



PENERAPAN MODEL PBL DENGAN MEDIA POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BIJAK MEMAKAI UANG KELAS 2B SDN BANJARAN 4

Pungky Selvia Taurista^{1*}

^{1*}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana

Universitas Nusantara PGRI Kediri

*Email: pungkyselvia0@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3555>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 2B SDN Banjaran 4 pada tema Bijak Memakai Uang melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media PowerPoint. Latar belakang penelitian ini didasari oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan belum memahami konsep pengelolaan uang secara bijak dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menjadi kesenjangan antara idealitas pembelajaran berbasis pemecahan masalah dan kenyataan di kelas yang cenderung masih berpusat pada guru. Beberapa penelitian sebelumnya seperti menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual peserta didik secara signifikan. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi PBL dengan media presentasi visual (PowerPoint) yang kontekstual dan menarik bagi siswa usia dini. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas 2B. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes evaluasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi guru dan siswa, serta soal evaluasi pemahaman konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 55,56% dan meningkat menjadi 88,89% pada siklus II. Aktivitas belajar siswa juga meningkat, terutama dalam partisipasi diskusi dan keberanian mengemukakan pendapat. Temuan ini memperkuat bahwa penerapan model PBL berbantuan media PowerPoint dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, PowerPoint, pemahaman, bijak memakai uang, sekolah dasar

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Junaedi (2019), keterlibatan aktif peserta didik dan penggunaan metode yang variatif dapat meningkatkan pemahaman serta minat belajar mereka. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar berbeda visual, auditori, atau kinestetik sehingga pendekatan pembelajaran harus mempertimbangkan preferensi ini. Sejalan dengan pendapat tersebut, Fendrik et al. (2022) mengungkapkan bahwa keberagaman gaya belajar peserta didik sekolah dasar menuntut strategi pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran lebih efektif. Selain itu, Aliya (2025) menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka, terutama dalam mata pelajaran berbasis cerita. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan metode yang mengakomodasi keberagaman ini agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam praktiknya, banyak peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran yang didominasi oleh aktivitas menulis karena dianggap monoton. Hasil asesmen awal menunjukkan bahwa 19 dari 27



peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar visual, sehingga mereka lebih tertarik dengan media interaktif seperti PowerPoint bergambar, permainan mencari kata, serta aktivitas menggunting dan menempel gambar. Menurut Kumalasari et al. (2023), model pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan melalui media game interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang lebih inovatif perlu diterapkan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kesenjangan antara metode pembelajaran yang monoton dan harapan pembelajaran yang interaktif menyebabkan kejenuhan peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi serta minat belajar mereka. Dibuktikan dengan catatan anekdot peneliti, beberapa peserta didik sering keluar masuk kelas dengan alasan mencuci tangan, yang mengindikasikan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan kurang efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian, diperlukan intervensi yang mampu mengakomodasi preferensi peserta didik terhadap pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi.

Sebagai solusi, penelitian tindakan kelas (PTK) ini menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning/PBL*) dalam dua siklus pembelajaran yang dilaksanakan selama 4 minggu dengan total 4 pertemuan. Siklus pertama mengenalkan berbagai profesi dan pengelolaan uang saku melalui narasi visual yang menarik agar peserta didik lebih mudah memahami konsep dasar. Siklus kedua berfokus pada penguatan pemahaman melalui simulasi transaksi jual beli menggunakan alat bantu uang mainan serta cerita yang lebih dekat dengan keseharian peserta didik, seperti berbelanja di warung atau menyisihkan uang saku untuk menabung.

Penelitian ini memiliki manfaat signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain menyesuaikan metode pengajaran dengan preferensi peserta didik, penelitian ini memungkinkan perbaikan berkelanjutan dalam setiap siklus pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Kumalasari et al. (2023), model pembelajaran berbasis masalah melalui media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, PTK berperan sebagai intervensi bagi guru dalam mengatasi rendahnya partisipasi peserta didik dan kurangnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, guru memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi inovasi pembelajaran yang lebih kolaboratif dan berbasis kebutuhan peserta didik, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, kajian teori akan membahas konsep-konsep yang mendasari variabel penelitian, yaitu model pembelajaran berbasis masalah, media pembelajaran interaktif, serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Kajian teori ini diperoleh dari berbagai literatur dan hasil penelitian yang relevan sebagai dasar dalam mengembangkan instrumen penelitian.

