

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS
TEMA 1 DENGAN MATERI ASEAN DI SD NEGERI 2 PALEMBANG
KELAS VI B SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Dewy Ryzky Reynata¹, Della Miranda², Ajeng Ayu Saputri³, Hamdi Akhsan⁴,
Suprihatin⁵.

^{1,2,3}PGSD Universitas Sriwijaya

[1dewyrreynataa@gmail.com](mailto:dewyrreynataa@gmail.com)

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of grade VI mathematics through the Problem Based Learning (PBL) model. This study is a classroom action research consisting of several stages, namely planning, implementation, observation, and evaluation. The subjects of the study were grade VI B students of SD Negeri 02 Palembang consisting of 18 females and 16 males. The instruments used were written tests and observations. While the observation data were conducted descriptively and qualitatively, the data processing was carried out statistically by examining the implementation of the Problem Based Learning (PBL) learning model and learning outcomes in each cycle. The Minimum Completion Criteria (KKM) that has been set is 70. The learning outcomes of cycle I were 70% and the learning outcomes of cycle II were 81.9%. The results of the study showed that the learning outcomes of grade VI B students of SD Negeri 02 Palembang could be improved by using the Problem Based Learning (PBL) learning approach. Between cycle I and cycle II, the proportion of students achieving KKM increased from 61.77% to 82.35%. Thus, it can be concluded that the interactive media-assisted learning model is able to improve memory skills and problem-solving skills in the subject of IPAS ASEAN material.

Keywords: Learning Outcomes, Interactive Media, Problem Based Learning

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas VI melalui model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI B SD Negeri 02 Palembang yang terdiri dari 18 orang perempuan dan 16 orang laki-laki. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis dan observasi. Sedangkan data observasi dilakukan secara deskriptif dan kualitatif, pengolahan datanya dilakukan secara statistik dengan mengkaji keterlaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan hasil belajar pada setiap siklusnya. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan adalah 70. Hasil belajar siklus I diperoleh sebesar 70% dan hasil belajar siklus II sebesar 81,9%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas VI B SD Negeri 02 Palembang dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Antara siklus I dan siklus II, proporsi siswa yang

mencapai KKM meningkat dari 61,77% menjadi 82,35%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran berbantuan media interaktif mampu meningkatkan kemampuan mengingat dan keterampilan memecahkan masalah pada mata pelajaran IPAS materi ASEAN.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Interaktif, Problem Based Learning

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, berlangsung sepanjang hayat dan tidak dapat dipisahkan dari proses hidup itu sendiri. Pendidikan bersifat kolektif karena bukan hanya menjadi tanggung jawab individu, tetapi juga tanggung jawab bersama. Proses pendidikan memiliki dimensi yang luas dan tak terbatas, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan setiap individu agar dapat bertahan hidup. Oleh karena itu, memiliki pendidikan yang baik sangatlah penting. Orang yang terdidik diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, serta untuk Negara, Bangsa, dan Nusa (Pamungkas, 2019). Pendidikan juga selalu melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang pada gilirannya membentuk proses pembelajaran (Puspita, 2024). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan membutuhkan pembelajaran yang terstruktur dan terencana dengan baik.

Kualitas ini dicapai melalui penggunaan strategi yang tepat dan relevan. Peningkatan mutu adalah proses berkelanjutan yang melibatkan berbagai pihak terkait dalam pendidikan. Oleh karena itu, untuk menilai kualitas pembelajaran, penting untuk meninjau proses pelaksanaannya. Kualitas pembelajaran mencerminkan seberapa baik kegiatan pembelajaran dilaksanakan dan menghasilkan capaian yang memuaskan, sehingga diperlukan upaya berkelanjutan dalam pengelolaannya. Guru memiliki peran penting dalam upaya ini, karena kualitas pembelajaran bergantung pada pendidik yang kreatif, inovatif, produktif, dan kompetitif. Guru merupakan sumber utama dalam kegiatan pembelajaran yang merancang, menyiapkan, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Samsinar 2019). Untuk mengetahui keberhasilan peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, yang mencakup pengembangan keterampilan serta apresiasi terhadap materi yang telah dipelajari, selain pengetahuan baru. Perubahan ini terlihat dalam perilaku sehari-hari mereka, baik dalam interaksi dengan teman maupun dengan keluarga. Hasil belajar yaitu berupa penguasaan pemahaman siswa dalam semua aspek yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Suminah et al., 2019).

