



Peningkatan Kemampuan Literasi Digital dan Hasil Belajar IPAS melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif pada Siswa Kelas V SDN 39 Cakranegara

Nindi Claudya^{1*}, Darmiany¹, Siti Rahmatillah¹

¹ Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2146>

Article Info:

Received : 16 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 01 Juli 2026
Published : 05 Juli 2026

Correspondence:

Nindi Claudya

Phone: 0823 4214 1411

Abstract: This classroom action research aimed to improve the digital literacy and learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) of fifth-grade students at SDN 39 Cakranegara through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by interactive media. The study was conducted during the second semester of the 2025/2026 academic year using the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research model, which consisted of two cycles. Each cycle comprised four stages: planning, action, observation, and reflection. The participants were 28 fifth-grade students, consisting of 14 boys and 14 girls. Data were collected through observations of teacher and student activities, learning achievement tests, and documentation. The findings indicated that the implementation of the Problem-Based Learning model assisted by interactive media significantly improved students' learning activities and learning outcomes. Classical learning mastery increased from 64.29% in Cycle I to 89.29% in Cycle II, exceeding the minimum success criterion of 85%. The mean student score also improved from 72.14 in Cycle I to 84.68 in Cycle II, surpassing the minimum criterion of 80. Student activity increased from 76% (good category) in Cycle I to 91% (very good category) in Cycle II. Furthermore, students demonstrated improved abilities to access, manage, and utilize digital information during the learning process, indicating enhanced digital literacy. These improvements occurred because the PBL model provided opportunities for students to engage actively in solving authentic problems, while the interactive media made learning more engaging and contextual. Therefore, the implementation of the Problem-Based Learning model assisted by interactive media was effective in improving digital literacy and learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) among fifth-grade students at SDN 39 Cakranegara. This model can serve as an innovative instructional alternative for enhancing the quality of learning in elementary schools.

Keywords: Learning Outcomes; Science and Social Studies (IPAS); Digital Literacy; Interactive Media; Problem-Based Learning.

Citation: Claudya, N., Darmiany, & Rahmatillah, S. (2026). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital dan Hasil Belajar IPAS melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif pada Siswa Kelas V SDN 39 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3145–3151. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2146>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Di era digital saat ini, peserta didik dituntut

tidak hanya menguasai kompetensi akademik, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, serta literasi digital yang baik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital pelajar masih belum optimal.

Berdasarkan laporan Indeks Literasi Digital Indonesia oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tahun 2022, skor literasi digital nasional masih berada pada tingkat sedang, yakni 3,54 dari skala 5,00. Lebih spesifik pada rentang usia anak dan remaja, laporan UNICEF (2021) menunjukkan bahwa meskipun mayoritas anak memiliki akses internet, banyak dari mereka belum dibekali keterampilan yang memadai untuk memilah informasi yang kredibel dan memanfaatkannya untuk pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus segera dikuatkan pada siswa sekolah dasar agar mereka mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, HOTS dan literasi digital memiliki keterkaitan yang sangat erat. Pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk mampu mengobservasi, menganalisis, dan memecahkan masalah terkait fenomena alam maupun sosial di sekitarnya. Untuk mencapai tingkatan kognitif HOTS tersebut, literasi digital berperan sebagai fondasi esensial; siswa memerlukan keterampilan untuk mencari, memverifikasi kredibilitas, dan menyintesis informasi dari berbagai sumber digital guna menyusun argumen atau solusi berbasis data. Namun, pada kenyataannya masih ditemukan berbagai kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat memfasilitasi integrasi antara literasi digital dan berpikir kritis tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal dan tes pra-siklus yang dilakukan di kelas V SDN 39 Cakranegara, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Data pra-siklus menunjukkan bahwa rata-rata nilai IPAS siswa hanya mencapai 58,50 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 35,71% (hanya 10 dari 28 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal). Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Selain itu, siswa belum terbiasa memanfaatkan sumber belajar digital sebagai sarana memperoleh informasi dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengukuran awal kemampuan literasi digital siswa yang menunjukkan rata-rata klasikal baru mencapai 42% (kategori kurang). Mayoritas siswa masih