Model pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah nyata sebagai pusat aktivitas belajar. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan mereka. Menurut Indrapangastuti (2023), PBL merupakan strategi pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, model ini juga menstimulasi kerja sama antar peserta didik dalam kelompok, sehingga mereka dapat berbagi perspektif dan memperoleh wawasan baru.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Menurut pendapat Natalia et al. (2022), PowerPoint interaktif, sebagai salah satu media pembelajaran, mampu menyajikan materi secara menarik dan dinamis sehingga dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurmalasari



(2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat dan keterampilan membaca peserta didik melalui penyajian yang lebih variatif dan menarik. Selain itu, kuis interaktif melalui platform Educaplay juga merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan menyediakan latihan yang lebih menarik dan menantang. Hal ini sejalan dengan penelitian Tarigan et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui interaksi yang lebih aktif dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran merupakan aspek penting yang menentukan efektivitas proses belajar-mengajar. Menurut pendapat Ramadhani (2023) keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat diukur melalui berbagai aspek yang mencerminkan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Fredricks et al. dalam Ramadhani (2023) membagi keterlibatan peserta didik menjadi tiga aspek utama, yaitu keterlibatan perilaku, keterlibatan emosional, dan keterlibatan kognitif.

Menurut Nafiati (2021), pemahaman dalam konteks taksonomi Bloom yang telah direvisi terdiri dari tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan memahami taksonomi ini, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik secara bertahap dan sistematis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang mencakup membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Menurut Rahmadayanti et al. (2022), Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada kebutuhan peserta didik. Selain itu, menurut Zulaeha et al. (2024) dan Pardede et al. (2023), pendekatan kontekstual dalam pembelajaran literasi keuangan sejak dini memiliki dampak positif pada kebiasaan mengelola uang secara bijak dalam kehidupan nyata. Menurut Nafis (2024), penerapan metode pembelajaran berbasis masalah juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pentingnya bijak dalam mengelola uang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagaimana dikemukakan oleh Warso (2021) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Desain ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan media PowerPoint dalam pembelajaran Bijak Memakai Uang.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dengan media PowerPoint, yang merupakan strategi pembelajaran berbasis pemecahan masalah nyata dan didukung oleh media presentasi interaktif. Variabel terikat adalah pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bijak Memakai Uang, yang diukur berdasarkan hasil evaluasi sebelum dan sesudah penerapan model PBL dengan media PowerPoint.

Penelitian ini dilakukan di SDN Banjaran 4, khususnya di kelas 2B dengan 27 peserta didik, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua siklus, dengan setiap siklus mencakup dua pertemuan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan melalui siklus berulang dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar berbasis PBL dengan media PowerPoint, mengembangkan instrumen penelitian, serta menyiapkan bahan ajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru mengimplementasikan pembelajaran berbasis PBL menggunakan PowerPoint interaktif dalam kelas. Tahap observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas peserta didik, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta hasil belajar melalui lembar observasi dan tes. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan evaluasi untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.



Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes pemahaman konsep, lembar observasi, wawancara, dan angket. Tes pemahaman konsep disusun dalam bentuk soal pilihan ganda dan isian singkat berdasarkan indikator pemahaman konsep dalam pembelajaran Bijak Memakai Uang. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan indikator seperti keaktifan bertanya, berdiskusi, mengikuti instruksi, dan menunjukkan pemahaman materi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali persepsi peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Angket disusun menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat kepuasan peserta didik terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap hasil tes dengan perhitungan persentase peningkatan nilai (*gain score*) untuk menilai efektivitas pembelajaran. Sementara itu, data dari observasi, wawancara, dan angket dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan tingkat keterlibatan dan respons peserta didik terhadap pembelajaran.

