

Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Powerpoint* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Perkembangbiakan Makhluk Hidup

Lilik Kustiyan^{1*}

¹SD 1 Garung Kidul, Kudus, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 10, 2021

Revised March 12, 2021

Accepted July 20, 2021

Available online August 25, 2021

Kata Kunci:

*Model Problem Based Learning,
Media Powerpoint*

Keywords:

*Problem Based Learning Model,
Powerpoint Media*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menekankan terhadap proses pembentukan pengetahuan melalui pola interaksi langsung dengan lingkungan. Hanya saja pada proses pelaksanaannya guru belum mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar dan aktifitas belajar IPA siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkembangbiakan makhluk hidup melalui model pembelajaran problem based learning dengan media powerpoint pada siswa kelas VI SD. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan prosedur pelaksanaan dan implementasi penelitian terbagi dalam dua siklus. Siklus I dilakukan dua kali pertemuan dan siklus II juga dilakukan dua kali pertemuan. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni sebanyak 19 orang siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 20,55 atau sebesar 72,37% (sedang), siklus II meningkat menjadi 25,20 atau sebesar 90,05% (sangat tinggi). Pada akhir tindakan siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 72,89 atau sebesar 73,68% mengalami peningkatan 26,31% dari kondisi awal. Nilai rata-rata siklus II diperoleh 79,74 atau sebesar 89,47% ketuntasan belajar sehingga mengalami peningkatan sebesar 15,79% dari siklus I. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning dengan media powerpoint dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkembangbiakan makhluk hidup pada siswa kelas VI SD.

ABSTRACT

Science learning is a learning that emphasizes the process of forming knowledge through a pattern of direct interaction with the environment. It's just that in the implementation process the teacher has not been able to use an appropriate learning model so that it results in low learning outcomes and students' science learning activities. The purpose of this research is to increase the activity and learning outcomes of the reproduction of living things through a problem based learning model using powerpoint media for sixth grade elementary school students. This research is a classroom action research with the implementation and implementation procedures of the research divided into two cycles. Cycle I was conducted in two meetings and cycle II was also conducted in two meetings. The subjects involved in this study were 19 students. The results of this study indicate that student learning activities in the first cycle obtained an average score of 20.55 or 72.37% (medium), the second cycle increased to 25.20 or 90.05% (very high). At the end of the first cycle of action, the average value obtained was 72.89 or 73.68%, an increase of 26.31% from the initial condition. The average value of the second cycle was 79.74 or 89.47% of learning completeness so that it increased by 15.79% from the first cycle. So it can be concluded that the application of problem based learning learning model with powerpoint media can increase the activity and learning outcomes of breeding living creatures in grade VI.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak. Dalam dunia pendidikan anak diajarkan untuk mampu berpikir secara aktif dan kreatif, guna mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Fahyuni & Nurdyansyah, 2016). Salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa yakni mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di jenjang pendidikan dasar sampai jenjang perkuliahan. Hal ini didasarkan pada Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 Kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat Ilmu Pengetahuan Alam (Prasetyono & Trisnawati, 2018; Rachmawati1 et al., 2020). Pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran IPA tersebut didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru dengan berorientasi kepada tujuan kurikuler mata pelajaran IPA (Mujakir, 2015; Rachmawati, 2018).

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang didasarkan pada teori-teori belajar (Komalasari, 2020; Sari et al., 2019). Teori-teori belajar yang berkembang pada pembelajaran IPA akan membantu siswa untuk memahami konsep serta makna pembelajaran. Pendidikan IPA merupakan salah satu wahana belajar yang digunakan untuk membantu guru dalam mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Arywiantari et al., 2015; Dibia, 2017; Indrawan, 2018). Hal ini dikarenakan proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Terpenuhinya tujuan pembelajaran IPA bergantung pada aktifitas pembelajaran yang dilakukan. Aktifitas pembelajaran diartikan sebagai segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran (Jampel & Puspita, 2017; Rahmadani & Anugraheni, 2017; Yusuf & Asrifan, 2020). Banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah seperti, belajar, bermain, bereksperimen, mengembangkan diri, dan berbagai kegiatan lainnya. Implementasi dari aktivitas belajar adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar (Suwarsih, 2018; Suwartiningsih, 2021). Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sementara itu, dari sisi guru, hasil belajar merupakan terselesaikannya bahan pelajaran. Dalam mengikuti pembelajaran di sekolah setiap siswa mengharapkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik dapat tercapai apabila dalam proses pembelajaran juga baik. Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang sangat mempengaruhi hasil belajar salah satunya guru dan siswa.

