

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED
LEARNING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN PPT
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V SD N 3 KAMPUNG BARU KECAMATAN
BULELENG**

Dwi Wiranata¹, I Ketut Suparya², I Made Ari Winangun³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Email : wiranatadwi98@gmail.com¹, iketutsuparya@stahnmpukuturan.ac.id²,
ariwinangun@stahmpukuturansingaraja.ac.id³

ABSTRAK: Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Metode PBL, yang berpusat pada siswa, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dibantu dengan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD N 3 Kampung Baru Kecamatan Buleleng. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest, melibatkan 18 siswa sebagai subjek penelitian. Subjek penelitian dipilih secara sampling jenuh dimana semua siswa di kelas V dijadikan sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, dengan rata-rata skor pretest sebesar 52.22 yang meningkat menjadi 87.22 setelah penerapan model PBL dengan media PPT interaktif. Analisis statistik menggunakan uji t berpasangan menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan media PPT interaktif memberikan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara PBL dan media interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dalam konteks pendidikan dasar.

Kata Kunci: Problem Based Learning (PBL), PPT Interaktif, Motivasi Belajar.

ABSTRACT: In the era of globalization and advancements in information technology, there is a need for innovative and effective learning models to enhance the quality of education. The Problem Based Learning (PBL) method, which is student-centered, is expected to improve student engagement and critical thinking skills. This study aims to examine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by interactive PowerPoint (PPT) media on the learning motivation of fifth-grade students at SD N 3 Kampung Baru, Buleleng District. This research employs a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest design, involving 18 students as research subjects. The

subjects were selected using saturated sampling, where all fifth-grade students were included as the research sample. Data were collected through a motivation questionnaire that has been tested for validity and reliability, as well as tests administered to students before and after the implementation of the learning model. The results indicate a significant increase in student learning motivation, with an average pretest score of 52.22 rising to 87.22 after the implementation of the PBL model with interactive PPT media. Statistical analysis using paired t-test shows a Sig. (2-tailed) value of 0.000, indicating that the PBL model assisted by interactive PPT media significantly enhances learning motivation. These findings suggest that the combination of PBL and interactive media is effective in improving student learning motivation and can be recommended as an innovative learning strategy in the context of primary education.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), Interactive PPT, Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, model pembelajaran yang efektif dan inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Siswa dituntut untuk menguasai pengetahuan dasar, mampu berpikir kritis, dan kreatif. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi menjadi sangat relevan. Selain itu, kolaborasi juga sangat penting untuk menciptakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi tantangan global. Upaya untuk terus berinovasi dalam pendidikan akan memastikan bahwa generasi mendatang siap untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat yang terus berkembang.

Inovasi dalam pendidikan menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Metode pembelajaran konvensional saat ini sudah tidak relevan dengan keberagaman kebutuhan belajar siswa (Nabila, 2025). Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan variatif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Model pembelajaran adalah cara atau pola yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar siswa bisa belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan (Djalal, 2017). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang sesuai

dengan kebutuhan siswa, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, rasa percaya diri, dan siap menghadapi tantangan di masa depan (Ayunda & Jannah, 2024).

Model pembelajaran yang baik harus fleksibel, relevan, dan inklusif untuk pengembangan minat dan potensi setiap siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan siswa adalah problem based learning (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis (Mukarima et al., 2024). Menurut (Agustina, 2018), model pembelajaran PBL adalah cara belajar dengan memberikan siswa masalah untuk diselesaikan dalam proses pembelajaran. Model ini menyajikan masalah nyata yang memerlukan analisis mendalam dan pemecahan solusi. PBL mendorong pengembangan pengetahuan, kemampuan kerja tim, dan komunikasi siswa. PBL menciptakan pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna karena siswa terlibat langsung dan menemukan jawaban sendiri, bukan hanya menerima informasi dari guru (Setyawati et al., 2019). Cara belajar seperti ini dapat membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dan keterampilan penting dalam kehidupan dan masa depan.

Model pembelajaran PBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Namun, penerapan model PBL sering menghadapi tantangan, terutama dalam hal motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah dorongan atau alasan yang mendorong individu untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Cahyani et al., 2020). Motivasi belajar mencakup keinginan untuk memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan atau keterampilan baru. Motivasi belajar dapat berasal dari berbagai sumber, baik internal maupun eksternal (Amrulloh et al., 2024). Motivasi internal atau intrinsik dapat muncul dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu, kepuasan pribadi, atau minat terhadap suatu topik. Sedangkan motivasi eksternal atau ekstrinsik, berasal dari faktor luar, seperti penghargaan, pengakuan, atau tekanan dari orang lain. Kedua jenis motivasi ini berperan penting dalam menentukan seberapa efektif seseorang dalam belajar. Siswa yang termotivasi akan lebih aktif, dan lebih mampu mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam proses belajar. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan yang mendukung dan merangsang motivasi belajar sangat penting bagi keberhasilan pendidikan.