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu peningkatan pemahaman peserta didik dengan persentase minimal 78% peserta didik mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang ditunjukkan oleh minimal 80% peserta didik aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah, serta respon positif dari peserta didik terhadap pembelajaran dengan hasil angket menunjukkan minimal 80% peserta didik merasa lebih mudah memahami materi melalui model PBL dengan PowerPoint.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 2B SDN Banjaran 4 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi “Bijak Memakai Uang” melalui penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan dukungan media PowerPoint.

Peserta didik kelas 2B memiliki karakteristik visual yang dominan, sehingga penggunaan media visual seperti PowerPoint dinilai sesuai. Pada awal pelaksanaan, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami konsep dasar pengelolaan uang, seperti perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, serta pentingnya menabung. Oleh karena itu, pembelajaran dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam diskusi pemecahan masalah nyata yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

A. Hasil Siklus I

1. Perencanaan

Guru menyusun modul ajar berbasis PBL yang dilengkapi dengan slide PowerPoint berisi ilustrasi cerita, gambar menarik, dan simulasi kasus sederhana mengenai pengelolaan uang. Instrumen tes, lembar observasi, angket, dan pedoman wawancara juga disiapkan sebagai bagian dari perangkat pembelajaran yang mendukung proses evaluasi dan refleksi secara menyeluruh.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan siklus I, guru memperkenalkan materi melalui PowerPoint yang menampilkan cerita tentang anak-anak yang belajar mengatur uang jajannya. Cerita ini dikemas dalam bentuk narasi visual yang menarik agar peserta didik lebih mudah memahami. Setelah itu, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil dan diberikan lembar kerja berisi permasalahan sederhana seputar pengeluaran uang saku. Peserta didik didorong untuk mencari solusi secara bersama-sama dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Guru secara aktif berkeliling, mengamati, dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman peserta didik lebih dalam. Selain itu, guru juga menanyakan pengalaman pribadi



peserta didik terkait uang jajan sebagai jembatan antara materi dan kehidupan nyata. Kegiatan diakhiri dengan refleksi bersama untuk menyimpulkan pelajaran yang telah didapatkan. Pendekatan ini mulai memicu ketertarikan peserta didik dan memunculkan interaksi aktif dalam kelas. Meski belum merata, peningkatan keterlibatan mulai terlihat dari antusiasme peserta didik dalam menyampaikan pendapat.

3. Observasi dan Evaluasi

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dibandingkan dengan kondisi awal. Sebagian besar peserta didik mulai menunjukkan minat dan partisipasi aktif, terutama saat mereka diajak menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau terlibat dalam kegiatan kelompok. Antusiasme peserta didik terlihat dari ekspresi wajah yang gembira dan kesiapan mereka dalam mengikuti instruksi. Berdasarkan hasil tes pemahaman konsep, sebanyak 15 dari 27 peserta didik atau 55,56% memperoleh nilai di atas KKM (≥ 78), menandakan adanya peningkatan pemahaman meskipun belum signifikan. Selain itu, data angket menunjukkan bahwa 70% peserta didik merasa senang dan terbantu dalam memahami materi melalui penggunaan media PowerPoint. Media visual ini dianggap menarik dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar visual yang dominan pada peserta didik kelas 2B. Namun, guru mencatat bahwa masih terdapat kendala dalam pengaturan waktu selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta perlunya menghadirkan contoh-contoh yang lebih konkret agar peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka.

4. Refleksi

Refleksi siklus I menunjukkan perlunya peningkatan dalam pengelolaan waktu dan pemberian contoh yang lebih konkret agar peserta didik lebih mudah memahami permasalahan. Maka pada siklus II, guru memodifikasi slide agar lebih interaktif, menyesuaikan konten dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, dan menambahkan simulasi transaksi jual beli menggunakan alat bantu berupa uang mainan. Selain itu, guru juga menyiapkan narasi cerita yang lebih dekat dengan dunia anak dan melibatkan peserta didik dalam pengambilan keputusan berdasarkan skenario yang disajikan dalam modul ajar. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep, tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional mereka dalam proses pembelajaran.

