

Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Siswa Kelas IV

Affan Navio Fitratama, Suhartono

Universitas Sebelas Maret
affannavio@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

Abstract

Problem Based Learning (PBL) is an alternative learning model used to improve student's learning outcomes. The study aimed to describe the steps of PBL applying multimedia, improve student's learning outcomes, and describe the obstacles and solutions. It was classroom action research conducted in three cycles. The subjects were teachers and fourth grade students of SDN 1 Kalibagor. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that student's learning outcomes improved. The average percentages of student's passing grades were 65.26% in the first cycle, 76.92% in the second cycle, and 92.30% in the third cycle. It concludes that *Problem Based Learning (PBL)* applying multimedia improves social and natural science learning outcomes about Indonesia is multiculturalism to fourth grade students of SD Negeri 1 Kalibagor in academic year 2024/2025.

Keywords: *Problem based learning, multimedia, social and natural science learning outcomes*

Abstrak

Problem Based Learning (PBL) menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah penerapan model *PBL* berbantuan multimedia, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendeskripsikan kendala dan solusi. Jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas IV SDN 1 Kalibagor. Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Analisis data yang dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Persentase rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I = 65,26%, siklus II = 76,92%, dan siklus III = 92,30%. Simpulan penelitian ini yaitu penerapan model *PBL* berbantuan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: *Problem based learning, multimedia, hasil belajar IPAS.*



PENDAHULUAN

Salah satu elemen kunci sebagai upaya mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkompeten dalam menyongsong masa depan yang semakin dinamis adalah pendidikan. Seiring berkembangnya zaman, tuntutan dalam bidang pendidikan terus mengalami peningkatan sehingga dalam penerapannya pendidikan hendaknya mengikuti perkembangan zaman yang ada. Perubahan kurikulum menjadi salah satu bentuk dari berbagai perkembangan yang terjadi dalam ranah pendidikan. Saat ini, Kurikulum 2013 tidak lagi diimplementasikan sebagai kurikulum utama di sekolah dasar. Oleh sebab itu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah menetapkan kurikulum baru yakni Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka didefinisikan sebagai sebuah kurikulum yang berfokus pada pengembangan dalam bidang keterampilan serta kompetensi siswa yang sesuai dengan kebutuhan abad 21 (Thana & Hanipah, 2023, hlm. 282). Pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian dari bentuk inovasi yang telah dikembangkan Kurikulum Merdeka untuk diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk terlibat aktif atau *student center* dengan tujuan dapat menguasai materi dan memahami konsep serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Hendajani, dkk., 2018, hlm. 2).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS seringkali hanya berpusat pada guru sehingga mempengaruhi tingkat ketertarikan serta kontribusi siswa selama mengikuti serangkaian proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Tentunya, hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang didapatkan menjadi kurang maksimal. Maka dari itu, diperlukan sebuah upaya dalam merancang pembelajaran IPAS sehingga mampu memotivasi minat belajar siswa, salah satunya melalui pemilihan model, media, strategi, dan metode yang tepat. Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa untuk belajar sehingga hasil belajar yang mereka peroleh menjadi meningkat (Aprijal, dkk., 2020, hlm. 78). Guru berperan merangkai pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik masing-masing peserta didik guna mewujudkan pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, selain pemilihan strategi, model, dan metode yang tepat, diperlukan juga alat atau media yang bervariasi dengan tujuan menarik minat siswa untuk menguasai materi secara lebih mendalam. Pada pembelajaran abad 21, guru sebagai fasilitator pendidikan diharapkan mampu mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang dapat diaplikasikan di dalam sebuah pembelajaran. Berbagai upaya dapat dilakukan guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran diantaranya yaitu menghadirkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar sekaligus menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor terhadap guru dan siswa, diperoleh informasi bahwa pembelajaran berlangsung dengan lancar. Namun, pembelajaran yang dilaksanakan cenderung masih berfokus pada guru sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik untuk mengembangkan pendapat dan kemampuan berpikirnya. Kemudian dalam menyampaikan pembelajaran guru kurang mendorong partisipasi dan rasa ingin tahu siswa sehingga banyak siswa yang kesulitan untuk fokus dalam menyimak penjelasan guru dan cenderung berbicara dengan teman sebangku atau bermain sendiri. Hasil observasi tersebut didukung dengan hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti bersama guru kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, didapatkan sejumlah informasi yang menyatakan guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan hanya mengacu pada buku guru dan lembar kerja siswa (LKS). Hal ini menjadikan siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berakibat pada kurangnya

pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Di samping hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan analisis terhadap data hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Analisis data hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) mata pelajaran IPAS pada semester 1 menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 68,84. Selain itu, dari 13 siswa hanya 7 siswa yang mencapai kriteria tuntas atau sekitar 53,85% sedangkan 6 siswa atau sekitar 46,15%, belum mencapai kriteria tuntas. Kriteria tuntas dan belum tuntas tersebut didasarkan pada KKTP pada mata pelajaran IPAS yang ditetapkan di SD Negeri 1 Kalibagor yaitu 70.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor belum berjalan secara optimal dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sehubungan dengan itu, diperlukan adanya perbaikan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPAS. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memilih model beserta media yang menarik sebagai penunjang pembelajaran sekaligus sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan guru adalah model *Problem Based Learning (PBL)*. Widyowati, dkk. (2023, hlm. 4035) mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan yang dilakukan guru dengan tujuan memperkenalkan siswa terhadap sebuah permasalahan yang saling berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari dengan memberikan tantangan atau masalah yang memerlukan sebuah solusi yang menuntut mereka bekerja secara aktif dan kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan tersebut melalui pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka dapatkan. Penerapan model *PBL* menjadi lebih efektif dan bermakna apabila didukung melalui penggunaan berbagai media pendukung. Salah satu tindakan yang dapat diterapkan yaitu melalui penggunaan multimedia sebagai media pendukung pembelajaran. Multimedia merupakan sebuah konsep dalam teknologi informasi yang menggabungkan beberapa jenis media seperti suara, gambar, animasi, teks, serta video yang kemudian digabungkan dan diproses pada sebuah perangkat komputer (Cucus & Aprilinda, 2016, hlm. 1). Dengan memanfaatkan multimedia sebagai media penunjang pembelajaran maka akan membuat siswa berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut selama pembelajaran berlangsung (Sukiyanto dkk., 2023: 23). Adanya interaksi tersebut mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran serta meningkatkan minat belajar mereka sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang mereka peroleh. Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji penerapan *PBL*, masih terbatas studi yang mengintegrasikan model ini dengan multimedia pada topik IPAS 'Indonesiaku Kaya Budaya', khususnya di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu : (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2024/2025; (2) meningkatkan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya melalui penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan multimedia pada siswa IV SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2024/2025; (3) menganalisis kendala dan solusi dalam penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Penelitian diawali pada bulan Oktober 2024 hingga bulan Juni 2025. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV dan seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 13 siswa. Data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa, sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara mengenai penerapan model *PBL* berbantuan multimedia pada pembelajaran IPAS.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV, guru kelas IV, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi terhadap penerapan model dengan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa, wawancara untuk memperoleh data tentang penerapan model dengan media, serta tes untuk mengetahui sejauh mana siswa mengalami peningkatan hasil belajar IPAS pada ranah kognitif dalam penerapan model dengan media. Untuk mendapatkan data yang akurat, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Menurut Sugiyono (2021, hlm. 368) triangulasi diartikan sebagai proses pemeriksaan data yang melibatkan penggabungan berbagai teknik pengumpulan data, sumber, dan waktu. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor dengan indikator kinerja sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Multimedia

Penerapan model *PBL* berbantuan multimedia dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya dilaksanakan dalam tiga siklus dan memiliki lima langkah, yaitu: (1) orientasi masalah berbantuan multimedia; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar berbantuan multimedia; (3) membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan penyelidikan; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi; dan (5) analisis dan evaluasi. Tahapan pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada tahapan pembelajaran yang disampaikan Ngalimun (Verinsyah &Fitria, 2020, hlm. 374). Berikut hasil observasi dari siklus I, II, dan III.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Multimedia

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
	%	%	%	%	%	%	%	%
Orientasi masalah berbantuan multimedia	84,37	84,37	89,85	88,54	93,75	93,75	89,23	88,88
Mengorganisasikan siswa untuk belajar berbantuan multimedia	76,04	73,95	83,33	82,49	91,66	91,66	83,67	82,7
Membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan penyelidikan	79,16	77,08	86,45	85,41	93,75	91,66	86,45	84,71
Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi	77,08	76,04	82,29	81,29	87,5	85,41	82,29	80,91
Analisis dan evaluasi	82,29	83,33	87,49	86,45	93,75	91,66	87,84	87,14

Rata-rata	79,78	78,95	85,83	85	92,08	90,82	85,89	85
-----------	-------	-------	-------	----	-------	-------	-------	----

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus I, II, dan III mengalami peningkatan. Pada siklus I, rata-rata persentase hasil observasi terhadap guru dan siswa sebesar 79,78% dan 78,95%. Persentase tersebut belum memenuhi indikator capaian penelitian yang telah ditetapkan yaitu 85%. Hasil observasi terhadap guru pada siklus I pembelajaran sudah berjalan dengan cukup baik. Guru sudah menerapkan model pembelajaran sesuai dengan modul ajar meskipun terdapat beberapa langkah pembelajaran yang belum dilaksanakan secara lengkap sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal. Selain itu, secara keseluruhan siswa sudah lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan bervariasi. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang muncul serta langkah pembelajaran yang belum terlaksana secara efektif dan maksimal.

Pada siklus II, hasil observasi terhadap guru dan siswa masing-masing mengalami peningkatan sebesar 6,05% dari siklus sebelumnya. Hasil rata-rata persentase observasi siklus II terhadap guru dan siswa mencapai 85,83% dan 85%. Persentase tersebut sudah memenuhi indikator capaian penelitian yang telah ditargetkan yaitu 85%. Pada siklus II ini, proses pembelajaran sudah berlangsung lebih baik dari siklus sebelumnya. Guru sudah lebih melibatkan keaktifan siswa dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran sehingga keaktifan serta kontribusi siswa selama mengikuti pembelajaran mulai meningkat. Meskipun demikian, masih terdapat kendala yang muncul serta langkah pembelajaran yang perlu untuk dimaksimalkan.

Pada siklus III, hasil observasi terhadap guru dan siswa masing-masing mengalami peningkatan sebesar 6,25% dan 5,82% dari siklus sebelumnya. Hasil rata-rata persentase observasi siklus III terhadap guru dan siswa mencapai 92,08% dan 90,82%. Persentase tersebut sudah melampaui indikator capaian penelitian yang telah ditargetkan yaitu 85%. Pada siklus III ini, pembelajaran sudah dilaksanakan dengan sangat baik sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada modul ajar sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Guru sudah menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan sangat baik sehingga siswa menjadi tertarik dan berkontribusi aktif selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa merasa senang dan antusias selama mengikuti pembelajaran yang diberikan guru karena dalam menerapkan model pembelajaran guru menggunakan beberapa media yang menarik, siswa aktif dan saling bekerja sama pada kegiatan diskusi, siswa sudah menyajikan hasil diskusinya dengan percaya diri serta sebagian besar siswa sudah cukup aktif dalam memberikan tanggapan. Kendala yang dialami pada siklus sebelumnya sebagian besar sudah teratasi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ketepatan guru dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *PBL* berbantuan multimedia selalu mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan adanya perbaikan dalam pelaksanaan tindakan model *PBL* berbantuan multimedia pada setiap siklusnya. Melalui penerapan model *PBL* berbantuan multimedia ini, minat dan keaktifan siswa dalam belajar menjadi meningkat. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Wahyuningtyas dan Kristin (2021, hlm. 50) yang menyatakan bahwa penerapan model *PBL* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa berusaha menyelesaikan masalah yang disajikan. Selain itu, dengan memanfaatkan multimedia sebagai media penunjang pembelajaran maka akan membuat siswa berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut selama pembelajaran berlangsung (Sukiyanto dkk., 2023, hlm. 23). Adanya interaksi tersebut mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran serta

meningkatkan minat belajar mereka sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang mereka peroleh.

2. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya budaya

Selain hasil observasi penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan multimedia, penelitian ini juga mengambil data hasil belajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya. Pada penelitian ini, aspek hasil belajar yang diukur difokuskan pada ranah kognitif (pengetahuan). Perbandingan hasil belajar ranah kognitif siswa pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert2	Pert 1
	%	%	%	%	%
90-100	15,38	23,07	15,38	30,77	38,46
80-89	30,77	30,77	38,46	30,77	38,46
70-79	15,38	15,38	15,38	23,07	15,38
60-69	30,77	23,07	30,77	15,38	7,69
50-59	-	7,69	-	-	-
<50	7,69	-	-	-	-
Jumlah	100	100	100	100	100
Nilai Tertinggi	90	95	95	100	100
Nilai Terendah	45	55	60	65	65
Rata-rata	72,69	74,61	76,53	80,76	85,38
Siswa Tuntas (%)	61,53	69,23	69,23	84,62	92,30
Siswa Belum Tuntas(%)	38,47	30,77	30,77	15,38	7,69

Berdasarkan tabel 2, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Selain itu, persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 persentase ketuntasan siswa sebesar 61,53% dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 72,69, sedangkan pada pertemuan 2 persentasenya meningkat menjadi 69,23% dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 69,23. Pada siklus II pertemuan 1 persentase ketuntasan siswa sebesar 69,23% dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 76,53, sedangkan pada pertemuan 2 persentasenya meningkat menjadi 84,62% dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 80,76. Pada siklus III, persentase ketuntasan siswa meningkat dari siklus sebelumnya menjadi 92,30% dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 85,38. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya yang diperoleh siswa kelas IV SDN 1 Kalibagor sudah mencapai target yang telah ditetapkan berupa indikator capaian penelitian sebesar 85% dengan KKTP sebesar 70. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut tersebut sesuai dengan pendapat Ka'u (2022, hlm. 125) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *PBL* mampu memberikan hasil belajar yang lebih maksimal dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan tanpa menerapkan model *PBL*. Sedangkan penggunaan multimedia menjadi sebuah teknologi yang dapat merangsang siswa untuk aktif selama mengikuti pembelajaran (Manurung, 2021, hlm. 2). Selain itu, menurut Verasanti, dkk. (2021, hlm. 284) implementasi model *PBL* yang menggabungkan multimedia sebagai media dalam pembelajaran mampu membuat

hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat serta mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3. Kendala dan Solusi Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Multimedia

Dalam penerapan model *PBL* berbantuan multimedia pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus, terdapat beberapa kendala yang muncul yaitu : (1) guru memerlukan waktu yang cukup lama pada saat membagi kelompok belajar disebabkan guru baru pertama kali dan belum terbiasa membagi kelompok belajar menggunakan web *random team generator*; (2) guru kesulitan dalam mengondisikan siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan disebabkan siswa hanya ingin berkelompok dengan teman yang disukai; (3) siswa belum memahami cara menggunakan *powerpoint* interaktif disebabkan guru belum optimal dalam menjelaskan cara penggunaan media *powerpoint* interaktif kepada siswa; (4) siswa pasif dan masih bergantung pada teman pada saat kegiatan diskusi disebabkan guru belum membimbing siswa secara menyeluruh pada saat kegiatan diskusi; (5) siswa belum mempresentasikan hasil diskusinya dengan percaya diri disebabkan siswa merasa malu saat menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas; (6) hanya terdapat sedikit siswa yang bertanya atau memberikan tanggapan pada saat kegiatan presentasi disebabkan siswa kurang mendapat dorongan dari guru untuk berani bertanya atau memberikan tanggapan. Beberapa kendala tersebut juga dialami oleh Mulyadi dan Ratnaningsih (2022, hlm. 43) dalam penelitiannya yang menemukan kendala yaitu terdapat siswa yang pendiam sehingga menyebabkan siswa tersebut tidak aktif pada saat berdiskusi. Selain itu, Pratiwi dan Mawardi (2022, hlm. 305) menyatakan bahwa kendala dalam penerapan model *PBL* yaitu siswa belum bertanya dan menjawab pertanyaan, berinteraksi dengan anggota kelompok, dan membuat kesimpulan.

Solusi untuk mengatasi kendala yang terjadi yaitu: (1) guru menyiapkan daftar nama siswa pada microsoftword agar lebih menghemat waktu pada saat membagi kelompok belajar menggunakan web *random team generator*; (2) guru memotivasi siswa agar mau berkelompok dengan siapa saja; (3) guru mempelajari kembali cara penggunaan media *powerpoint* interaktif; (4) guru mendorong siswa untuk lebih aktif bekerja sama pada saat kegiatan diskusi; (5) guru memberikan stimulus berupa apresiasi bagi siswa yang telah mempresentasikan hasil diskusinya; (6) guru mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan berani untuk bertanya atau memberikan tanggapan pada saat kegiatan presentasi. Solusi tersebut selaras dengan pendapat Widayanti dan Nur'aini (2020, hlm. 18) yang menyatakan bahwa guru perlu lebih mengawasi dan membimbing siswa saat berdiskusi dan perlu memotivasi siswa agar percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya. Hal ini sesuai dengan penelitian Dani, dkk. (2023, hlm. 1186) yang menyatakan bahwa pada saat pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)*, guru perlu memberikan motivasi sesering mungkin agar membantu siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak tegang.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa : (1) penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan multimedia dilaksanakan melalui 5 langkah pembelajaran yang meliputi: (a) orientasi masalah berbantuan multimedia; (b) mengorganisasikan siswa untuk belajar berbantuan multimedia, (c) membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan penyelidikan, (d) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, serta (e) analisis dan evaluasi; (2) penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan multimedia dapat meningkatkan meningkatkan hasil

belajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan analisis mengenai peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I rata-rata persentase ketuntasan siswa memperoleh persentase sebesar 65,26%, siklus II sebesar 76,92%, dan siklus III sebesar 92,30%; (3) kendala yang ditemukan meliputi pemahaman, pengondisian kelas, keaktifan, dan motivasi. Adapun solusi yang diterapkan melalui pemberian motivasi, bimbingan serta stimulus berupa apresiasi kepada semua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76-91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan e-learning berbasis multimedia untuk efektivitas pembelajaran jarak jauh. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 7(2), 1-3. <https://doi.org/10.36448/jsit.v7i1.765>
- Dani, D.K., Paksi, H.P., & Sutaji. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS topik keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku kelas IV SDN Sukowati Kapas Bojonegoro. *Journal on Education*, 6(1), 1174- 1187. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3063>
- Hendajani, F., Hakim, A., Lusita, M. D., Saputra, G. E., & Ramadhana, A. P. (2018). 3d animation model with augmented reality for natural science learning in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series* 1013(1), 2-3. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1013/1/012154>
- Ka'u, H. (2022) Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Watutura. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3329-3335.
- Manurung, P. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mulyadi, K., & Ratnaningsih, N. (2022). Analisis pencapaian dan kendala penerapan model problem based learning pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 37-46. <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v3i1.7023>
- Pratiwi, I., & Mawardi. (2022). Penerapan model problem based learning berbantuan audio visual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 302- 308. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v6i3.49668>
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sukiyanto, S., Kusumaningrum, B., Anggreini, D., & Agustito, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran matematika berbasis game edukasi kahoot pada pembelajaran tatap muka terbatas. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–26. <https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.21-26>
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi pendidikan SD untuk menghadapi tantangan abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(1), <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4331> 281-288.
- Verasanti, D., Handayani, D., & Noviyanti, N. (2021). Penerapan model problem based learning berbantuan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar kimia siswa. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(3), 282- 291. <https://doi.org/10.30998/fjik.v8i3.9242>

- Verinsyah, N. O., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berfikir kritis siswa sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 368-379. <http://202001/JoBESV3I2/2766>
- Wahyuningtyas, R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 49-55.
- Widayanti, R., & Nur'aini, K. D. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan prestasi belajar matematika dan aktivitas siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 12-23. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.480>
- Widyowati, A. P., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik SD pada pelajaran matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4032-4044. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1243>