Untuk meningkatkan motivasi belajar, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, memberikan umpan balik konstruktif, serta mengaitkan materi pelajaran dengan minat dan kebutuhan siswa. Motivasi yang rendah dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung dan meningkatkan motivasi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Presentasi PowerPoint (PPT) interaktif. PPT interaktif adalah media presentasi untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa melalui berbagai fitur (Hidayat et al., 2025). PPT interaktif memuat berbagai fitur untuk menambahkan elemen seperti animasi, tombol navigasi, kuis, simulasi, hingga integrasi video dan audio (Zahara, 2025). Penggunaan PPT interaktif menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, karena siswa akan belajar secara aktif dan berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan.

PPT interaktif dinilai efektif untuk membantu siswa memahami konsep materi secara mendalam, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan sistematis. Ketika materi disajikan dengan tampilan yang menarik dan dinamis, siswa akan lebih fokus dan termotivasi untuk memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, interaktivitas dalam PPT, seperti kuis, simulasi, atau permainan sederhana, dapat meningkatkan partisipasi siswa, membantu mereka mengingat informasi lebih efektif, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Novanto et al., 2022). Dengan memanfaatkan PPT interaktif, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran yang berbeda. Penelitian oleh (Yasmini, 2021) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa di kelas V SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika dihadapkan pada masalah nyata yang relevan dengan kehidupannya sehari-hari. Selain itu, studi oleh (Nurmalasari, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan PPT interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi ketika menggunakan media yang interaktif. Penelitian oleh (Anggraeni et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan model

PBL dan PPT interaktif dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Meskipun banyak penelitian relevan sebelumnya, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada aspek teoritis dan kurang memberikan perhatian pada konteks spesifik dan karakteristik siswa. Penelitian ini akan menguji pengaruh model pembelajaran PBL yang terintegrasi dengan media PPT interaktif dalam konteks lokal, serta evaluasi dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas V, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi praktik pendidikan di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning yang dibantu dengan media pembelajaran PPT interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan memahami pengaruh tersebut, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan hasil belajar yang dicapai juga meningkat. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang berbantuan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD N 3 Kampung Baru Kecamatan Buleleng. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa kelas V yang semuanya menjadi sampel penelitian. Adapun teknik pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh, yakni semua siswa dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner motivasi belajar dan tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Proses penelitian dimulai dengan pemberian pretest untuk mengukur motivasi belajar awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan penerapan pembelajaran menggunakan model PBL dengan media PPT interaktif selama 3 kali pertemuan. Setelah intervensi pembelajaran selesai, posttest dilakukan dengan

menggunakan kuesioner dan tes yang sama untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa. Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test) untuk melihat apakah terdapat peningkatan motivasi belajar pada siswa setelah diberikannya intervensi. Dengan metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media PPT interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 3 Kampung Baru Kecamatan Buleleng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Kampung Baru Kecamatan Buleleng untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media PPT interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan menggunakan model PBL berbantuan media PPT interaktif pada pembelajaran IPAS materi “Daerahku Kebanggaanku”. Dalam penelitian ini siswa yang berjumlah 18 diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat motivasi awal belajarnya, kemudian diberikan intervensi sebanyak 3 kali dan diakhiri dengan posttest. Adapun hasil pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan hasil pretest dan posttest

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	52.22	18	8.782	2.070
	posttest	87.22	18	7.519	1.772

Berdasarkan hasil uji Paired Samples Statistics, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dengan bantuan media pembelajaran PPT interaktif. Nilai rata-rata pretest sebesar 52.22 menunjukkan tingkat motivasi awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan pendekatan ini, sementara nilai rata-rata posttest meningkat drastis menjadi 87.22 setelah pembelajaran berlangsung. Selisih rata-rata sebesar 35 poin ini mencerminkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, standar deviasi pretest sebesar 8.782 dan posttest sebesar 7.519 mengindikasikan adanya perbedaan dalam penyebaran data sebelum dan sesudah pembelajaran. Meskipun standar deviasi posttest sedikit lebih kecil, hal ini menunjukkan bahwa distribusi nilai setelah penerapan metode PBL lebih terkonsentrasi dibandingkan sebelumnya. Selanjutnya, nilai standard error mean juga mengalami penurunan dari 2.070 pada pretest menjadi 1.772 pada posttest, yang mengindikasikan bahwa hasil posttest memiliki tingkat presisi yang lebih tinggi dibandingkan pretest.