Namun, berdasarkan hasil observasi di SD 1 Garung Kidul didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran IPA guru belum menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan alat peraga atau media pembelajaran sehingga proses pembelajaran terkesan kurang bermakna. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes formatif pembelajaran IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup dapat diketahui bahwa siswa belum mampu menyerap dan memahami materi secara maksimal. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari nilai rata-rata ulangan harian menunjukkan bahwa dari 19 siswa ada 10 siswa (52,63%) tidak memenuhi KKM 70, dan hanya 9 siswa (47,37%) nilainya memenuhi KKM. Nilai rata-rata kelas adalah 63,68. Berdasarkan hasil analisis pembelajaran yang dilakukan guru kelas VI, bahwa hal demikian terjadi karena siswa sulit diajak ikut serta aktif dalam pembelajaran. Siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang telah disampaikan serta pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu menggunakan berbagai macam media, metode, model, maupun strategi yang lebih variatif dan tepat guna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai indikator keberhasilan yang telah dirumuskan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi lingkungan sekitar, salah satunya yakni yaitu model problem based learning dengan media powerpoint. *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Fedi et al., 2018; Kodariah et al., 2021; Susanto, 2020). PBL merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah masalah sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik (Arfiani & Tazkirah, 2019; Sitorus & Alwardah, 2021).

Dalam pembelajaran PBL siswa disuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan

bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan (Syamsudin, 2020). *Problem Based Learning* merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Di dalam PBL, penggunaan berbagai macam kecerdasan sangat diperlukan guna melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran IPA akan lebih efektif apabila didukung dengan media yang sesuai dengan materi pelajaran agar proses penyampaian pesan dari guru dapat diterima siswa dengan optimal. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *powerpoint* untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Media *Powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh sebuah perusahaan *Microsoft* dan merupakan salah satu program berbasis multimedia (Aliwardhana, 2021; Ramadhani et al., 2018). Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini, dirancang untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik (Hartika, 2019; Irwanto & Nurmalatika, 2019).

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media power point akan dapat mendorong siswa untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dan membangun pengetahuannya sendiri, sehingga akan membantu siswa dalam meningkatkan aktifitas serta hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Dewi & Hosein Radia, 2019) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan media gambar efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Penelitian relevan kedua yakni penelitian yang dilakukan oleh (Syafriana, 2017) yang juga menunjukkan hasil bahwa penerapan model PBL membuat siswa lebih aktif belajar, berani dan mandiri dalam menyelesaikan masalah IPA yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dan penelitian relevan ketiga yakni penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini & Kristin, 2017) dengan hasil yang menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar serta aktifitas belajar siswa, dan dengan penggunaan media power point pelaksanaan pembelajaran akan semakin efektif dan bermakna. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *powerpoint* di Kelas VI SD 1 Garung Kidul Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan analisis atau refleksi (Arikunto et al., 2006). Tahap pertama yakni tahap perencanaan yang meliputi kegiatan identifikasi masalah, menganalisis penyebab masalah dan menetapkan tindakan pemecahannya. Tahap kedua yakni tahap pelaksanaan tindakan (*acting*) yang dilakukan sesuai skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Pada tiap-tiap siklus yaitu menerapkan pembelajaran model *problem based learning* dengan media *powerpoint*. Siklus II merupakan tindak lanjut hasil pengembangan atas refleksi siklus I. Tahap ketiga yakni Pengamatan (*observing*) pada kegiatan ini peneliti dibantu oleh satu orang observer untuk melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa dalam pembelajaran. Observasi dilaksanakan bersamaan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Aspek-aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung serta hasil tes pada akhir siklus. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya. Dan tahap keempat yakni tahap Refleksi (*reflecting*) terhadap hasil observasi yang meliputi aktifitas siswa selama proses belajar mengajar, hasil tes pada akhir siklus juga kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran dikumpulkan serta dikaji sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama menerapkan pembelajaran ini. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020, yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mendeskripsikan hasil tes secara langsung kepada siswa untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa pada proses pembelajaran secara benar dan tepat. Metode tes digunakan untuk memperoleh data