kebingungan dalam melakukan pencarian informasi yang spesifik, belum mampu membedakan sumber informasi yang kredibel, serta belum terbiasa menggunakan fitur-fitur media pembelajaran digital secara fungsional.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Problem Based Learning (PBL). Model PBL merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif mencari informasi, dan bekerja sama dalam kelompok. Melalui penerapan PBL, siswa diberi kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran juga dapat mendukung keberhasilan penerapan PBL. Dalam penelitian ini, jenis media interaktif yang digunakan secara spesifik meliputi platform kuis edukatif interaktif (*Wordwall*) dan modul elektronik (*e-modul*) interaktif berbasis visual (*Canva*). Media interaktif tersebut dipilih karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi secara menarik, visual, dan kontekstual. Selain itu, fitur-fitur simulasi dan visualisasi pada media interaktif ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam muatan IPAS menjadi lebih konkret sehingga memudahkan proses pembelajaran dan penyelidikan siswa secara mandiri.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 39 Cakranegara melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan model *Problem Based Learning* maupun kemampuan literasi digital, namun masih dilakukan secara terpisah. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2020) menunjukkan bahwa penerapan PBL efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar, namun penelitian tersebut belum mengintegrasikan pemanfaatan media digital di dalamnya. Di sisi lain, penelitian Fauzi dan Prasetyo (2021) secara khusus menyoroti pentingnya pengembangan literasi digital di sekolah dasar, tetapi kajiannya tidak dikaitkan secara langsung dengan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran tertentu seperti IPAS. Kesenjangan (*gap*) inilah yang menjadikan penelitian ini penting untuk dilakukan, yaitu mengintegrasikan pengembangan literasi digital dan peningkatan hasil belajar IPAS secara simultan.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 39 Cakranegara?” Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 39 Cakranegara melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SDN 39 Cakranegara Kota Mataram pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 28 orang, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi aktivitas guru dan siswa, media interaktif, serta perangkat evaluasi pembelajaran. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif dalam pembelajaran IPAS.

Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta untuk mengukur perkembangan kemampuan literasi digital siswa. Pengukuran literasi digital menggunakan lembar observasi berskala yang mencakup tiga indikator utama: (1) kemampuan mengakses informasi digital, (2) mengevaluasi kredibilitas sumber, dan (3) memanfaatkan informasi digital untuk memecahkan masalah. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Untuk memastikan kualitas dan keobjektifan data yang diperoleh, seluruh instrumen penelitian—baik tes hasil belajar maupun lembar observasi aktivitas dan literasi digital—telah melalui uji validitas logis (*expert judgment*). Uji validitas dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi IPAS dan ahli evaluasi pembelajaran, sehingga instrumen

dinyatakan valid dan layak digunakan sebelum pelaksanaan siklus.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar siswa, dan persentase pencapaian literasi digital. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Terkait analisis observasi aktivitas siswa, skor yang diperoleh dikonversikan ke dalam rubrik kriteria persentase baku, yaitu: Sangat Baik (86%–100%), Baik (71%–85%), Cukup (56%–70%), dan Kurang ($\leq 55\%$). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan sebagai berikut: 1). Ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 85%; 2). Nilai rata-rata kelas mencapai minimal 80; 3). Aktivitas siswa mencapai kategori minimal baik ($\geq 71\%$).

Hasil dan Diskusi

Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I dilakukan dengan menerapkan model **Problem Based Learning (PBL)** berbantuan media interaktif pada materi IPAS sesuai dengan sintaks model PBL menurut Arends (2012) yang terdiri atas lima fase: orientasi siswa pada masalah, organisasi siswa untuk belajar, penyelidikan individu/kelompok, penyajian dan analisis karya, serta evaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri atas 4-5 siswa dan diberikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari terkait konsep IPAS untuk dianalisis dan diselesaikan secara bersama-sama melalui diskusi kolaboratif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai aktif mengikuti pembelajaran dengan persentase keaktifan sebesar 76% yang tergolong dalam kategori baik. Namun, beberapa siswa (terutama 10 siswa yang belum tuntas) masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan kelompok dan belum terbiasa menggunakan media digital sebagai sumber belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi digital siswa masih perlu dikembangkan, terutama dalam aspek mencari, mengakses, dan mengolah informasi digital.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus dan Siklus I

