



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 13497-13509

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Siswa Melalui Powerpoint Interaktif di Kelas IV SDN Panggung Lor

Fera Shella Milanda Selvia^{1✉}, Ikha Listyarini², Trinil Wigati³, Choirul Huda⁴

(1,2,4) Universitas PGRI Semarang, (3) SDN Panggung Lor

Email: Ferashella8@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran IPAS khususnya di kelas IV, yang disebabkan oleh sumber belajar yang kurang beragam dan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan literasi siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang didukung oleh media PowerPoint interaktif. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Peningkatan proses literasi siswa dapat dilihat dari kemampuan berpikir kritis dan kemandirian literasi siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan PowerPoint interaktif berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian literasi siswa. Persentase kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dari 56,03% menjadi 79,94%, sementara kemandirian meningkat dari 56,03% menjadi 81,03%. Selain itu, nilai rata-rata siswa juga meningkat dari 55 pada pretest menjadi 83 pada posttest. Kesimpulannya, penggunaan model PBL dengan media PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan literasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Literasi, PowerPoint Interaktif, Problem Based Learning*

Abstract

This research is motivated by the low literacy skills of students in IPAS learning, especially in Grade IV, which is caused by the lack of diverse learning resources and the still conventional nature of teaching. The purpose of this study is to improve student literacy through a problem-based learning (PBL) model supported by interactive PowerPoint media. The method used is qualitative research with data collection through observation, interviews, and document analysis. The improvement in the literacy process of students can be seen from their critical thinking skills and literacy independence in learning. The results of the study show that the implementation of PBL with interactive PowerPoint successfully increased students' critical thinking skills and literacy independence. The percentage of students' critical thinking skills increased from 56.03% to 79.94%, while independence increased from 56.03% to 81.03%. Additionally, the average student score increased from 55 in the pretest to 83 in the posttest. In conclusion, the use of the PBL model with interactive PowerPoint media is effective in improving student literacy and learning outcomes.

Keywords: Literacy, Interactive PowerPoint, Problem Based Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang dirancang secara sengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensinya secara aktif (BP et al., 2022). Tujuan dari pendidikan ini adalah agar siswa memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik itu untuk diri mereka sendiri maupun Masyarakat. Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kesuksesan sistem pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah mengimbau para guru dan tenaga kependidikan di SD untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mendidik dan membimbing siswa, sehingga dapat menghasilkan generasi bangsa yang berkarakter, berbudi pekerti, dan berpengetahuan tinggi.

Pendidikan abad ke-21 adalah masa transformasi di mana guru dan siswa sama-sama memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pendidik di abad ke-21 merupakan individu yang kreatif dan terampil dalam mengintegrasikan teknologi informasi komunikasi ke dalam proses belajar mengajar (Rusman, 2017). Pesatnya perkembangan dunia pendidikan menghadirkan tantangan yang semakin kompleks, termasuk tuntutan agar pendidikan mampu mengembangkan intelektual yang tinggi dan karakter unggul pada siswa.

Salah satu cara yang dapat digunakan agar mampu mengatasi tantangan di atas adalah dengan memastikan siswa mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis,

keterampilan dalam pemecahan masalah, kemampuan literasi sains yang kuat, serta penguasaan teknologi informasi komunikasi. Survei literasi sains yang dilakukan setiap tiga tahun sejak tahun 2000 hingga 2015 menunjukkan bahwa keterampilan literasi membaca siswa di Indonesia masih sangat rendah. Data PISA (Programme for International Student Assessment) mengungkapkan bahwa keterampilan literasi membaca, terutama dalam sains, siswa Indonesia masih di bawah rerata internasional dan umumnya di posisi tingkat terendah dalam pengukuran PISA (Darma et al., 2020)

Kemampuan literasi siswa memiliki peran yang sangat krusial di era modern ini, sebagai keterampilan esensial yang dibutuhkan dalam menghadapi transformasi digital abad ke-21. Literasi mencakup keterampilan individu untuk memperoleh informasi melalui berbagai cara seperti menulis, membaca, menganalisis, mengamati, dan memahami informasi secara idealis, kritis, objektif, serta dialektis. Agar kegiatan literasi dapat berjalan dengan lebih efektif, dukungan teknologi menjadi sangat penting (Harahap et al., 2022). Oleh karena itu, meningkatkan kemampuan literasi siswa menjadi preferensi utama dalam pendidikan tingkat sekolah dasar. Anak-anak pada usia ini cenderung cepat memahami materi jika proses pembelajaran didukung oleh penggunaan media yang efektif. (Wandini et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Panggung Lor Semarang ditemukan beberapa masalah. Pertama, kemampuan bernalar kritis siswa dalam memahami konsep materi masih rendah, yang mengakibatkan menurunnya literasi siswa dalam pembelajaran IPAS, terutama di kelas IV. Kedua, sumber belajar yang digunakan oleh guru kurang beragam dan hanya mengandalkan buku paket dari pemerintah. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti buku paket siswa, dengan model pembelajaran IPAS yang didominasi oleh metode ceramah.