Hasil ini dapat berupa peningkatan dalam kemampuan berpikir, kedisiplinan, keterampilan, dan sebagainya, yang berkontribusi pada perubahan positif, bukan hanya sekadar nilai. Pentingnya peningkatan hasil belajar terletak pada fakta bahwa setelah siswa menyelesaikan proses belajar, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah adanya perubahan dalam perilaku atau kemampuan mereka yang mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik (Wastriami, 2022).

Apabila siswa menunjukkan perubahan akibat keterlibatannya dalam kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru, maka pembelajaran tersebut dianggap

berhasil. Selain itu, hasil belajar memberikan berbagai manfaat, seperti memperluas pengetahuan siswa, membantu mereka yang belum memahami materi untuk lebih mengerti, mengasah keterampilan mereka, dan memungkinkan mereka mengenal hal-hal baru sebelum mempelajarinya lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara dengan guru wali kelas di SD Negeri 2 Palembang, Ibu Nasidaria, S.Pd., ditemukan adanya masalah di kelas VI.B dalam pelajaran IPS khususnya materi ASEAN. Permasalahan ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada saat ulangan harian, yang diakibatkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang menyenangkan dan minim keterlibatan aktif peserta didik. Hal dikarenakan rendahnya fokus dan minat siswa dikarenakan materi mata pelajaran IPS yang monoton dan terlalu banyak teks bacaan maka dianggap mudah atau sederhana sehingga siswa tidak berperan aktif dengan media pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang kreatif dan inovatif karena minimnya pengetahuan yang lebih banyak mengenai media pembelajaran

sehingga siswa mudah bosan dan tidak tertarik pada saat pembelajaran

Peneliti melihat perlunya solusi tepat yang dapat mengatasi masalah tersebut, yaitu melalui model pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik. Solusi yang dianggap sesuai adalah penerapan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar. Model yang direkomendasikan adalah Problem Based Learning (PBL). Menurut Priyanti dan Nurhayati (2023), PBL merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, serta komunikasi dalam pemecahan masalah. Melalui penerapan PBL, diharapkan akan ada dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik. Peneliti juga memberikan solusi yaitu memfasilitasi pembelajaran dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa, karena adanya keunggulan dan manfaat dari media Pembelajaran yaitu suatu alat untuk menyampaikan informasi untuk memancing pikiran, perhatian, dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran (Tafonao, 2018) sehingga dapat dibandingkan

dengan media pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah sebelumnya belum bersifat interaktif maka berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, perangkat pembelajaran dipergunakan sebagai daya tarik untuk siswa supaya mengikuti pembelajaran dengan baik salah satunya media pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran berbasis interaktif berisikan materi. Melalui media pembelajaran interaktif ini siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Indriyanti, 2017). Media pembelajaran interaktif menggunakan lagu dan games edukatif.

Menurut Santoso (2019) Game adalah media bagi anak-anak untuk bisa mendapatkan pembelajaran yang memuat perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Game pembelajaran didalamnya perlu dibuat sebuah tantangan dan motivasi agar game tersebut menjadi menarik (Samsul, 2016). Game banyak sekali mengalami pengembangan dari awal ditemukan (Wifda, 2015). Menurut Alessi & Trollip (2001) game memiliki berbagai macam keuntungan bagi lingkungan belajar, game mampu memberikan motivasi dalam diri pada peserta didik, dalam beberapa kasus

bahkan mendorong peserta didik untuk belajar, serta game membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

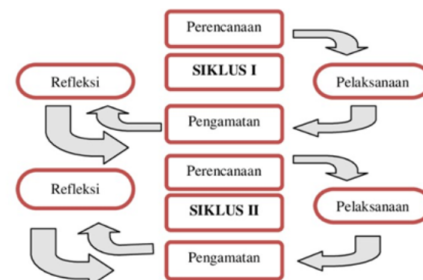
Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar pada materi ASEAN pada mata pelajaran IPS sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. PTK dipilih oleh peneliti karena memungkinkan dilakukannya tindakan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik. Dengan PTK, proses pembelajaran dapat diperbaiki sehingga peserta didik mencapai hasil yang optimal.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Palembang, Kecamatan Ilir Barat 1, Kota Palembang. Terdapat 16 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan yang menjadi subjek penelitian. Jenis penelitian ini menggunakan siklus Kurt Lewin yang diterapkan dalam dua siklus dan memiliki empat langkah refleksi pada setiap

siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, digunakan dalam penelitian semacam ini (Asrori, 2020).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, membuat LKPD, menyiapkan media pembelajaran seperti video, lagu, dan game edukatif, serta menyusun instrumen evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan modul ajar sesuai dengan perencanaan. Pada tahap pengamatan, semua anggota dalam penelitian melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Pada tahap evaluasi, dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari tes dan lembar observasi.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Adapun bentuk tes penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal. Pada instrument observasi digunakan untuk mengamati aktifitas peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kuantitatif berdasarkan data hasil tes sedangkan data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Perencanaan Siklus 1