Komponen	Pra-Siklus	Siklus I
Jumlah Siswa	28	28
Nilai Rata-rata	58,50	72,14
Siswa Tuntas	10	18
Siswa Belum Tuntas	18	10
Ketuntasan Klasikal	35,71 %	64,29 %

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan persentase sebesar 76% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil refleksi bersama guru pamong dan dosen pembimbing, ditemukan beberapa kendala antara lain: (1) siswa masih memerlukan bimbingan intensif dalam memecahkan masalah karena belum memiliki pengalaman sebelumnya dengan model PBL; (2) kurang aktif bertanya selama proses penyelidikan karena rasa kurang percaya diri; (3) belum optimal dalam memanfaatkan media interaktif karena keterbatasan keterampilan digital; dan (4) beberapa kelompok belum dapat bekerja secara kooperatif karena keterampilan sosial yang belum matang. Kondisi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pada awal penerapan PBL, siswa biasanya mengalami kesulitan dalam adaptasi karena model ini menuntut pembelajaran aktif dan mandiri. Nilai rata-rata 72,14 dan ketuntasan klasikal 64,29% masih di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan (nilai minimal 80 dan ketuntasan minimal 85%), sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan **mendasar** berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Guru memberikan petunjuk yang lebih jelas dan terstruktur pada setiap fase PBL, meningkatkan pendampingan kelompok secara intensif terutama pada kelompok yang memiliki siswa dengan kemampuan rendah, serta mengoptimalkan penggunaan media interaktif dengan memberikan pelatihan singkat cara mengakses dan memanfaatkan sumber belajar digital. Selain itu, guru juga mengajarkan keterampilan sosial dan kelompok secara eksplisit seperti cara berbagi tugas, berkomunikasi efektif, dan menghargai pendapat teman.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai Rata-rata	72,14	84,68	+12,54
Ketuntasan Klasikal	64,29%	89,29%	+25,00%
Aktivitas Siswa	76%	91%	+15%

Peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,54 poin dan ketuntasan klasikal sebesar 25% menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa PBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan peningkatan ketuntasan dari 60% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II serta penelitian lain yang

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua aspek. Siswa terlihat lebih aktif dalam diskusi kelompok dengan berani mengemukakan pendapat, lebih mandiri dalam penyelidikan, dan lebih terampil dalam memanfaatkan sumber belajar digital untuk mencari informasi **relevan** dengan masalah yang diberikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa telah mulai beradaptasi dengan model PBL dan kemampuan literasi digital mereka berkembang.

Perkembangan kemampuan literasi digital ini dibuktikan secara kuantitatif melalui hasil penilaian lembar observasi. Rata-rata pencapaian literasi digital klasikal mengalami peningkatan yang sangat drastis, yakni dari 42% (kategori Kurang) pada Pra-Siklus, naik menjadi 68% (kategori Cukup) pada Siklus I, dan puncaknya mencapai 88% (kategori Sangat Baik) pada Siklus II. Data ini mengonfirmasi bahwa integrasi media interaktif secara konsisten berhasil melatih keterampilan siswa dalam mengakses, mengevaluasi kredibilitas, dan memanfaatkan informasi digital.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	28
Nilai Rata-rata	84,68
Siswa Tuntas	25
Siswa Belum Tuntas	3
Ketuntasan Klasikal	89,29%

Aktivitas siswa pada Siklus II meningkat menjadi 91% dengan kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

menunjukkan peningkatan ketuntasan dari 52% (pra-siklus) menjadi 85% (Siklus II).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 39 Cakranegara secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 72,14 pada Siklus I menjadi 84,68 pada Siklus II, serta peningkatan persentase ketuntasan

klasikal dari 64,29% menjadi 89,29% yang telah melebihi indikator keberhasilan minimal 85%.