Berdasarkan berbagai masalah yang dihadapi SD Negeri Panggung Lor, upaya perbaikan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). PBL merupakan metode belajar dimana peserta didik dihadapkan pada permasalahan dan kemudian diarahkan oleh guru untuk mencari solusinya. (Kurniasih & Sani, 2014) menyatakan bahwa, pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah metode pendidikan yang menghadirkan berbagai masalah kontekstual, sehingga dapat merangsang keinginan belajar peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, model pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai pemantik motivasi siswa dalam belajar karena mampu meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Pembelajaran berbasis masalah sangat menekankan aktivitas siswa, sehingga diharapkan bisa meningkatkan keterampilan literasi dan hasil belajar mereka. Model pembelajaran berbasis masalah ini

telah banyak digunakan oleh guru dan pengajar di seluruh dunia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penerapan model ini berkontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa serta berbagai aspek lain yang terkait dengan proses pembelajaran.

Selain menggunakan model pembelajaran, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Media yang digunakan harus efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan. Idealnya, media tersebut interaktif untuk memperoleh perhatian siswa. "Interaktif" mengacu pada proses saling berinteraksi atau saling aktif. Media pembelajaran yang interaktif dirancang untuk mengajak pengguna berpartisipasi secara langsung, seperti media pembelajaran berbasis Powerpoint Interaktif (Warkintin & Mulyadi, 2019).

PowerPoint merupakan perangkat lunak presentasi yang dioptimalkan oleh Microsoft dan menjadi bagian dari Microsoft Office. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk membuat slide yang berisi teks, gambar, video, animasi, dan audio untuk menyampaikan informasi atau ide secara visual dan menarik (Nurhidayati, 2019). Media PowerPoint memungkinkan penempatan objek teks, grafik, video, audio, dan elemen lainnya yang dapat ditempatkan di satu atau beberapa halaman yang dikenal sebagai slide (Warkintin & Mulyadi, 2019). PowerPoint digunakan dalam konteks pendidikan untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Alat ini membantu pendidik menguasai kelas dan memfokuskan perhatian siswa pada penjelasan yang diberikan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa PowerPoint interaktif adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan menambahkan teks, gambar, grafis, video, dan audio agar presentasi lebih menarik. Tujuannya adalah untuk membangkitkan minat siswa dan mendorong interaksi langsung selama pembelajaran. Dalam konteks ini, pentingnya model dan media pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian literasi mandiri siswa dalam memahami konsep materi sangat diperlukan.

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang ada, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Siswa Melalui Powerpoint Interaktif di Kelas IV SDN Panggung Lor".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif untuk menggali secara mendalam bagaimana implementasi model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan PowerPoint interaktif dapat mempengaruhi literasi siswa kelas IV di SDN Panggung Lor. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang menitikberatkan pada pemahaman menyeluruh tentang fenomena sosial atau budaya dengan mengumpulkan data deskriptif yang kaya dan mendalam (Rifa'i, 2023). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan gambaran yang menyeluruh dan kompleks tentang suatu fenomena, dengan memperhatikan makna dan pengalaman yang dirasakan oleh orang atau kelompok yang terlibat dalam suatu situasi atau kegiatan.

Penelitian ini berfokus pada kemampuan literasi siswa di kelas IV SDN Panggung Lor, yang berlokasi di Jalan Kuala Mas III No.110, Panggung Lor, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah. Objek penelitian meliputi 29 siswa kelas IV. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah melalui powerpoint interaktif. Wawancara mendalam dilakukan dengan siswa untuk menggali pemahaman siswa terhadap materi dan efektivitas pembelajaran.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan verifikasi data untuk menarik Kesimpulan (Rijali, 2018). Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi, kemudian merangkum hasilnya untuk reduksi data. Analisis dilakukan dengan menganalisis kesesuaian data dengan dokumen dan teori dari literatur studi untuk mendukung temuan. Hasil analisis disajikan secara deskriptif sebelum penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan reduksi data tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Literasi Pembelajaran

Best practice yang dilakukan di kelas IV SDN Panggung Lor Semarang menerapkan literasi pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan powerpoint interaktif pada topik Indonesiaku Kaya Budaya. Menurut Widahyu (Masliah & Nirmala, 2023), Model pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa terlibat dalam menyelesaikan masalah yang merangsang mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Peneliti memilih model berbasis masalah ini dikarenakan model ini bisa membantu

siswa untuk berpikir kritis, mandiri dalam kegiatan pembelajaran, dan meluaskan keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka.