B. Hasil Siklus II

1. Perencanaan dan Tindakan

Guru merevisi modul ajar dengan menambahkan sesi simulasi pembelian barang menggunakan uang mainan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Tampilan visual PowerPoint juga diperbarui dengan menambahkan animasi, warna-warna cerah, dan gambar yang lebih relevan. Selain itu, guru mengintegrasikan kuis interaktif melalui platform Educaplay untuk memperkuat pemahaman konsep secara menyenangkan. Cerita yang disajikan dalam PowerPoint dipilih berdasarkan keseharian peserta didik, seperti kegiatan belanja di warung, membeli jajanan, atau menyisihkan uang saku untuk menabung. Selain itu, guru menyisipkan pertanyaan-pertanyaan reflektif di tengah cerita agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam menyusun pemahaman mereka sendiri. Modul ajar juga disesuaikan untuk mendukung proses belajar mandiri maupun kolaboratif, dengan tugas kelompok yang memicu diskusi dan pengambilan keputusan bersama. Materi disajikan secara bertahap dan sistematis, diselingi dengan aktivitas praktik yang memungkinkan peserta didik menerapkan konsep secara langsung. Pendekatan ini dimaksudkan untuk memaksimalkan keterlibatan peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Guru juga memperhatikan ritme belajar peserta didik kelas rendah dengan memberikan waktu jeda yang cukup dan penguatan positif selama proses belajar.

2. Observasi dan Evaluasi

Pada siklus II, keterlibatan peserta didik meningkat signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil lembar observasi, sebanyak 85% peserta didik



menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi dan simulasi yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih percaya diri dan menunjukkan ekspresi yang antusias saat menyampaikan pendapat atau menanggapi pernyataan teman. Keaktifan ini tercermin dalam kegiatan diskusi kelompok maupun dalam menjawab pertanyaan reflektif yang disisipkan dalam modul ajar.

Selain itu, tes pemahaman yang diberikan pada akhir siklus II menunjukkan bahwa 24 dari 27 peserta didik atau 88,89% berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), meningkat dari hasil siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu memahami konsep-konsep penting seperti membedakan kebutuhan dan keinginan, pentingnya menabung, serta membuat keputusan bijak dalam penggunaan uang. Data dari angket pun menunjukkan bahwa 88% peserta didik menyatakan menyukai pembelajaran dengan pendekatan ini dan merasa lebih mudah memahami materi karena adanya media PowerPoint yang menarik dan dekat dengan kehidupan mereka. Respon positif ini diperkuat oleh karakteristik visual dominan yang dimiliki peserta didik kelas 2B, sehingga penggunaan media visual menjadi strategi efektif dalam memfasilitasi pemahaman mereka.

3. Refleksi

Refleksi akhir menunjukkan bahwa model PBL dengan media PowerPoint efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep bijak memakai uang. Peserta didik tidak hanya mampu menjawab soal dengan baik, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam menyampaikan pendapat, membuat keputusan yang relevan, serta mengenali perbedaan antara kebutuhan dan keinginan melalui diskusi kelompok dan kegiatan simulatif yang disajikan secara visual. Guru mencermati bahwa pendekatan PBL membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar karena mereka dilibatkan langsung dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual.