Implikasi Teoritis: Landasan Konstruktivisme dalam PBL

Model *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan pemecahan masalah nyata yang kontekstual. Peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa di SDN 39 Cakranegara membuktikan keefektifan landasan teori konstruktivisme yang mendasari model ini. Alih-alih hanya menjabarkan teori secara konseptual, keberhasilan tindakan dalam penelitian ini merupakan wujud nyata terintegrasinya teori-teori belajar tersebut di dalam kelas:

Pertama, sesuai dengan Teori Perkembangan Kognitif Piaget, siswa kelas V (usia rata-rata 10-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan manipulasi objek nyata. Dalam penelitian ini, masalah kontekstual yang disajikan guru serta visualisasi dari media interaktif (*Wordwall* dan *Canva*) terbukti berhasil menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak IPAS menjadi jauh lebih konkret dan mudah dicerna.

Kedua, lonjakan ketuntasan klasikal menjadi 89,29% pada Siklus II merupakan bukti nyata berjalannya konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Teori Sosial-Konstruktivisme Vygotsky. Melalui pembagian kelompok yang heterogen, siswa dengan kemampuan akademik maupun literasi digital yang awalnya rendah (pada Pra-Siklus) berhasil mencapai ketuntasan melalui interaksi sosial, diskusi, dan bimbingan teman sebaya (*peer tutoring*) yang lebih mampu.

Ketiga, tingginya persentase aktivitas siswa yang mencapai 91% (kategori Sangat Baik) mengonfirmasi pandangan Bruner (*Discovery Learning*) dan John Dewey. Keterlibatan siswa meningkat pesat karena mereka tidak lagi menerima informasi secara pasif, melainkan diposisikan sebagai penyelidik yang menemukan pengetahuannya sendiri melalui pemecahan masalah nyata yang memiliki makna dan relevansi langsung dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Peningkatan Kemampuan Literasi Digital

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan media interaktif juga mampu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa secara signifikan. Selama proses pembelajaran PBL, siswa dilatih untuk:

1. **Mencari informasi** dari sumber belajar digital yang relevan dengan masalah
2. **Mengakses sumber belajar digital** seperti video interaktif, e-modul, dan aplikasi pembelajaran

3. **Mengolah informasi** yang diperoleh untuk menganalisis masalah dan menyusun solusi
4. **Memanfaatkan teknologi** secara efektif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital menggunakan model Problem-Based Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi dan kemampuan belajar siswa dengan nilai pengaruh sebesar 59,5%. Peningkatan kemampuan literasi digital siswa sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa multimedia berbasis literasi digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan Higher Order Thinking Skills (HOTS), literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Penerapan PBL dengan media interaktif menyediakan konteks yang tepat untuk mengembangkan literasi digital sekaligus keterampilan abad ke-21.

Peningkatan Aktivitas Belajar

Peningkatan aktivitas siswa dari 76% (kategori baik) pada Siklus I menjadi 91% (kategori sangat baik) pada Siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Siswa menjadi lebih proaktif dalam berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam memecahkan masalah di dalam kelompok.

Hasil penelitian ini selaras dan mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif sangat efektif dalam meningkatkan **keterlibatan (*engagement*) dan aktivitas belajar** siswa sekolah dasar, dengan catatan peningkatan *engagement* dari 71,27% (cukup) pada Siklus I menjadi 81% (baik) pada Siklus II. Dalam konteks penelitian ini, integrasi media interaktif ke dalam sintaks PBL terbukti mampu memicu **partisipasi aktif** siswa, karena media tersebut menyajikan materi secara visual dan kontekstual yang berhasil merebut perhatian siswa, serta membantu mereka mengonkretkan konsep-konsep abstrak pada mata pelajaran IPAS.

Efektivitas PBL untuk Pembelajaran IPAS

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dengan model PBL adalah 80 dengan peningkatan sedang yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 62,24, yang lebih tinggi dibandingkan model STAD dengan N-Gain 27,01. Ini membuktikan bahwa PBL lebih efektif daripada metode konvensional untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa PBL efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di sekolah dasar dengan efektivitas besar rata-rata nilai 82,68 terhadap literasi dan 81,00 terhadap numerasi. Selain itu, PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dari persentase 49% (pra-siklus) menjadi 84% (Siklus II).