tentang tingkat kemampuan penguasaan materi pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran. Teknik analisis melalui dua tahap, yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu hasil observasi kondisi awal, siklus I dan siklus II, sehingga setelah dianalisis hasil siklus I dan hasil siklus II ada perbedaan dan peningkatan; dan menggunakan teknik observasi dengan analisis diskriptif berdasarkan hasil observasi dan refleksi untuk mengetahui kemajuan hasil yang dicapai dalam pembelajaran. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mengukur indikator keberhasilan yang telah dirumuskan yaitu: 1) untuk mengukur keaktifan siswa menggunakan kriteria secara klasikal mencapai kategori baik atau lebih dari 75%; 2) hasil belajar IPA dianggap meningkat apabila dapat mencapai ketuntasan belajar individual sebesar (≥ 70) dan ketuntasan klasikal mencapai 80%..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran Problem Based Learning dengan media powerpoint yang diperoleh dari hasil tes dan nontes yang terlaksana dalam dua siklus. Setiap siklusnya dua kali pertemuan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berupa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Kaliwungu Kudus. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran prasiklus, secara klasikal hasil belajar IPA kelas VI SD 1 Garung Kidul Kudus adalah 47,37%, di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu taraf serap pencapaian target 70 secara individual dan 80%. Kecenderungan perolehan nilai kriteria ketuntasan minimal kurang memacu peneliti untuk mengadakan tindakan penelitian serta merumuskan faktor-faktor penyebabnya untuk mencari solusi terbaik dengan hasil optimal. Berdasarkan hasil tes formatif pembelajaran IPA pada siklus I melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint pada siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Kudus, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	3	290	15,79%
2	80-89	Baik	4	330	21,05%
3	70-79	Cukup	7	495	36,84%
4	≤ 70	Kurang	5	270	26,32%
Jumlah			19	1385	100%
Rata2				72,89	
Tuntas		≥ 70	14		73,63%
Belum tuntas		≤ 70	5		26,32%

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data bahwa ada 14 siswa atau sebesar 73,63% mengalami ketuntasan belajar secara klasikal, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM secara klasikal ada 5 siswa atau sebesar 26,32%. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada awal sebelum pelaksanaan siklus sebesar 63,68 dengan nilai terendah 40 sedangkan nilai tertinggi 90, persentase ketuntasan sebesar 47,37% dan 52,63% siswa belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 70. Setelah dilaksanakan siklus I nilai rata-rata menjadi 72,89 dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 100. Persentase ketuntasan 73,68% dan 26,32% siswa belum memperoleh nilai ketuntasan minimal. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I dapat disajikan dalam diagram berikut. Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran model *problem based learning* dengan media powerpoint memperoleh jumlah skor 20,55 dengan rata-rata 2,94 dan persentase 72,37% termasuk aktivitas siswa dalam kategori cukup baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa belum berhasil untuk mencapai indikator yang ditentukan pada aktivitas belajar siswa yaitu sebesar $\geq 75\%$.

Hasil siklus I belum memenuhi indikator yang diharapkan, maka pembelajaran akan dilakukan lagi dengan memenuhi semua indikator pembelajaran model *problem based learning* dengan media powerpoint, dengan harapan kualitas pembelajaran juga akan meningkat, maka perbaikan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah memperbaiki pemberian masalah yang berupa pertanyaan lisan terlebih dulu agar waktu pembelajaran lebih efektif; Memberikan bimbingan dan motivasi dalam kegiatan kerja kelompok; Meningkatkan motivasi siswa agar mau berpendapat pada setiap pertanyaan yang dilontarkan guru. Kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung sangat efektif, siswa antusias melakukan diskusi karena terjadi interaksi harmonis dalam satu kelompok maupun antar kelompok. Siswa saling menanggapi hasil temuan kelompok lain secara rasional dan berpendapat secara logis demokratis melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint. Berdasarkan

hasil tes formatif siswa kelas VI melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint diperoleh data pada Tabel 1.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase
1	90 – 100	Sangat Baik	4	400	21,05%
2	80 – 89	Baik	5	420	26,32%
3	70 – 79	Cukup	8	575	42,10%
4	≤ 70	Kurang	2	120	10,53%
Jumlah			19	1515	100%
Rata-rata				79,74	
Tuntas		≥70	17		89,47%
Belum tuntas		≤70	2		10,53%

Berdasarkan tabel 2 diketahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint diperoleh data bahwa ada 17 siswa atau sebesar 89,47% mengalami ketuntasan belajar ≥ 70 sedangkan siswa mendapatkan nilai di bawah KKM secara klasikal ≤ 70 ada 2 siswa atau sebesar 10,53%. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II dapat disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I