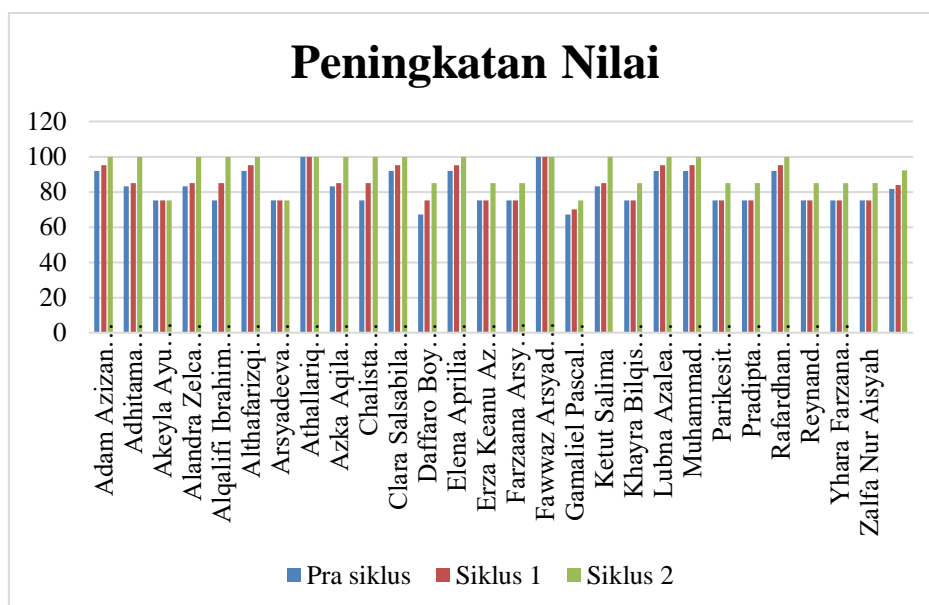
Selain itu, penggunaan media PowerPoint yang interaktif dan visual terbukti selaras dengan karakteristik gaya belajar visual peserta didik kelas 2B. Tampilan visual yang menarik dan cerita yang dekat dengan dunia anak membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep dan terlibat secara emosional. Guru menyimpulkan bahwa kombinasi pendekatan PBL dan media visual tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan kebiasaan berpikir kritis, kerja sama, dan kepercayaan diri sejak dini.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model PBL dengan media PowerPoint dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam materi bijak memakai uang. Hal ini sejalan dengan pendapat Zulaeha dkk. (2024) yang menekankan pentingnya pendekatan kontekstual dan visual dalam pembelajaran bahasa dan nilai di sekolah dasar. Model PBL terbukti mendorong peserta didik berpikir kritis, bekerja sama, dan membuat keputusan.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Nafis (2024), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman konsep peserta didik. Sementara itu, Pardede (2023) menegaskan pentingnya literasi keuangan sejak dini sebagai bekal kecakapan hidup abad 21. Kombinasi media visual dan kegiatan nyata seperti simulasi, memperkuat pemahaman konsep abstrak menjadi lebih konkret dan bermakna.

Berikut adalah grafik penyajian data peningkatan nilai pra-siklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 1. Grafik peningkatan nilai

Tabel 1. Tabel peningkatan hasil tes pemahaman konsep

Siklus	Jumlah Peserta didik Mencapai KKM (≥ 78)	Persentase
I	15 peserta didik dari 27	55,56%
II	24 peserta didik dari 27	88,89%

Dari grafik dan tabel di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 33,33% dalam pencapaian KKM dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan dukungan media PowerPoint memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas 2B, khususnya dalam materi bijak memakai uang.

D. Temuan Penelitian

Beberapa temuan penting dari penelitian ini antara lain:

1. Model PBL dengan media PowerPoint dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan.
2. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran meningkat melalui diskusi kelompok dan simulasi nyata.
3. Media visual mendukung gaya belajar peserta didik yang dominan visual dan membantu menyederhanakan konsep yang kompleks.
4. Pembelajaran kontekstual lebih mudah diterima peserta didik kelas rendah, terutama jika dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari.
5. Guru lebih mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik dan menyesuaikan pendekatan secara fleksibel.
6. Penggunaan modul ajar berbasis PBL yang dipadukan dengan media visual terbukti efektif dalam menyusun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
7. Proses refleksi dan evaluasi berkelanjutan membantu guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan nyata peserta didik.
8. Simulasi penggunaan uang yang relevan dengan kehidupan sehari-hari memperkuat keterkaitan materi dengan pengalaman nyata peserta didik.
9. Antusiasme peserta didik dalam pembelajaran meningkat secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan partisipasi aktif dan hasil belajar.