Tabel 2. Hasil uji berpasangan (uji paired sample T-Test)

Paired Samples Test							t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-35.000	9.235	2.177	-39.593	-30.407	-16.078	17	.000

Hasil uji Paired Samples Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah diterapkannya model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dengan bantuan media pembelajaran PPT interaktif. Nilai rata-rata selisih (Mean) sebesar -35.000 mengindikasikan peningkatan skor yang cukup besar dari pretest ke posttest, yang semakin menguatkan efektivitas metode pembelajaran ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, standar deviasi sebesar 9.235 menunjukkan adanya variasi dalam perubahan skor siswa, namun dengan Standard Error Mean sebesar 2.177, hasil ini tetap memiliki tingkat presisi yang tinggi. Interval kepercayaan 95% menunjukkan rentang perbedaan antara pretest dan posttest, yaitu antara -39.593 dan -30.407. Dengan rentang yang negatif ini, dapat dipastikan bahwa peningkatan yang terjadi bukan hasil kebetulan, melainkan konsekuensi dari penerapan metode PBL berbantuan media interaktif.

Nilai t sebesar -16.078 dan derajat kebebasan (df) sebesar 17 semakin mempertegas bahwa perubahan yang terjadi sangat signifikan. Terlebih lagi, nilai Sig. (2-tailed) yang bernilai .000 mengindikasikan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest benar-benar signifikan secara statistik, dengan kemungkinan kesalahan sangat kecil atau hampir tidak ada. Ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning yang didukung oleh media interaktif berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

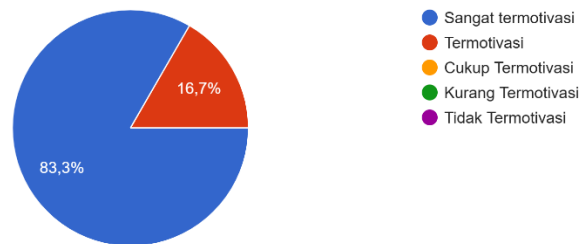
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media PPT interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan rata-rata skor dari 52.22 pada pretest menjadi 87.22 pada posttest, serta hasil uji Paired Samples Test yang menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar .000, mengindikasikan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan studi oleh (Sari, 2022) yang menunjukkan bahwa model PBL memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, dengan hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa semakin baik penerapan PBL, semakin tinggi motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian (Mukminin, 2024) juga menemukan bahwa penerapan PBL dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, dengan peningkatan dari 55.55% pada siklus pertama menjadi 88.88% pada siklus kedua.

Lebih lanjut, penelitian (Setyaningrum et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan PBL dalam pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 73.07% menjadi 80.13%. Temuan ini memperkuat teori bahwa PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi mereka.

Selain itu, Analisis hasil kuesioner mengenai respons siswa terhadap motivasi belajar setelah diberikan intervensi menunjukkan bahwa penerapan Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media PPT interaktif memberikan dampak positif pada aspek psikologis dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas siswa memberikan respons yang sangat positif terkait peningkatan keterlibatan, pemahaman, dan antusiasme mereka selama pembelajaran berlangsung.

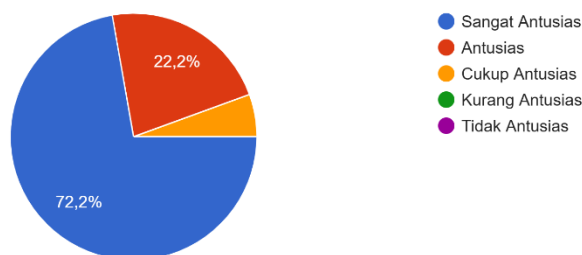
melalui pembelajaran dengan media PPT interaktif apakah kamu lebih termotivasi dalam belajar?
18 jawaban



Gambar 1. Hasil kuesioner motivasi belajar siswa

Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa penggunaan media PPT interaktif dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dari 18 responden, mayoritas (83.3%) merasa *sangat termotivasi*, sementara 16.7% merasa *termotivasi*. Tidak ada siswa yang merasa cukup termotivasi, kurang termotivasi, atau tidak termotivasi sama sekali.

