan pembelajaran secara optimal. Meskipun sekolah telah memberikan dukungan berupa fasilitas dan pelatihan, implementasi pembelajaran inovatif tetap

membutuhkan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berbasis teknologi.

## **6. Kompleksitas Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi dalam model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif tidak hanya berfokus pada hasil belajar akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah. Guru perlu melakukan penilaian secara menyeluruh melalui observasi, asesmen proses, diskusi kelompok, presentasi, LKPD, dan refleksi pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses evaluasi menjadi lebih kompleks dibandingkan pembelajaran konvensional. Guru tidak hanya menilai kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga keterampilan sosial, kemampuan bekerja sama, dan proses berpikir peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu merancang instrumen penilaian yang komprehensif agar evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan sesuai dengan karakteristik model PBL.

## **Dampak Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media PowerPoint Interaktif**

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Sukawati Gianyar memberikan berbagai dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Model pembelajaran ini tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik melalui tampilan visual, gambar, animasi, dan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, kepala sekolah, dan siswa, diketahui bahwa penerapan model PBL berbasis

*PowerPoint* interaktif memberikan dampak positif terhadap suasana belajar di kelas. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, presentasi, dan penyampaian pendapat. Selain itu, guru juga mengalami perubahan dalam strategi mengajar menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

### **1. Siswa Termotivasi dalam Pembelajaran**

Penerapan model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi dan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran yang disajikan melalui permasalahan kontekstual serta didukung tampilan visual yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan secara lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Guru kelas V menyampaikan bahwa siswa menunjukkan respon yang sangat antusias selama mengikuti pembelajaran menggunakan model

PBL berbasis *PowerPoint* interaktif. Siswa terlihat lebih semangat, aktif bertanya, serta lebih fokus mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga menyampaikan bahwa pembelajaran terasa lebih seru, menyenangkan, dan mudah dipahami karena adanya gambar, animasi, dan tampilan visual yang menarik pada media *PowerPoint* interaktif.

Jika dikaji berdasarkan teori behavioristik, motivasi belajar siswa muncul sebagai respons terhadap stimulus yang diberikan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan media *PowerPoint* interaktif dan penerapan model PBL menjadi stimulus yang mampu menumbuhkan minat serta semangat belajar siswa. Pengalaman belajar yang menyenangkan juga berfungsi sebagai *reinforcement* atau penguatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

### **2. Keterlibatan dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran**

Guru Penerapan model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam model PBL,

siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi dilibatkan secara langsung dalam proses pemecahan masalah melalui diskusi kelompok, penyelidikan, presentasi, dan penyampaian pendapat. Guru menyampaikan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Siswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat di depan kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Dari sisi siswa, pembelajaran menggunakan *PowerPoint* interaktif membuat mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena pembelajaran tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melibatkan aktivitas mengamati, berdiskusi, dan mencari solusi terhadap masalah yang diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah berpusat pada siswa (*student centered learning*). Secara teoritis, keaktifan siswa merupakan bentuk respons terhadap stimulus pembelajaran yang

menarik dan interaktif. Penyajian masalah kontekstual serta penggunaan media visual mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna bagi siswa.

### **3. Pemahaman Materi dan Hasil Belajar Siswa**

Penerapan model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui permasalahan nyata dan media visual membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih konkret dan sistematis. Materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Guru kelas V menyampaikan bahwa keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berpengaruh terhadap meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup baik setelah diterapkannya

model pembelajaran PBL berbasis *PowerPoint* interaktif.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh siswa yang menyampaikan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif membuat mereka lebih mudah memahami materi karena adanya gambar, animasi, dan penjelasan visual yang menarik. Siswa merasa lebih fokus dan lebih cepat memahami materi dibandingkan pembelajaran biasa. Dalam perspektif behavioristik, peningkatan hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku yang terjadi akibat stimulus pembelajaran yang diberikan secara terarah dan menarik. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif berfungsi sebagai stimulus visual yang membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

#### **4. Perubahan Cara Guru Mengajar**

Penerapan model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga memberikan pengaruh terhadap perubahan cara guru dalam melaksanakan pembelajaran. Guru

dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dan terstruktur dalam merancang proses pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik model PBL dan penggunaan media berbasis teknologi.

Guru menyampaikan bahwa sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru perlu menyusun modul ajar, menyiapkan media *PowerPoint* interaktif, serta merancang langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan sintaks PBL. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses pemecahan masalah.

Perubahan pola mengajar tersebut menunjukkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran dari *teacher centered learning* menuju *student centered learning*. Guru memberikan ruang yang lebih luas kepada siswa untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran juga mendorong guru untuk terus mengembangkan kompetensi profesional dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

## **5. Efektivitas dan Kondusivitas Proses Pembelajaran**

Penerapan model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif juga memberikan dampak terhadap efektivitas dan kondusivitas proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih terarah, menarik, dan didukung oleh sarana serta prasarana sekolah yang memadai. Penggunaan media visual interaktif membantu siswa lebih fokus terhadap materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif.

Guru menyampaikan bahwa selama penerapan model pembelajaran ini, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis yang berarti. Hal tersebut didukung oleh kesiapan sekolah dalam menyediakan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD proyektor dan perangkat pendukung lainnya.