Pada siklus 1 dimulai dengan merencanakan kegiatan perbaikan pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini, guru model menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, lembar kerja peserta didik, media, dan instrumen evaluasi. Pada siklus 1 ini guru model membahas mata pelajaran IPS topik ASEAN dengan tujuan agar Peserta didik dapat: (1) mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN; (2) Menyajikan hasil

identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN. Guru model menggunakan media pembelajaran video pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran video pembelajaran ini karena guru model menginginkan peserta didik dapat menyimak dan memahami materi dengan semangat dan tertarik. Selain itu model pembelajaran yang digunakan guru adalah model pembelajaran Problem based learning untuk menunjang pembelajaran. Setelah ditetapkan untuk menerapkan model pembelajaran problem-based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik maka kegiatan selanjutnya menyiapkan beberapa hal yang diperlukan selama pelaksanaan. Guru melakukan pembentukan kelompok yang disesuaikan dengan model pembelajaran Problem based learning. Oleh karena jumlah peserta didik kelas VI SD Negeri 2 Palembang sebanyak 34 orang, maka kelompok yang dibentuk sebanyak 6 kelompok, dengan 4 kelompok terdiri dari 6 peserta didik dan 2 kelompok terdiri dari 5 orang. Kelompok dibentuk secara heterogen dengan memperhatikan kemampuan peserta didik.

2. Hasil Pelaksanaan Siklus 1

Guru model melaksanakan penelitian di SD Negeri 02 Palembang pada jenjang kelas VI.B. Pada tahap pelaksanaan diawali dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka diawali guru memberi salam dan menyapa siswa, kemudian mengajak siswa untuk berdo'a sebelum pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya menyanyikan lagu nasional untuk menanamkan jiwa nasionalisme peserta didik, selanjutnya guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran kemudian guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan dengan menanyakan Apa kalian mengetahui negara-negara ASEAN?. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan pemaparan materi secara klasikal melalui media Pembelajaran video Pembelajaran dengan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) agar peserta didik aktif dalam memecahkan masalah serta menyajikannya depan kelas. Kemudian guru model

membentuk kelompok belajar sebanyak 6 kelompok dengan 4 kelompok terdiri dari 6 peserta didik dan 2 kelompok terdiri dari 5 orang. Setelah membentuk kelompok, guru model memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok dengan berbagai bentuk permasalahan yaitu mengisi TTS, melengkapi kotak kosong yang berisikan mata uang, bendera negara karakteristik negara di Kawasan ASEAN. Dengan berbagai jenis tugas membuat semua anggota kelompok bekerja sama mengerjakan LKPD yang diberikan guru model. Setelah menyelesaikan permasalahan yang ada didalam LKPD kemudian setiap kelompok menyajikan hasil pengerjaannya di depan kelas dengan semangat dan antusias karena peserta didik dapat memberikan saran serta komentar kepada masing-masing kelompok yang presentasi.

3. Hasil Pengamatan Siklus 1

Berdasarkan hasil pengamatan dari observer diperoleh hasil bahwa peserta didik telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan aktif pada mata pelajaran IPS materi ASEAN. Peserta didik menunjukkan antusiasme dari

awal hingga akhir proses pembelajaran, mereka mampu memahami materi yang diajarkan, dan bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.

4. Hasil Evaluasi Siklus 1

Berdasarkan hasil evaluasi siklus 1 diperoleh hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata nilai ujian harian 41,2% menjadi 70%. Namun dari 34 peserta didik terdapat 13 individu yang masih terkategori cukup, kurang dan sangat kurang.

Berikut ini data hasil kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada siklus 1.

Tabel1. hasil evaluasi peserta didik pada siklus 1

Renta ng Nilai	Kateg ori	Banya k Peser ta didik	Presenta se
83- 100	A	6	17,65%
70-82	B	15	44,12%
55-69	C	6	17,65%
40-54	D	6	17,65%
<40	E	1	2,93%
		34	100%

5. Hasil Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil tes pada siklus I, lembar observasi model Problem based learning (PBL), dan hasil belajar IPS peserta didik, guru melakukan kegiatan refleksi Bersama observer. Dalam pengambilan keputusan kedepannya, hasil evaluasi siklus I akan dijadikan sebagai pedoman. Mata pelajaran IPS materi ASEAN dinilai masih belum efektif berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan selama siklus I karena masih banyak peserta didik yang nilainya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan peserta didik belum terlibat penuh dalam mengikuti pembelajaran. Pada tindakan siklus I ini, guru melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik dengan memberikan bahan penilaian seperti lembar tes.