10. Penelitian ini memberi gambaran bahwa strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif dapat diterapkan secara efektif di jenjang sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, berbasis proyek, dan berorientasi pada penguatan karakter serta kecakapan hidup.

E. Deskripsi Temuan Berdasarkan Tujuan Penelitian

1. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning/PBL) diterapkan dengan menyajikan permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti mengelola uang saku, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta membuat keputusan dalam pembelian. Permasalahan tersebut disampaikan melalui cerita visual dan simulasi dalam bentuk PowerPoint interaktif, kemudian peserta didik didorong untuk berdiskusi dalam kelompok kecil guna menemukan solusi atas masalah yang disajikan.

Penerapan PBL membuat peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka diajak untuk mengeksplorasi, bekerja sama dalam kelompok, dan berpikir secara kritis. Dalam kegiatan diskusi, peserta didik berbagi cerita dan pengalaman mereka tentang penggunaan uang sehari-hari, seperti saat membeli jajanan atau menabung. Hal ini membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih nyata dan mudah dimengerti.

Guru bertindak sebagai pendamping yang membantu peserta didik berpikir melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana, misalnya “Apakah ini kebutuhan atau keinginan?”. Setelah diskusi, peserta didik membacakan hasilnya dan melakukan refleksi, yaitu berpikir kembali tentang apa yang telah mereka pelajari. Dari kegiatan ini, peserta didik menjadi lebih paham cara menggunakan uang dengan bijak, misalnya mengetahui cara membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Hasil tes dari siklus I ke siklus II menunjukkan adanya peningkatan, yang menandakan bahwa cara belajar seperti ini membantu peserta didik lebih memahami materi tentang pengelolaan uang.

2. Efektivitas Penggunaan Media PowerPoint Interaktif dan Kuis Educaplay

Penggunaan media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif dan kuis melalui platform Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi “Bijak Memakai Uang”. PowerPoint interaktif disusun dengan desain visual yang menarik seperti ilustrasi berwarna, animasi ringan, dan narasi cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Penyajian visual ini sangat mendukung gaya belajar visual peserta didik kelas 2B, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep dan mengingat informasi penting yang disampaikan.

Sementara itu, kuis interaktif melalui platform Educaplay memungkinkan peserta didik untuk menguji pemahaman mereka secara langsung setelah sesi pembelajaran. Melalui fitur umpan balik instan, peserta didik dapat mengetahui bagian mana yang sudah mereka kuasai dan bagian mana yang masih perlu dipelajari. Kegiatan kuis juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, yang berdampak positif terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan data hasil angket, sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media yang interaktif membuat mereka lebih antusias mengikuti pelajaran, lebih fokus, dan merasa senang karena dapat belajar sambil bermain. Dengan kata lain, pemanfaatan media PowerPoint interaktif dan kuis Educaplay tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kendala dan Strategi Solusi dalam Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah



Dalam implementasinya, penerapan pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/PBL) tidak terlepas dari sejumlah tantangan yang dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaannya. Beberapa kendala utama yang ditemukan antara lain:

1. Keterbatasan waktu pembelajaran
Proses diskusi kelompok dan pemecahan masalah memerlukan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan metode ceramah. Kondisi ini menyulitkan guru untuk menyelesaikan seluruh materi pembelajaran dalam satu kali pertemuan.
2. Partisipasi peserta didik yang belum optimal
Tidak semua peserta didik aktif dalam diskusi kelompok. Beberapa peserta didik cenderung pasif, enggan menyampaikan pendapat, atau mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan yang diberikan.
3. Ketergantungan terhadap media visual dan teknologi
PowerPoint interaktif dan kuis Educaplay sangat bergantung pada ketersediaan sarana teknologi seperti proyektor, perangkat komputer, atau jaringan internet. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia atau mengalami gangguan, maka pembelajaran tidak dapat berjalan optimal.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, diperlukan strategi yang tepat, antara lain:

1. Manajemen waktu yang efektif dan adaptif
Guru dapat merancang kegiatan diskusi yang lebih terstruktur, memberikan batas waktu yang jelas untuk setiap tahapan, serta membagi materi ke dalam subtopik yang lebih sederhana agar dapat diselesaikan secara bertahap.
2. Pemberdayaan peran peserta didik dalam kelompok
Pembagian peran secara spesifik (misalnya ketua diskusi, pencatat, ppenyaji) dapat membantu meningkatkan tanggung jawab individu dan mendorong keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok.
3. Penyediaan alternatif media pembelajaran
Untuk mengantisipasi keterbatasan teknologi, guru dapat menyiapkan versi cetak dari slide PowerPoint sebagai bahan diskusi, serta membuat kuis dalam bentuk lembar kerja atau permainan tradisional yang tidak memerlukan perangkat digital.

Dengan penerapan strategi dan solusi tersebut secara konsisten, hambatan dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat diminimalkan, sehingga pembelajaran tetap berlangsung secara aktif, bermakna, dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam pada peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas 2B SDN Banjaran 4, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan media PowerPoint terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi "Bijak Memakai Uang". Model PBL mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok dan pemecahan masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Media PowerPoint yang menarik dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar visual peserta didik mendukung penyampaian materi secara lebih efektif dan menyenangkan.



2. Peningkatan hasil tes pemahaman konsep dari siklus I ke siklus II menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam penguasaan materi. Selain itu, terjadi peningkatan dalam keaktifan, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, model PBL berbantuan media PowerPoint layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran pada materi literasi keuangan tingkat sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aliya, N. (2025). *Analisis Gaya Belajar Siswa Terhadap Pemahaman Materi Kisah Nabi Nuh As Pada Mata Pelajaran PAI Di SDIT Al-Marhamah Langsa* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/40686>
- Fendrik, M., Putri, D. F., Pebriana, P. H., Sidik Geri Syahril, & Ramadhani, D. (2022). Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 793–809. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4094/3107>
- Indrapangastuti, D. (2023). *Berpikir kritis melalui problem based learning (teori dan implementasi)*. CV Pajang Putra Wijaya. <http://dx.doi.org/10.31604/jips.v10i10.2023.4670-4675>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19-25. <https://www.journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>
- Kumalasari, F., Melati, S. Q., Prabowo, W. A., Winarni, R., & Martiningsih, E. T. Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning melalui Media Game Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Persatuan dan Kesatuan. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 4, pp. 11-16). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97090>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151-172. DOI: [10.21831/hum.v21i2.29252](https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252)
- Nafis, A. A. (2024). Meningkatkan kreativitas menulis siswa dengan menggunakan pembelajaran Problem Centered Learning (PCL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD. *Aneka Inovasi Pembelajaran Dari Studi Kepustakaan*, 6(2), 33. DOI: <https://doi.org/10.62383/aktivisme.v2i3.989>
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1017-1025. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2676>
- Nurmalasari, R. (2022). Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 120-126. DOI: <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.51>
- Pardede, S., br Gultom, N. S., & Margareta, E. (2023). EKSPLORASI MATERI LITERASI KEUANGAN DAN PENERAPANNYA PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR TINGKAT SEKOLAH DASAR. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(10), 4670-4675.



- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7174-7187. DOI: [10.31004/basicedu.v6i4.3431](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431)
- Ramadhani, M. N., & Purwono, U. (2023). School engagement measure instrument adaptation. *Journal Research of Social Science Economics and Management*, 2(08). DOI: 10.36418/jrssem.v2i08.403
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Nurasiah, N. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II DI SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 15792-15801.
- Warso, A. W. D. D. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya*. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=JvxQEQAQBAJ&lpg=PP1&ots=P6gJOveUAE&dq=mengenal%20penelitian%20tindakan%20kelas&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q=mengenal%20penelitian%20tindakan%20kelas&f=false>
- Zulaeha, I., Sintarani, C., Aminah, S., Lekatompessy, A., Apriani, S. F., Sidik, M. A., ... & Purboyo, G. A. (2024). *Spektrum Pembelajaran Bahasa di Era Merdeka Belajar*. Cahya Ghani Recovery. <https://bit.ly/43KkCSW>