Microsoft PowerPoint adalah sebuah perangkat lunak presentasi yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide, laporan, dan informasi kepada siswa secara visual dan audio (Astuti et al., 2019). PowerPoint interaktif adalah media visual yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran berbasis masalah (Yudapratama et al., 2023) PowerPoint interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara menarik dan dinamis, serta menyediakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan konten. Media powerpoint interaktif ini berisi materi Indonesiaku Kaya Budaya dilengkapi dengan ilustrasi gambar menarik dan pertanyaan yang perlu dijawab oleh siswa, serta diskusi kelompok. Pembelajaran IPAS dengan menggunakan powerpoint interaktif ini didesain dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan mengajak mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Hosnan (Pancaningrum & Wahyudi, 2022), Model pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan memperkenalkan peserta didik pada masalah, mengatur mereka untuk belajar, mengarahkan penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyampaikan hasil karya, serta mengevaluasi proses analisis pemecahan masalah. Dalam pelaksanaan pembelajaran Indonesiaku Kaya Budaya menggunakan media powerpoint interaktif, pada tahap memperkenalkan peserta didik pada masalah, siswa diberi kesempatan agar membaca dan mengeksplorasi masalah. Pada tahap mengatur peserta didik untuk belajar, guru mengkoordinir peserta didik secara berkelompok untuk melakukan penyelidikan dengan memanfaatkan powerpoint interaktif untuk menyelesaikan masalah Bersama kelompoknya. Pada tahap mengarahkan penyelidikan kelompok, peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan dengan bimbingan oleh guru. Disini guru berperan membimbing kelompok yang membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan permasalahan. Kemudian, pada tahap mengembangkan dan menyampaikan hasil karya, peserta didik mempresentasikan hasil diskusi penyelesaian masalah dalam kelompoknya. Yang terakhir, tahap mengevaluasi proses analisis pemecahan masalah, peserta didik memeriksa dan menganalisis solusi yang dipresentasikan oleh setiap kelompok. Guru memberikan umpan balik dan menyimpulkan materi yang sedang dibahas.

Selain dengan diskusi kelompok menganalisis dan memecahkan permasalahan, agar kemampuan berpikir kritis dan kemandirian literasi siswa dalam pembelajaran meningkat, pada tahap mengevaluasi proses pemecahan masalah sebelum kegiatan penutup, siswa diberikan soal evaluasi yang mengandung unsur peningkatan kemampuan literasi. Siswa dapat menyelesaikan soal evaluasi dengan memanfaatkan berbagai sumber. Seluruh

aktivitas dilakukan dengan cara mengaktifkan pengetahuan siswa dan mengaitkannya dengan materi pelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta kemandirian literasi siswa dalam memahami konsep materi.

Peningkatan Literasi Pembelajaran

Peningkatan literasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh powerpoint interaktif diidentifikasi melalui pengamatan dan pencatatan dokumentasi. Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung dan mencatat dengan sistematis apa yang terlihat dan didengar (Nazir, M., & Muhadjir, A., 2018). Observasi yang dilakukan dalam praktik baik ini adalah observasi terstruktur, merupakan pengamatan yang dilakukan secara sistematis dan terencana, di mana peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data yang telah terstruktur untuk mencatat perilaku yang diamati (Creswell, J. W., 2012).

Peningkatan proses literasi siswa dapat dilihat dari keterampilan berpikir kritis dan kemandirian literasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat diukur melalui pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini menggunakan lembar rubrik yang dirancang berdasarkan skala *Likert*. Skala *Likert* adalah metode pengukuran sikap yang paling sering digunakan dan relatif mudah untuk dibuat. Skala ini terdiri dari serangkaian pernyataan yang mewakili berbagai tingkatan sikap terhadap suatu objek (Sugiyono, D., 2017). Dalam mengukur kemampuan bernalar kritis siswa dalam literasi pembelajaran terdapat 3 indikator utama, diantaranya yaitu: memberikan penjelasan sederhana, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi dan taktik (Adisty et al., 2021). Berikut tabel indikator kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 1. Aspek kemampuan berpikir kritis

Aspek	Indikator
Memberikan penjelasan sederhana	Menganalisis suatu permasalahan, dan juga membayangkan kemungkinan jawaban atas informasi yang didapat.
Memberikan penjelasan lebih lanjut	Memberikan penjelasan menggunakan Bahasa sendiri.
Mengatur strategi dan taktik	Memecahkan suatu masalah dan berdiskusi dengan teman untuk menjawab pertanyaan.