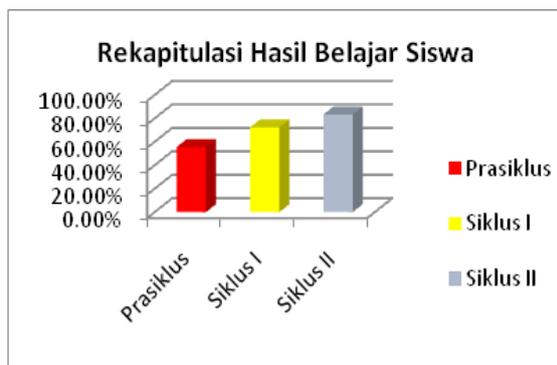
Gambar 2. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus II

Aktivitas belajar siswa pada tindakan siklus II mengalami banyak peningkatan dibandingkan saat siklus I, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I sebesar 88,95% dan pertemuan 2 sebesar 91,06%. Dari kedua pertemuan tersebut didapatkan persentase rata-rata sebesar 90,05%. Hasil aktivitas belajar siswa siklus II mengalami peningkatan dari 72,37% menjadi 90,05%. Hasil tersebut menunjukkan adanya ketercapaian indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa yakni $\geq 75\%$. Perolehan peningkatan nilai aktivitas siswa pada siklus II, karena peneliti sudah berhasil membuat siswa lebih memahami model *problem based learning* dengan media powerpoint dengan penjelasan yang dilakukan oleh guru. Pada pembelajaran sebelum tindakan penelitian, peneliti hanya mengandalkan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga hasil yang dicapai adalah siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas hanya 9 dari 19 siswa atau 47,37%. Dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 90 dan nilai rata-rata 63,68. Berdasarkan hasil tersebut peneliti bermaksud untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan melaksanakan model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint.

Berdasarkan tindakan pada siklus I, diperoleh data hasil belajar siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Kudus dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal 73,68%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 26,31% jika dibandingkan dengan data awal dengan ketuntasan klasikal sebesar 47,37%. Perolehan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dalam tes formatif nilai rata-rata kelas sebesar 72,89 dan presentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 73,68%. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Nilai ketuntasan minimal (KKM) 70. Perolehan hasil belajar belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar klasikal yakni 80%. Dari 19 siswa ada 14 siswa yang memenuhi nilai KKM dan masih ada 5 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian masih ada 5 siswa yang belum mencapai KKM 70 dan

belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Pada pembelajaran siklus II, penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal tersebut dapat diketahui dari perolehan tes yang mengukur hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dalam tes formatif nilai rata-rata kelas sebesar 79,74 dan presentase ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 89,47%. Nilai ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70, sedangkan kriteria ketuntasan belajar klasikal yakni 80%. Hal ini menunjukkan keberhasilan pembelajaran pada siklus II. Secara visual peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut.

Pembelajaran IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup dengan menerapkan model Problem Based Learning dengan media powerpoint juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II selama pelaksanaan tindakan pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup melalui model *problem based learning* dengan media powerpoint pada siklus I memperoleh skor 20,55 atau sebesar 72,37% dengan kategori tinggi. Pada siklus II memperoleh jumlah skor 25,2 atau sebesar 90,05% dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut.



Gambar 3. Rekapitulasi hasil belajar siswa



Gambar 4. Rekapitulasi aktivitas belajar siswa

Peningkatan terhadap hasil belajar serta aktivitas belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar tidak terlepas dari penggunaan model pembelajaran PBL berbasis media power point. Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran PBL dapat memaksimalkan peran siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat terpusat pada siswa atau *student center*. Selain itu penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *powerpoint* dalam pembelajaran IPA akan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang dihubungkan dengan masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan menjadikan pembelajaran IPA lebih kondusif dan efektif.

Penggunaan media *power point* dalam model pembelajaran PBL akan dapat membantu siswa dalam memahami berbagai fenomena di lingkungan dalam bentuk objek visual. Media *power point* memiliki banyak kelebihan yang dapat memaksimalkan proses belajar seperti: 1) penyajiannya materi menjadi lebih menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto; 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji; 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik; 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan; 5) Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang; 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/*disket/flashdisc*), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana (Ardiansah & Miftakhi, 2019; Santika et al., 2019).