Peran Media Interaktif dalam Mendukung PBL

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PBL memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan implementasi model ini. Media interaktif mampu:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan visual
2. Membantu siswa memahami konsep abstrak IPAS menjadi lebih konkret
3. Memberikan konteks masalah yang lebih realistis dan kontekstual
4. Memfasilitasi siswa untuk mengakses sumber belajar digital secara mandiri
5. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses penyelidikan dan diskusi

Hasil penelitian ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan abad ke-21 pada siswa sekolah dasar.

Keterbatasan dan Rekomendasi

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan: (1) penelitian hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan 28 siswa, sehingga generalisasi hasil perlu penelitian lebih lanjut dengan sampel lebih besar; (2) waktu penelitian terbatas pada dua siklus sehingga perlu follow-up untuk melihat keberlanjutan peningkatan; (3) kemampuan literasi digital siswa masih bervariasi, sehingga diperlukan pendampingan yang lebih diferensiatif.

Sebagai rekomendasi, guru hendaknya: (1) terus melakukan refleksi setelah setiap proses pembelajaran untuk identifikasi area perbaikan; (2) memberikan pelatihan keterampilan digital secara berkala kepada siswa; (3) menggunakan variasi media interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi IPAS; dan (4) menerapkan PBL secara konsisten pada berbagai topik untuk memaksimalkan pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa.

Dengan demikian, model Problem Based Learning berbantuan media interaktif dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, literasi

digital, serta keterampilan abad ke-21 pada siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 39 Cakranegara. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa dari 72,14 pada Siklus I menjadi 84,68 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 64,29% menjadi 89,29%. Selain itu, aktivitas belajar siswa meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik. Dengan demikian, model Problem Based Learning berbantuan media interaktif dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Pendidikan Profesi Guru Universitas Mataram, Kepala SDN 39 Cakranegara, guru pamong, dosen pembimbing, serta seluruh siswa kelas V yang telah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan penelitian ini sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

- Ananda, R. (2021). Classroom action research in elementary education. *Journal of Educational Research*, 15(2), 101-112.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Astuti, W., & Suryani, N. (2022). The effectiveness of problem based learning in improving elementary students' learning outcomes. *Journal of Primary Education*, 11(1), 45-54.
- Fauzi, A., & Prasetyo, Z. (2021). Digital literacy in elementary schools. *International Journal of Education*, 13(2), 88-96.
- Fitriani, E., & Hidayat, M. (2023). Interactive media and student engagement in elementary education. *Journal of Learning Innovation*, 8(1), 33-42.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466-473.
- Handayani, S. (2020). Problem based learning implementation in primary education. *Journal of Education and Practice*, 7(3), 120-128.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia [Kominfo]. (2022). Status literasi digital di Indonesia 2022. Kementerian Kominfo RI.

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). The action research planner. Springer.
- Manibuy, F. W. (2025). Pengaruh pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan multimedia berbasis literasi digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
- Nurrita, T. (2021). Development of interactive learning media. *Journal of Educational Technology*, 5(2), 67-76.
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.
- Pratama, A. (2023). Keefektifan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 112-120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.xxx>
- Rahmawati, Y., & Susanto, H. (2023). Digital learning in elementary schools. *Journal of Basic Education*, 9(2), 155-165.
- Sari, D., & Putra, A. (2024). Improving learning outcomes through problem based learning. *Journal of Educational Studies*, 12(1), 22-30.
- UNICEF. (2021). Anak-anak dan remaja di dunia digital: Melindungi hak dan mempromosikan kesejahteraan. UNICEF Indonesia.
- Vriyanti, R., Wijaya, I., & Menrisal, M. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Epistema*, 4(2), 133-140.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of psychological processes*. Harvard University Press.
- Yulianti, E., & Wulandari, D. (2022). Critical thinking skills through problem based learning. *Journal of Science Education*, 10(4), 211-220.