melalui pembelajaran dengan media PPT interaktif apakah kamu lebih antusias dalam belajar?
18 jawaban



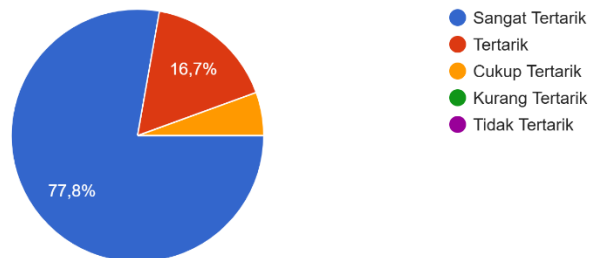
Gambar 2. Hasil kuesioner antusiasme belajar siswa

Berdasarkan hasil kuisisioner di atas, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PPT interaktif dalam model Problem-Based Learning (PBL) memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD N 3 Kampung Baru. Mayoritas siswa, yaitu 72,2%, menunjukkan antusiasme tinggi dalam pembelajaran, yang menandakan bahwa elemen visual dan interaktif dari PPT mampu meningkatkan minat serta keterlibatan mereka dalam proses belajar. Sementara itu, 22,2% siswa merasa antusias, meskipun terdapat faktor lain yang mungkin memengaruhi tingkat partisipasi mereka, seperti preferensi terhadap materi atau gaya belajar masing-masing. Hanya 5,6%

siswa yang menyatakan cukup antusias, menunjukkan perlunya perbaikan dalam desain dan implementasi media agar lebih menarik dan sesuai dengan berbagai kebutuhan siswa.

melalui pembelajaran dengan media PPT interaktif apakah kamu lebih Tertarik dalam belajar?

18 jawaban

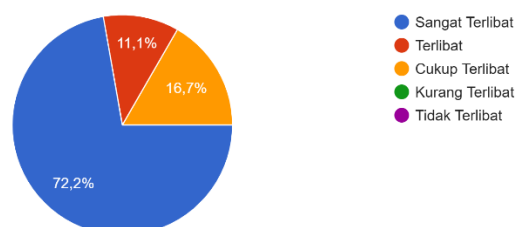


Gambar 3. Hasil kuesioner ketertarikan belajar siswa

Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa (77,8%) sangat tertarik dengan penggunaan media PPT interaktif dalam model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL), sementara 16,7% lainnya merasa tertarik. Hanya 5,6% siswa yang merasa cukup tertarik, dan tidak ada siswa yang menunjukkan ketertarikan rendah atau tidak tertarik sama sekali. Data ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang memadukan PBL dengan media interaktif berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Visualisasi yang menarik, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta keteraturan penyampaian materi menjadi faktor utama yang mendukung efektivitas metode ini.

melalui pembelajaran dengan media PPT interaktif apakah kamu lebih Terlibat dalam pembelajaran?

18 jawaban



Gambar 4. Hasil kuesioner keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil kuisisioner, dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media PPT interaktif memberikan dampak

positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD N 3 Kampung Baru Kecamatan Buleleng. Mayoritas siswa, yaitu 72.2%, merasa sangat terlibat dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang terstruktur dapat meningkatkan minat dan perhatian mereka terhadap materi yang disajikan. Sebanyak 16.7% siswa merasa terlibat, meskipun tidak sepenuhnya berada di kategori keterlibatan tinggi, yang mungkin dipengaruhi oleh faktor gaya belajar atau tingkat kesulitan materi. Sementara itu, 11.1% siswa merasa cukup terlibat, yang mengindikasikan bahwa meskipun metode ini efektif, masih ada ruang untuk optimalisasi agar semua siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar.

Tidak adanya siswa yang merasa kurang atau tidak terlibat dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan ini diterima dengan baik oleh seluruh kelas. Dengan demikian, kombinasi PBL dan media PPT interaktif dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, untuk meningkatkan hasil yang lebih optimal, perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut melalui observasi kelas atau wawancara guna memahami bagaimana aspek visual dan interaktif PPT berkontribusi terhadap pemahaman konsep serta pemecahan masalah dalam PBL. Pengembangan lebih lanjut seperti menambahkan unsur gamifikasi atau simulasi berbasis masalah nyata juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa yang berada di kategori cukup terlibat. Analisis ini dapat menjadi bagian penting dalam pembahasan artikel untuk memperkuat argumentasi mengenai efektivitas metode pembelajaran yang telah diterapkan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Priyoaji, 2024; Susanto et al., 2024) menyebutkan bahwa *self-determination theory* menekankan pentingnya pembelajaran yang menumbuhkan kompetensi dan keterhubungan sosial dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. PBL, sebagai model yang berbasis pada pemecahan masalah, mendukung aspek ini dengan memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan membangun pemahamannya sendiri. Selain itu, penelitian (Hmelo-Silver, 2004) juga menguatkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta motivasi belajar melalui pemecahan masalah yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.

Lebih lanjut, hasil temuan (Yuliani, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media PPT interaktif, dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran serta mempercepat pemahaman konsep yang diajarkan. Dalam pendidikan dasar, kombinasi

antara strategi PBL dan penggunaan media interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga memperkuat motivasi mereka dalam belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan terdahulu yang menunjukkan bahwa Problem-Based Learning merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan media interaktif seperti PPT semakin memperkuat efektivitas model ini dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sistematis. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat menjadi strategi yang direkomendasikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan dasar.

Secara keseluruhan, hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem-Based Learning yang didukung oleh media pembelajaran PPT interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan skor yang signifikan mencerminkan efektivitas metode ini dalam membangun keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan ini berpotensi untuk diadaptasi lebih luas dalam konteks pendidikan dasar guna mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi di kalangan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dibantu dengan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD N 3 Kampung Baru Kecamatan Buleleng. Data menunjukkan peningkatan rata-rata skor pretest sebesar 52.22 menjadi 87.22 pada posttest, dengan hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan (Sig. 2-tailed = 0.000). Model PBL mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta memotivasi mereka melalui keterlibatan langsung dalam pemecahan masalah. Sementara itu, penggunaan PPT interaktif membantu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan sistematis, meningkatkan antusiasme serta keterlibatan siswa. Hasil kuesioner juga memperkuat temuan ini, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran setelah diterapkan metode ini. Dengan demikian, kombinasi antara PBL dan media interaktif PPT dapat

direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pendidikan dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan efektivitas proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2018). Problem Base Learning (Pbl) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kreatif Siswa. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 164–173.
- Amrulloh, A., darajaatul Aliyah, N., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh kebiasaan belajar, lingkungan belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa MTS Darul Hikmah Langkap Burneh Bangkalan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(01), 188–200.
- Anggraeni, E. D., Kriswandani, K., & Robithoh, S. (2023). Pengaruh model problem based learning berbantuan powerpoint interaktif terintegrasi geogebra terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Universitas*, 1, 2.
- Ayunda, V., & Jannah, A. M. (2024). *Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar*. 1(3), 259–273.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 2(1).
- Hidayat, R., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16, 235–266.
- Mukarima, U. S., Wawan, W., Setiawan, A., Ningsih, E. F., & Choirudin, C. (2024).

- Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Pembelajaran Magic Board untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 152–155. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.367>
- Mukminin, I. N. (2024). *Studi Komparasi Model Problem Based Learning dan Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Jenis Kelamin Kelas VII MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Nabila, A. (2025). Tantangan guru melaksanakan pembelajaran konvensional pada siswa berkebutuhan khusus di jenjang SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p117-124>
- Novanto, W. A., Reffiane, F., & Karsono, K. (2022). Penerapan Model PBL Berbantu Media Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa IIIB SD Supriyadi Semarang. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 2(1), 61–68.
- 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.
- Priyoaji, K. S. (2024). Gifted Underachiever: Analisis Self-Determination Theory. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 8(1).
- Sari, N. (2022). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA N 1 Sekampung*. IAIN METRO.
- Setyaningrum, I., Nuraini, A. I., & Savitri, E. N. (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan model problem based learning. *Proceeding Seminar Nasional IPA*.
- Setyawati, S., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 93–99. <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.29794>
- Susanto, C., Hastuti, R., & Tiofanny, J. (2024). Kaitan motivasi akademik dan school well-being siswa SMA yang menggunakan kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3).
- Yasmini, I. G. K. (2021). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk

meningkatkan motivasi belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 159–164.

Yuliani, P. T. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar KPK Dan FPB Kelas IV MI Darul Muta'allimin Cepoko*. IAIN Kediri.

Zahara, M. (2025). *Penembangan Media Presentasi Berbasis Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa di SMP N 1 Bojong*. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.