Temuan dalam penelitian ini didukung oleh temuan pada penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan media gambar efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa (Dewi & Hosein Radia, 2019). Selanjutnya penerapan model PBL juga dapat membuat siswa lebih aktif belajar, berani dan mandiri dalam menyelesaikan masalah IPA yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Syafriana, 2017). Dan penggunaan model PBL juga efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar (Nuraini & Kristin, 2017). Sehingga berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran PBL efektif diterapkan pada mata pelajaran IPA di berbagai jenjang pendidikan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media *powerpoint*, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup pada siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diberikan saran agar penggunaan model PBL media *powerpoint* sebagai strategi atau model pembelajaran di sekolah dapat dimaksimalkan, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA dan semua mata pelajaran yang lain pada umumnya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Aliwardhana, H. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point Dan Filmora Melalui In House Training. *Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.109>.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 16–24. <https://www.journal.ubb.ac.id/index.php/lppm/article/view/1423>.
- Arfiani, N., & Tazkirah. (2019). Studi Analisis Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Mengembangkan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Smp Negeri 1 Palu. *Journal of Pedagogy*, 1(1), 230–237. <https://ejournal.stkipdamsel.ac.id/index.php/scl/article/view/34>.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penilaian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tatsra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *E-Journal Edutech Undiksha*, 3(1).
- Dewi, Y., & Hosein Radia, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantu Media Gambar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v3i2.17271>.
- Dibia, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 36–43.
- Fahyuni, E. F., & Nurdyansyah. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Fedi, Guns, Ramda, & Gunur. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 4(1), 11–20. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/3025/2286>.
- Hartika, I. (2019). Penggunaan Multimedia Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Rosela Indah Subang Tahun 2014-2015. *Jurnal Penelitian Guru FKIP*, 02(01), 232–240. <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/471>.
- Indrawan, K. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13897>.
- Irwanto, & Nurmalatika, T. (2019). Implementasi Program Power Point Ispring Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Gerak Lurus dan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 2 Tarongong Kidul Garut. *Edu Komputika Journal*, 6(2), 38–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/edukomputika.v6i2.32396>.
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 197–205. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>.
- Kodariah, L., Sutresna, Y., & Hardi, E. (2021). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Analisis Siswa. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 27–32. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/J-KIP/article/view/5243>.
- Komalasari, E. R. (2020). Google Meet Application and Media Power Points to Improve IPA Learning Results. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 463–469.
- Mujakir. (2015). Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Lantanida Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.22373/lj.v3i1.1443>.
- Nuraini, F., & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(4), 369–379. <http://www.e-journalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/82>.
- Prasetyono, R. N., & Trisnawati, E. (2018). Pengaruh Pembelajaran IPA Berbasis Empat Pilar Pendidikan Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 162–173.

- <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.679>.
- Rachmawati, R. (2018). Analisis Keterkaitan Kompetensi Inti (Ki), Dan Kompetensi Dasar (KD) Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Diklat Keagamaan Volume*, 12(34), 231-239. https://onlinelearning.uhamka.ac.id/pluginfile.php/408166/mod_resource/content/1/ARTIKEL.
- Rachmawati1, Y., Ma'arif, M., Fadhilah, N., Inayah, N., & Ummah, K. (2020). Studi Eksplorasi Pembelajaran Pendidikan IPA Saat Masa Pandemi COVID-19 di UIN Sunan Ampel Surabaya. *Indonesian Journal of Science Learning*, 1(1), 32-36. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/ijsl.v1i1.633>.
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 241-250. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250>.
- Ramadhani, R., Maulana, A., & Rochadi, D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketch Up) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Macam- Macam Pekerjaan Konstruksi Kayu. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(1), 1-10. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/pensil.7.1.4>.
- Santika, T., Suryati, W., & Idham, M. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS Pengaruh Pemanfaatan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 1(2). <http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/index.php/ekonomia/article/view/406/243>.
- Sari, M. I., Rustopo, & Agustini, F. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 41-45. <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17283>.
- Sitorus, K., & Alwardah, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ipa Terpadu*, 4(2), 53-62. <https://ojs.unm.ac.id/ipaterpadu/article/view/18927/10592>.
- Susanto, S. (2020). Efektifitas Small Group Discussion Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 55-60. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.125>.
- Suwarsih, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Melalui Alat Peraga. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 433-444. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.155>.
- Suwartiningsih. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(2), 80-94. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>.
- Syafriana, D. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 63 Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/02017117932-0-00>.
- Syamsudin. (2020). Problem Based Learning Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Sosial. *Elementary School Education Journal*, 4(2), 81-99. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v4i2.4610>.
- Yusuf, I., & Asrifan, A. (2020). Peningkatan Aktivitas Kolaborasi Pembelajaran Fisika Melalui Pendekatan Stem Dengan Purwarupa Pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 5 Yogyakarta. *Uniqbu Journal of Exact Sciences*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.47323/ujes.v1i3.68>.