Dari hasil penilaian lembar tes terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih kurang memuaskan hal ini dikarenakan penggunaan media ajar yang belum tepat sasaran pada tujuan Pembelajaran yaitu peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik negara di Kawasan ASEAN karena pada penyampaian materi melalui video Pembelajaran masih ada beberapa peserta didik yang tidak

menyimak yang menyebabkan peserta didik belum mengetahui karakteristik negara di Kawasan ASEAN. Untuk siklus 2 guru model memberikan perbaikan terhadap rancangan Pembelajaran berupa pemberian media Pembelajaran dalam bentuk lagu dan games edukatif yaitu Jeopardy Games yang menuntut semua peserta didik terlibat aktif dalam Pembelajaran terutama dalam hal mengingat materi pembelajaran.

HASIL SIKLUS 2

Mengingat kekurangan yang ditemukan pada siklus I, peneliti perlu melakukan upaya untuk memperbaiki tindakan dengan melakukan siklus II yang dibagi kedalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sebagai berikut.

1. Hasil Perencanaan Siklus 2

Pada siklus 2 dimulai dengan merencanakan kegiatan perbaikan pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini, guru model menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), media pembelajaran dan instrumen evaluasi. Pada siklus 2 ini guru model

menggunakan media teknologi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti lagu ASEAN, dan game edukatif *jeopardy game* menggunakan media pembelajaran ini memiliki potensi yang baik untuk menjadikan sebagai media efektif yang dapat mendorong minat belajar dan motivasi peserta didik sebagai upaya adanya peningkatan pada hasil belajar beserta didik.

Pada siklus 2 ini diakhiri dengan menyiapkan instrumen evaluasi berupa instrumen soal. Pada tahap siklus II ini evaluasi hasil tes digunakan untuk melihat capaian hasil belajar dan lembar kerja digunakan untuk melihat keterampilan peserta didik.

2. Hasil Pelaksanaan Siklus 2

Pada pelaksanaan siklus 2, guru model melaksanakan pada jenjang kelas VI B. Pada tahap ini pelaksanaan diawali dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka diawali dengan membaca doa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran.

Guru menyampaikan materi menggunakan pembelajaran interaktif seperti lagu ASEAN dengan kegiatan

bernyanyi lagu ASEAN kegiatan ini dapat membantu siswa untuk mengingat materi ASEAN melalui. Selain bernyanyi tentang lagu ASEAN guru model juga memberikan media game edukatif *jeopardy game*. Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil dan guru menjelaskan bagaimana cara bermain game tersebut, Guru menekankan siswa untuk diskusi dengan kelompoknya agar dapat bekerja sama menyelesaikan game yang telah Guru berikan.

Motivasi memberikan game edukatif *jeopardy game*. Game menghadirkan elemen kompetisi, penghargaan dan tantangan yang membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Sistem skor , penghargaan , atau level – up dalam game memberikan rasa pencapaian kepada peserta didik.

Setelah kegiatan kegiatan game selesai Guru membagikan LKPD kepada peserta didik, untuk tugas kelompok, siswa harus melakukan diskusi dengan kelompok yang sudah ditentukan. Ketika melakukan diskusi, Guru memantau dan ikut dalam kegiatan diskusi tersebut, Guru juga menyampaikan untuk mengumpulkan tugas diskusi

LKPD, dan melakukan presentasi setiap kelompok , dan memberikan Kesimpulan diakhir presentsi.

Setelah kegiatan inti selesai pembelajaran selesai, pada kegiatan penutup guru dan peserta didik melakukan kegiatan evaluasi untuk melihat hasil belajar peserta didik. Setelah itu melakukan kegiatan ice breking yang direflesikan pada tujuan pembelajaran, Adapun selepas aktivitas guru menanamkan praktek yang baik dan budaya positif sebelum mengakhiri pembelajaran seperti membersihkan lingkungan kelas kemudian dilanjutkan dengan berdoa setelah pembelajaran.

3. Hasil Pengamatan Siklus 2

Berdasarkan hasil pengamatan dari observer diperoleh hasil bahwa peserta didik telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sangat baik pada mata pelajaran IPS materi ASEAN. Peserta didik menunjukkan antusiasme dari awal hingga akhir proses pembelajaran, mereka mampu memahami materi ASEAN, dan bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Upaya guru dalam mendorong semua peserta didik untuk aktif dalam belajar pada siklus II yaitu

dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran, lagu ASEAN, dan game edukatif *jeopardy game*, guru menyajikan LKPD, dan melaksanakan evaluasi di akhir proses pembelajaran. Kegiatan yang telah terlaksana mampu menarik antusiasme dan menumbuhkan semangat serta minat peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

4. Hasil Evaluasi Siklus 2

Berdasarkan hasil evaluasi siklus 2 diperoleh hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata di siklus 1 yakni 70% menjadi 81,9%.

Berikut ini data hasil kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada siklus 2.

Tabel 2. hasil evaluasi peserta didik pada siklus 2

Renta ng Nilai	Kateg ori	Banya k Peser ta didik	Presenta se
83- 100	A	17	50%
70-82	B	11	32,35%
55-69	C	5	14,71%

40-54	D	1	2,94%
<40	E	0	0%
		34	100%

5. Hasil Refleksi Siklus 2

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada siklus II, lembar observasi model Problem based learning (PBL), dan hasil belajar IPS peserta didik telah berjalan dengan sangat baik. Kriteria ketuntasan belajar pada hasil evaluasi belajar peserta didik semakin berkembang. Hal ini terlihat dari diskusi kelas yang berjalan baik, peserta didik memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah, dan hasil belajar peserta didik pada siklus II

Hasil ini disebabkan oleh kemamuan siswa dalam menghafal lagu tentang ASEAN dan melaksanakan game edukatif membuat peserta didik dapat lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi tentang ASEAN .

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar Negeri 002 Palembang. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil reflesi siklus II,

beberapa kekurangan ditemukan di awal siklus I setelah diperbaiki dan diperbarui hingga siklus II telah mengalami peningkatan hasil belajar. Pengumpulan data dan evaluasi yang digunakan dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada mata pembelajaran, terdapat adanya peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media ajar interaktif, kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih menyenangkan dan menarik minat serta antusiasme peserta didik. Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan signifikan dimana persentase hasil belajar peserta didik meningkat dari 41,2% menjadi 70% pada siklus I, dan mengalami peningkatan dari 70% menjadi 81,9% pada siklus II. Hasil belajar peserta didik pada siklus I sudah tergolong baik, namun secara keseluruhan belum mencapai target klasikal dan masih ada peserta didik yang

termasuk dalam kategori “cukup” dan “kurang”, sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yakni meningkat dari 70% menjadi 81,9%. Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat mendorong peserta didik untuk lebih antusias dalam belajar secara lebih intensif dan aktif untuk memperdalam pemahaman pemecahan masalah dan terlibat langsung dalam memecahkan masalah. Media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran, lagu, dan game edukatif mampu menarik minat peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran terlaksana menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, Stephen M., & Trollip, Stanley R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development*. 3rd.ed. Massachusetts : Allyn & Bacon A Pearson Education Company.
- Astuti, S. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 4 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning*.

- Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 212.
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru. In Pena Persada
- Indriyanti, N. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ppt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas Vb Sdn Karangayu 02 Kota Semarang. 1–146.
- Lestari, H, dkk. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Guru SMAN 1 SS III Dan SMA YP Yaqli OKU Timur. *Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*. 228 – 232
- Pamungkas, D., Mawardi, M., & Puspita, D., Suparman, T., & Asmara, A. S. (2024). The Impact Of Powtoon Interactive Media On Learning Outcomes Of Elementary School Student Mathematics s. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7, 51–58
- Priyanti, N.M.I, & Nurhayati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 96-101
- Samsul, A. H. (2016). Game Edukasi Cepat Tepat Dengan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Smartphone. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Samsinar. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 194-205.
- Suminah, S., Gunawan, I., & Murdiah, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Behavior Modification. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 221–230.
<https://doi.org/10.17977/Um027v3i22018p221>
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20-31
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi*

Pendidikan, 2(2), 103.

[https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.](https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113)

[113](https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113)

Wastriami, W., & Mudinillah, A.

(2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah, 30-43.

[https://doi.org/10.36769/tarqiyatun](https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195)

[a.v1i1.195](https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195)

Wifda, A. R. (2015). Pengembangan

Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android. Yogyakarta: Univesitas Negeri Yogyakarta.