Meskipun demikian, guru tetap menghadapi tantangan dalam mengatur waktu pembelajaran dan menjaga dinamika kelas agar tetap kondusif. Keaktifan siswa dalam diskusi terkadang menyebabkan suasana kelas menjadi lebih ramai sehingga guru perlu memiliki kemampuan pengelolaan kelas yang

baik. Namun secara keseluruhan, pembelajaran tetap berjalan efektif dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

## **6. Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Siswa**

Penerapan model PBL berbasis *PowerPoint* interaktif memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Dalam model PBL, siswa dilatih untuk menganalisis masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menentukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk berpikir lebih aktif dan sistematis dalam memahami materi pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga mulai berani mengemukakan pendapat serta memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa. Dari sisi siswa, pembelajaran berbasis masalah membuat mereka lebih memahami materi karena siswa tidak hanya

menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses mencari solusi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Sukawati Gianyar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, keberanian berpendapat, pemahaman materi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penggunaan *PowerPoint* interaktif membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, terstruktur, dan kondusif. Dengan dukungan sarana prasarana sekolah yang memadai, model pembelajaran ini dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 761–767. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/180>
- Ahyar. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Alfatonah, Dkk. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Kelas Iv. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain. *Cermin: Jurnal Penelitian*, 5(1), 113–123. [https://unars.ac.id/ojs/index.php/cermin\\_unars/article/view/968](https://unars.ac.id/ojs/index.php/cermin_unars/article/view/968)
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi Ke-11). Rineka Cipta.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353–361.

- <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. (2022). Teori Behaviorisme. Makassar: Disertasi Program Doktoral Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.7(4), 27-30  
<https://www.researchgate.net/publication/331233871>
- Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipa Di Sdn 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 6230–6238.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Barrows, H. S. (2020). *Problem Based Learning Applied To Medical Education*. Springfield: Southern Illinois University School Of Medicine Press.  
<https://archive.org/details/problembasedlear0000barr>
- Debiramasari, G., Amin, S. M., Prawiro, H., & Anggraini, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gayungan 1 Surabaya. *Jurnal National Conference For Ummah (Ncu)*, 1(1), 20–25.  
<https://conferences.unusa.ac.id/index.php/ncu2020/article/view/1050>
- Efgivia, R., Kurniasih, E., & Utami, N. (2021). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080.  
<https://doi.org/10.29303/jiip.v5i7.666>
- Greenhalgh, T., Robert, G., & Macfarlane, F. (2022). Diffusion of innovations in service organizations: Systematic review and recommendations. *Milbank Quarterly*, 82(4), 581–629.  
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC2690184/>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hmelo-Silver, C. E. (2020). Problem Based Learning: What And How Do Students Learn?. *Educational Psychology Review Journal*, 32(2), 315–337.  
[https://www.researchgate.net/publication/358140621\\_Media\\_Teknologi\\_Dalam\\_Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/358140621_Media_Teknologi_Dalam_Pembelajaran)
- Hung, W. (2022). Problem-based learning: A learning environment for enhancing critical thinking and problem-solving skills. Dalam M. Moallem, W. Hung, & N. Dabbagh (Eds.), *The Wiley Handbook of Problem-Based Learning*. 7(6), 41–60. Wiley-Blackwell.  
<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09475-6>

- Musfiqon, M., & Nurdyansyah. (2022). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Zifatama Jawa.
- Nastiti, D. P. P., Cholifah, P. S., & Umayaroh, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media PowerPoint Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn Pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(10), 961–973.  
<https://doi.org/10.17977/Um065v2i102022p961-973>  
[Ejournalstie45m](http://ejournalstie45m)
- Nugroho, R. (2022). *Public Policy: Dinamika Kebijakan, Analisis Kebijakan, Manajemen Kebijakan*. Elex Media Komputindo.
- Nurhayati, R., Untari, M. F. A., & Rahayu, W. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Canva Tema 1 Kelas Ii Sdn Sarirejo Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2779–2794.  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7030>  
[jurnal Universitas Pahlawan](http://jurnal.universitaspahlawan)
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Pribadi, B. A. (2021). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Pristy, N., & Sukartono. (2023). Kontribusi Media PowerPoint interaktif Dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2026–2036.  
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7790>
- Riyana, C. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960.  
<https://doi.org/10.56799/jim.v2i3.1250>
- Savery, J. R. (2021). Overview Of Problem Based Learning: Definitions And Distinctions. *Interdisciplinary Journal Of Problem Based Learning*, 15(1), 76–90.  
<https://doi.org/10.7771/1541-5015.1842>
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.  
<https://jurnal.stahnmpukutura.ac.id/index.php/pgsd/article/view/3479>
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam

- Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.  
<https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>  
[Ejournal.Stkipbudidaya.Ac.Id](http://ejournal.stkipbudidaya.ac.id)
- Subarsono, A.G. (2021). *Analisis Kebijakan Publik: Konsep, Teori Dan Aplikasi* (Cetakan Ke-10). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.  
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Edisi Ke-2, Cetakan Ke-1). Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Model Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Qosim: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61.  
[https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article/view/60?utm\\_source=chatgpt.com](https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article/view/60?utm_source=chatgpt.com)
- Winarno, B. (2020). *Kebijakan Publik: Teori, Proses, Dan Studi Kasus*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Winarno, B. (2022). *Teori Dan Proses Kebijakan Publik*. Prenadamedia Group.
- Yaumi, M. (2021). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana.