

Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS Tentang Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku

Ayu Apriani, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret
ayuapriani423@student.uns.ac.id

Article History

accepted 15/12/2025

approved 15/1/2026

published 15/2/2026

Abstract

The study aimed to describe the steps of Problem-Based Learning (PBL) applying interactive multimedia and analyze the enhancement of critical thinking skills and learning outcomes in social and natural science. It was a Classroom Action Research (CAR) conducted in three cycles. The subjects were 30 students. Data collection techniques were observation, interview, and tests. Data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results indicated that the teacher and the students showed good performance in conducting PBL in each cycle. The student's critical thinking skills enhanced since the scores met the indicators such as interpretation, analysis, and reasoning. The average scores of interpretation in the first to third cycle were 73.89%, 86.25%, and 91.95%. The analysis scores were 69.87%, 83.19%, and 87.22%. Meanwhile, the reasoning had 71.53%, 80.55%, and 90.28%. It concludes that PBL applying interactive multimedia enhances effectively student's critical thinking skills and learning outcomes in social and natural science.

Keywords: Problem-Based Learning, interactive multimedia, critical thinking, learning outcomes, social and natural science

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil Belajar IPAS tentang Kearifan lokal di Masyarakat Sekitarku; (2) meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS materi Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku; (3) meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS materi Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku; (4) mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemukan selama penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS tentang Kearifan lokal di Masyarakat Sekitarku. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus dengan subjek 30 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes, dan dianalisis secara kualitatif serta kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal mengalami peningkatan pada setiap siklus, baik dari segi keterlaksanaan guru maupun keaktifan siswa. Keterampilan berpikir kritis siswa meningkat terlihat pada ketiga indikator keterampilan berpikir kritis, yaitu interpretasi, analisis, dan penalaran. Nilai rata-rata indikator interpretasi meningkat dari 73,89% pada siklus I menjadi 86,25% pada siklus II, dan 91,95% pada siklus III. Indikator analisis juga mengalami peningkatan dari 69,87% menjadi 83,19%, dan selanjutnya 87,22% pada siklus III. Sementara itu, indikator penalaran meningkat dari 71,53% di siklus I, menjadi 80,55% pada siklus II, dan mencapai 90,28% pada siklus III. Model PBL berbasis multimedia interaktif terbukti efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, multimedia interaktif, berpikir kritis, hasil belajar, IPAS.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 menekankan pentingnya kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah berpikir kritis. Kemampuan ini diperlukan agar siswa mampu menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan mengambil keputusan berdasarkan logika dan bukti yang kuat (Facione, 2015). Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, penerapan pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis masih menjadi tantangan. Banyak sekolah dasar masih mengandalkan metode ceramah dan hafalan, yang berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa (Nurohmah & Zulfiati, 2024).

Kurikulum Merdeka yang dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia bertujuan untuk menanggapi tantangan ini melalui pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Dalam kurikulum ini, siswa didorong untuk menjadi pembelajar aktif dan mandiri, serta mampu berpikir kritis dan reflektif dalam menghadapi permasalahan kehidupan nyata (Zakaria et al., 2025). Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menekankan pada pemecahan masalah nyata yang diangkat dari lingkungan sekitar siswa, dan memungkinkan mereka bekerja secara kolaboratif dalam mengembangkan solusi yang logis dan kreatif (Mushtofaina et al., 2024).

Berbagai studi telah menunjukkan efektivitas model PBL dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fajri dan Gufron (2025) mencatat peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV dari rata-rata 62,3 menjadi 85,1 setelah penerapan PBL, dengan N-Gain sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi. Penelitian lain oleh Jamil et al. (2025) pada mata pelajaran IPAS menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 59,3 menjadi 83,4 serta peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, implementasi PBL di sekolah dasar tidak selalu berjalan optimal. Guru kerap mengalami kesulitan dalam memandu siswa mengidentifikasi masalah dan mengarahkan diskusi kelompok secara efektif. Hal ini juga ditemukan di SD Negeri Tanuharjo, berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV yang mengungkapkan bahwa siswa cenderung pasif, kurang mampu menganalisis informasi, dan belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok secara produktif.

Strategi pembelajaran, media yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Multimedia interaktif, seperti video, gambar, simulasi, dan aplikasi permainan edukatif terbukti dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang abstrak dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Ramadani et al., 2024). Sayangnya, pemanfaatan media ini masih terbatas di banyak sekolah dasar. Di SD Negeri Tanuharjo, guru masih menggunakan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, tanpa dukungan visual atau media interaktif yang dapat memperkuat konsep-konsep penting dalam pembelajaran IPAS.

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi indikator nyata dari permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan terhadap 30 siswa kelas IV SD Negeri Tanuharjo pada materi kearifan lokal, hanya 9 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sementara 70% siswa belum mencapai ketuntasan. Rendahnya pencapaian ini mencerminkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan aktif dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah mengombinasikan model *PBL* dengan multimedia interaktif. Penelitian oleh Pradana et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan *PBL* berbasis *Google Sites* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, rata-rata skor berpikir kritis siswa meningkat dari 59,5% menjadi 79,06%. Demikian pula, skor berpikir kreatif meningkat dari 56,94% menjadi 74,72%. Hasil serupa di tunjukkan oleh Nurohmah dan Zulfiati (2024) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penerapan *PBL* berbantuan multimedia interaktif

dalam pembelajaran PPKn meningkatkan partisipasi aktif siswa dan ketuntasan hasil belajar dari 76,78% menjadi 89,28%.

IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu pembelajaran terpadu. Salah satu topik yang diajarkan dalam IPAS adalah kearifan lokal, yaitu pengetahuan dan tradisi yang dimiliki oleh masyarakat setempat. Pembelajaran tentang kearifan lokal sangat penting untuk membuat siswa menghargai budaya dan tradisi daerah mereka. Namun, materi ini sering kali dianggap sulit oleh siswa karena bersifat abstrak dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media seperti video dokumenter tentang tradisi lokal, gambar-gambar budaya daerah, dan permainan interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Ketika dikombinasikan dengan model *PBL*, siswa tidak hanya memahami konsep kearifan lokal, tetapi juga dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian budaya dan mencari solusi untuk masalah tersebut.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas IV yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, mereka membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan dapat diamati secara langsung. Multimedia interaktif dapat menyediakan pengalaman visual dan auditori yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam IPAS. Selain itu, model *PBL* dapat melatih siswa untuk berpikir sistematis, menganalisis informasi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Kombinasi *PBL* dengan multimedia interaktif diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di SD Negeri Tanuharjo. Model ini tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang sangat penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna, siswa dapat memahami pentingnya kearifan lokal dan berperan aktif dalam pelestariannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu: (1) bagaimana langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal di kelas IV SD Negeri Tanuharjo; (2) apakah penerapan model *PBL* berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal; (3) apakah penerapan model *PBL* berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal; (4) apa saja kendala dan solusi dalam penerapan model *PBL* berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal di kelas IV SD Negeri Tanuharjo.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal; (2) meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal; (3) meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal, serta (4) mendiskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *PBL* berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pembelajaran serta manfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain yang tertarik dengan inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Tanuharjo. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IV tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tanuharjo, Kecamatan Alian, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Sekolah ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa, serta kurangnya pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai KKTP dengan skor rata-rata di bawah 75.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik: observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa dan guru selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa untuk menggali persepsi mereka terhadap proses dan hasil pembelajaran. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada setiap siklus, menggunakan instrumen soal yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis (interpretasi, analisis, dan inferensi) serta kompetensi IPAS.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata, persentase ketuntasan, dan peningkatan skor dari setiap siklus pembelajaran. Validitas data diperoleh melalui teknik triangulasi sumber dan metode, dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan tes pada setiap siklus.

Penerapan model *PBL* dilakukan melalui lima tahapan, yaitu: (1) orientasi masalah, (2) pengorganisasian siswa untuk belajar, (3) pembimbingan penyelidikan, (4) pengembangan dan penyajian hasil kerja, serta (5) analisis dan evaluasi. Multimedia interaktif yang digunakan antara lain video, gambar, PPT, media konkret, dan Wordwall.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Multimedia Interaktif

Penerapan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS dilakukan dalam lima langkah utama yang mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Masrinah, Aripin, & Gaffar (2019), Firdaus, Asikin, & Waluya (2021), Afni (2020), yaitu: (a) orientasi masalah berbantuan multimedia, (b) mengorganisasikan siswa untuk belajar menggunakan multimedia, (c) pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, (d) mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, dan (e) menganalisis dan mengevaluasi menggunakan multimedia. Setiap langkah dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan siswa, disertai dengan penggunaan multimedia seperti video, *PowerPoint*, *Wordwall*, dan media konkret.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *PBL* terhadap Guru dan Siswa

Langkah PBL		Guru Siklus I	Guru Siklus II	Guru Siklus III	Siswa Siklus I	Siswa Siklus II	Siswa Siklus III
Orientasi masalah	pada	81,67%	90%	95%	78,3%	85,83%	93,3%
Mengorganisasi peserta didik		80%	91,6%	93,3%	80,83%	87,5%	91,67%
Bimbingan penyelidikan		83,3%	90%	95%	79,16%	88,3%	90%
Mengembangkan dan menyajikan hasil		85%	88,3%	91,67%	76,66%	86,6%	91,67%
Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan	dan	82,5%	90,83%	91,67%	80%	85,01%	88,3%
Rata-rata		82,5%	90,6%	93,3%	78,9%	86,6%	91%

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan observasi penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia interaktif oleh observer terhadap guru dan siswa pada siklus I observasi guru memiliki persentase rata-rata sebesar 82,5%, meningkat menjadi 90,66 pada siklus II, dan mencapai 93,33 pada siklus III. Sementara itu, hasil observasi terhadap siswa juga mengalami peningkatan dari rata-rata 78,99 pada siklus I, menjadi 86,66 pada siklus II, dan mencapai 91 pada siklus III. Peningkatan ini terlihat konsisten pada setiap langkah pembelajaran, mulai dari orientasi masalah berbantuan multimedia, mengorganisasikan siswa untuk belajar menggunakan multimedia, pembimbingan penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil kerja, hingga menganalisis dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Indikator yang memberikan kontribusi terbesar terhadap keberhasilan penerapan model adalah orientasi masalah berbantuan multimedia, yang pada siklus III mencapai persentase tertinggi baik pada guru (95%) maupun siswa (93,33%). Keberhasilan ini didorong oleh kemampuan guru dalam mengaitkan masalah dengan pengetahuan awal siswa, menyajikannya secara menarik, dan memanfaatkan multimedia secara optimal sehingga mampu memicu keterlibatan aktif siswa sejak awal pembelajaran. Di sisi lain, indikator menganalisis dan mengevaluasi menggunakan multimedia, meskipun mengalami peningkatan pada setiap siklus, tetap menjadi indikator dengan capaian terendah pada siswa (88,33%) di siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam melakukan analisis mendalam dan memberikan evaluasi yang konstruktif masih memerlukan penguatan melalui latihan berulang, bimbingan terarah, dan penguasaan materi yang lebih mendalam. Secara keseluruhan, peningkatan persentase pada semua indikator mencerminkan bahwa pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif berlangsung semakin efektif pada setiap siklus.

Multimedia interaktif memainkan peran penting dalam memperkuat pemahaman dan minat belajar siswa. Misalnya, pada orientasi masalah, penggunaan video mengenai hilangnya budaya lokal akibat globalisasi berhasil memantik diskusi yang bermakna. Pada tahap investigasi, siswa dibantu dengan *Wordwall* dalam mengidentifikasi unsur-unsur kearifan lokal. Hal ini mendukung pendapat Ramadani et al. (2024) bahwa integrasi multimedia dalam *PBL* dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan

2. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Keterampilan berpikir kritis dikembangkan dan diamati melalui indikator interpretasi, analisis, dan penalaran. Ketiganya menunjukkan perkembangan dari siklus I ke siklus III. Setiap indikator dinilai dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis data, serta menarik kesimpulan yang logis dari hasil investigasi mereka.

Tabel 2.1. Rata-Rata Persentase Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Interpretasi	73,89%	86,25%	91,95%
2.	Analisis	69,87%	83,19%	87,2%
3.	Penalaran	71,53%	80,5%	90,28%
Rata-rata		71.7%	83.3%	89.81%

Tabel 2.2. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Siklus	Jumlah Siswa pada Kategori B & A	Persentase Ketuntasan
Siklus I	15 siswa	50%
Siklus II	29 siswa	96,7%
Siklus III	30 siswa	100%

Berdasarkan data tabel 2.1 menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator keterampilan berpikir kritis dari siklus I hingga siklus III. Interpretasi meningkat dari 73,89% menjadi 91,95%, analisis dari 69,87% menjadi 87,2%, dan penalaran dari 71,53% menjadi 90,28%. Sedangkan pada tabel 2.2 memperlihatkan

peningkatan jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi (B) dan sangat tinggi (A). Pada siklus I hanya terdapat 15 siswa (50%) yang masuk dalam kategori tersebut. Pada siklus II jumlahnya meningkat signifikan menjadi 29 siswa (96,7%), dan pada siklus III seluruh siswa (100%) telah mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara bertahap dan signifikan, baik dari segi capaian indikator maupun distribusi kategori pencapaian siswa. Peningkatan tersebut mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan interpretasi, analisis, dan penalaran siswa secara optimal.

Indikator penalaran mengalami peningkatan paling signifikan, yang tampak dari kemampuan siswa menyusun kesimpulan berdasar data, diskusi, dan visualisasi multimedia. Namun, indikator analisis merupakan indikator yang paling sulit meningkat dibandingkan yang lain. Hal ini disebabkan karena keterampilan analisis memerlukan kemampuan menguraikan informasi kompleks, mengidentifikasi hubungan antar-konsep, serta memerlukan waktu latihan yang lebih banyak. Selain itu, beberapa siswa masih terbiasa dengan pembelajaran yang bersifat menghafal, sehingga butuh proses adaptasi lebih lama untuk mengasah kemampuan analisis secara mendalam.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian Wati & Kurniawan (2023) yang menyatakan bahwa *PBL* membantu siswa berpikir lebih analitis dan reflektif dalam memahami konsep. Selain itu, Lestari & Utama (2022) dan Afifah & Anugrah (2021) juga menunjukkan bahwa kegiatan berbasis masalah mendorong siswa berpikir logis, menyelesaikan persoalan dengan alasan yang kuat, dan mengevaluasi informasi secara lebih mendalam.

Selain data kuantitatif, hasil observasi kualitatif juga memperkuat temuan ini. Pada siklus I, siswa masih kesulitan memahami inti permasalahan, kurang aktif dalam diskusi, serta cenderung memberikan jawaban berdasarkan hafalan. Namun pada siklus III, siswa mampu mengidentifikasi akar masalah, menghubungkan data dan informasi dengan teori yang relevan, serta menyusun argumen secara logis dan berdasar.

Perubahan ini sejalan dengan pendapat Facione (2015) bahwa keterampilan berpikir kritis dapat berkembang melalui kegiatan interpretasi, analisis, dan inferensi yang terstruktur. Dukungan multimedia seperti video dan gambar berperan dalam memperjelas konteks masalah, sedangkan penggunaan Wordwall dan diskusi kelompok memberikan ruang latihan berpikir kritis yang intensif.

3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur melalui tes formatif pada akhir tiap siklus. Indikator yang digunakan mencakup memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) Ketuntasan meningkat signifikan dari siklus I ke siklus III dengan ketuntasan nilai IPAS (KKTP ≥ 75).

Tabel 3. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar IPAS

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Siklus I	16 siswa	41,6%
Siklus II	24 siswa	78,3%
Siklus III	28 siswa	90%

Peningkatan persentase ketuntasan siswa pada hasil *posttest* pada siklus I yaitu 41,66%, pada siklus II memiliki nilai ketuntasan sebesar 78,33% dan pada siklus III diperoleh nilai ketuntasan sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tujuan pembelajaran pada Siklus I dan II belum tercapai karena persentase ketuntasan masih di bawah 85%, meskipun nilai rata-rata sudah mulai meningkat dari 72,22 menjadi 85,11. Namun, pada Siklus III indikator tujuan pembelajaran telah tercapai karena ketuntasan mencapai 90%, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mampu mendeskripsikan,

mengidentifikasi, menganalisis, dan mengaitkan kearifan lokal sesuai dengan indikator tujuan pembelajaran. Peningkatan ini terjadi karena strategi pembelajaran diperbaiki melalui proses refleksi sehingga memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar

Terjadinya peningkatan hasil belajar IPAS dengan menerapkan model *Problem Based Learning* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nu'man dan Nursyahidah (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan. Sanusi dan Kusnendar (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif dalam PBL, seperti simulasi dan aplikasi pembelajaran virtual, mampu menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan capaian belajar siswa. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2016) penerapan model *Problem Based Learning* memberikan peningkatan yang sangat signifikan, yaitu terjadi peningkatan jumlah siswa yang lulus KKTP di setiap siklusnya.

4. Kendala dan Solusi dalam Penerapan Model PBL berbasis Multimedia Interaktif

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia interaktif terdapat beberapa kendala selama tiga siklus pembelajaran meliputi: (1) guru menayangkan video, tetapi siswa kesulitan memahami inti permasalahan, (2) Sebagian siswa belum memahami teknis pengerjaan LKPD, (3) perhatian siswa saat diskusi masih rendah, karena ada yang lebih banyak berbicara di luar topik bersama teman sekelompok, (4) siswa belum terbiasa memberikan tanggapan saat presentasi kelompok lain, serta (5) beberapa kelompok masih pasif dalam menyampaikan pendapat saat presentasi. Pratiwi dan Mawardi (2022) mengemukakan bahwa hambatan utama dalam PBL di Sekolah Dasar adalah siswa yang belum terbiasa menjawab pertanyaan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini diperparah dengan belum terbentuknya kebiasaan siswa untuk menyimak dan menanggapi pendapat teman sekelompok secara konstruktif. Selain itu, Yulianti dan Gunawan (2019) menyatakan bahwa keterbatasan pemahaman terhadap permasalahan yang disajikan dalam PBL menyebabkan siswa kurang termotivasi, sehingga pembelajaran menjadi tidak optimal.

Adapun solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut antara lain: (1) guru memberikan arahan dan penguatan pemahaman secara bertahap terhadap isi video dan mengajak siswa untuk mengamati dengan cermat, (2) Guru menanyakan secara langsung pemahaman siswa mengenai LKPD dan mengulang penjelasan jika diperlukan, (3) guru dapat melakukan ice breaking singkat untuk menjaga fokus siswa saat diskusi kelompok, (4) guru membimbing dan mengarahkan siswa agar aktif memberikan tanggapan saat presentasi kelompok lain, serta (5) guru memotivasi dan membimbing siswa untuk aktif melalui dorongan dan tanya pemantik. Khoiriyah, Syarifah, dan Atmaja (2024) menyarankan bahwa solusi yang efektif dalam menghadapi kendala pembelajaran PBL berbasis multimedia adalah penggunaan stimulus visual yang menarik, penguatan pemahaman dengan pertanyaan reflektif, dan pemberian *ice breaking* untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Guru juga perlu membimbing siswa saat berdiskusi dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam sesi presentasi serta dalam menanggapi pendapat teman. Pratiwi dan Mawardi (2022) juga menegaskan bahwa peran aktif guru sebagai fasilitator yang membimbing proses diskusi dan presentasi sangat diperlukan untuk membentuk kebiasaan berpikir kritis dan responsif pada siswa sejak dini.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan mengenai penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa, maka simpulannya adalah:

1. Penerapan model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS tentang kearifan lokal terlaksana dengan baik dan mengalami

peningkatan di setiap siklus, baik dari keterlaksanaan guru maupun keaktifan siswa. Penerapan dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu: (a) orientasi masalah berbantuan multimedia, (b) mengorganisasikan siswa untuk belajar menggunakan multimedia, (c) pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, (d) mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, dan (e) menganalisis dan mengevaluasi menggunakan multimedia. Peningkatan kualitas terlihat dari pelaksanaan setiap tahapan yang semakin optimal pada setiap siklus, dengan partisipasi aktif siswa yang meningkat dan penggunaan multimedia seperti video, Wordwall, dan gambar ilustratif yang membantu dalam memahami materi tentang kearifan lokal di lingkungan sekitar.

2. Model PBL yang diterapkan secara sistematis dan didukung dengan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Peningkatan ini terlihat pada ketiga indikator keterampilan berpikir kritis, yaitu interpretasi, analisis, dan penalaran. Nilai rata-rata indikator interpretasi meningkat dari 73,89% pada siklus I menjadi 86,25% pada siklus II, dan 91,95% pada siklus III. Indikator analisis juga mengalami peningkatan dari 69,87% menjadi 83,19%, dan selanjutnya 87,22% pada siklus III. Sementara itu, indikator penalaran meningkat dari 71,53% di siklus I, menjadi 80,55% pada siklus II, dan mencapai 90,28% pada siklus III.
3. Penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tanuharjo tentang Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku. Hal ini dilihat pada hasil belajar siswa pada setiap siklus mengalami kenaikan. Rata-rata persentase ketuntasan siswa pada siklus I = 41,66%, pada siklus II = 78,33% dan pada siklus III diperoleh nilai ketuntasan sebesar 90%.
4. Dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif, ditemukan beberapa kendala, seperti kesulitan siswa memahami isi video, ketidakpahaman terhadap teknis LKPD, rendahnya fokus saat diskusi, pasif saat presentasi, serta kurangnya respon terhadap presentasi kelompok lain. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan arahan bertahap, mengulang penjelasan LKPD, melakukan ice breaking, membimbing keterlibatan dalam diskusi dan presentasi, serta memotivasi siswa dengan pertanyaan pemantik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Anugrah, S. (2021). Peningkatan keterampilan berpikir kritis melalui penerapan *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 185–192. <https://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/20811>
- Afni, N. (2020). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 000-1004. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/55667/33115>
- Facione, P. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. <https://www.researchgate.net/publication/251303244>
- Fajri, Z., & Gufron, E. (2025). Analisis Hasil Belajar Matematika Menggunakan Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) pada Siswa Kelas 4 SDN Tamanan 1. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 3(1), 36–59. <https://ejournal.unibo.ac.id/index.php/sigma/article/download/1077/690/3739>
- Fauziah. (2016). Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 103-109. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.6550>
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 187–200. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.871>
- Gunawan, G., Kustiani, L. ., & Sri Hariani, L. . (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14–22. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi/article/view/4840>
- Jamil, F., Lestari, T. A., & Karmajaya, I. W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.

- Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(2), 795–800. <https://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/article/view/731>
- Khoiriyah, U., Syarifah, S. M., & Atmaja, H. T. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 919–930. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6611>
- Lestari, I., & Utama, L. (2022). Efektivitas *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5795–5805. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3182>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). *Problem Based Learning (PBL)* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/129>
- Mushthofaina, Z., Akhyar, A., Widjanarko, D., Sutopo, Y., Lamongan, J., No, T., Ngisor, B., & Gajahmungkur, K. (2024). *Learning Achievements in Maintenance of ABS (Antilock Braking System) Brake System Through PBL*. *JVCE*, 9(1), 49–55. <https://journal.unnes.ac.id/journals/jvce/article/view/18648>
- Nu'Man, M. A., Nursyahidah, F., Fatonah, F., & Artharina, F. P. (2024). Pengaruh Model Pbl Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal EduTech*, 4(3), 183–192. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i3.3308>
- Nurohmah, F., & Maria Zulfiati, H. (2024). *Implementation Of Problem Based Learning (Pbl) Based On Multimedia To Improve Learning Outcomes Of Pancasila Education In Grade III Of SD Negeri 2 Mendungan*. *Proceedings of International Conference on Science, Technology, and Innovation*, 1(1), 1088–1096. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ICSTI/article/view/3240>
- Pradana, G. Y., Anam, R. S., Mariana, N., & Yunianika, I. T. (2024). *The Influence of Problem-Based Learning Model Assisted by Interactive Multimedia Google Sites on Critical and Creative Thinking Skills in Elementary School*. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 11(2), 320–336. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v11i2.18281>
- Pratiwi, F., & Mawardi, M. (2022). Kendala dan Solusi Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(2), 301–308. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpgsd/article/view/20409>
- Ramadani, F., Desyandri, D., Sukma, E., & Erita, Y. (2024). *Development of Interactive Multimedia Indonesian Language Teaching Material Based on Problem-Based Learning (PBL) in Elementary Schools*. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4742>
- Sanusi, W., & Kusnendar, J. (2024). Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif Cisco IT Essentials Virtual Desktop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *IJUBI*, 7(1), 17–46. <http://dx.doi.org/10.21927/ijubi.v7i1.4269>
- Wati, N. S., & Kurniawan, D. A. (2023). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45–52. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/51340>
- Zakaria, M. I., Abdullah, A. H., Alhassora, N. S. A., Osman, S., & Ismail, N. (2025). *The Impact of M-learning and Problem-Based Learning Teaching Method on Students Motivation and Academic Performance*. *International Journal of Instruction*, 18(1), 503–518. <https://e-iji.net/ats/index.php/pub/article/view/707>