Pengamatan kemampuan berpikir kritis siswa dilaksanakan dalam pembelajaran pra-implementasi dan pasca-implementasi. Pembelajaran pra-implementasi dilaksanakan sebelum penerapan pembelajaran berbasis masalah dan powerpoint interaktif yang

digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa. Berikut ini analisis data pengamatan kemampuan berpikir kritis yang dapat disajikan dalam table 2.

Tabel 2. Persentase kemampuan bernalar kritis

No.	Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	pra-implementasi	56,03%	cukup Terampil
2	pasca-implementasi	79,94%	Terampil

Berdasarkan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dapat diketahui bahwa kemampuan bernalar kritis siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah menggunakan powerpoint interaktif telah berhasil mencapai kriteria terampil. Pada pertemuan pembelajaran pra-implementasi memperoleh 56,03% dengan kriteria cukup terampil, lalu meningkat pada pertemuan pasca-implementasi memperoleh 79,94% dengan kriteria terampil.

Kemampuan kemandirian siswa menurut Kidjab et al. (2019) memiliki 4 indikator penting yaitu mampu bertanggung jawab, memiliki kedisiplinan, memiliki inisiatif, dan memiliki kepercayaan diri. Berikut tabel indikator aspek kemampuan mandiri siswa.

Tabel 3. Aspek Kemampuan Mandiri

Aspek	Indikator yang diukur
Tanggung Jawab	Mematuhi semua proses pembelajaran dan menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab.
Disiplin	Mengerjakan dan menyerahkan tugas dengan tepat waktu.
Inisiatif	Menerapkan strategi belajar ataupun dalam menjawab soal secara sendiri.
Percaya Diri	Percaya akan kemampuannya sendiri.

Penganalisisan data dari pengamatan kemampuan mandiri siswa saat melaksanakan Pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan powerpoint dalam pembelajaran dapat disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Persentase Kemampuan Mandiri

No.	Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	pra-implementasi	56,03%	cukup Terampil
2	pasca-implementasi	81, 03%	Terampil

Tabel 4 menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media powerpoint interaktif telah berhasil mencapai kriteria terampil. Pada pertemuan pembelajaran pra-implementasi memperoleh 56% dengan kriteria cukup

terampil, lalu meningkat pada pertemuan pembelajaran pasca-implementasi memperoleh 80,98% dengan kriteria terampil.

Data persentase kemampuan berpikir kritis dan kemandirian siswa dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan powerpoint interaktif. Kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan sebesar 23,91%. Kemampuan kemandirian siswa meningkat sebesar 25%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan powerpoint interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian literasi siswa.

Hasil Belajar Literasi

Hasil belajar literasi pembelajaran dianalisis menggunakan nilai pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media PowerPoint interaktif yang digunakan untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Setelah itu, model pembelajaran berbasis masalah dan media interaktif diterapkan, dan posttest dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa setelah pembelajaran. Hasil analisis disajikan dalam tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Literasi Siswa

No.	Keterangan	Pretest	Posttest
1	Jumlah Siswa	29	29
2	Rata-rata	55	83
3	Jumlah Siswa Tuntas	13	27
4	Ketuntasan Belajar	45%	93%

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai pretest adalah 55, dengan hanya 13 anak atau 45% yang telah tuntas atau mencapai KKM yakni 75. Sedangkan setelah dilaksanakan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan PowerPoint interaktif, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 83, dan 27 siswa atau 93% telah tuntas atau melampaui KKM. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Literasi siswa.

Observasi dan Interview

Berdasarkan hasil observasi, implementasi model pembelajaran berbasis masalah melalui powerpoint interaktif di kelas IV SDN Panggung Lor berhasil meningkatkan literasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan materi visual dan interaktif membantu siswa dalam

memahami konsep secara lebih efektif dan meningkatkan motivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka tampak aktif berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil, berbagi ide, dan mencoba memecahkan masalah yang diberikan. Beberapa siswa yang biasanya pasif dalam kelas mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif karena tertarik dengan presentasi visual yang menarik. Pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media PowerPoint interaktif membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian literasi pembelajaran. Siswa dapat memecahkan masalah dan mencari solusi secara mandiri untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan hasil interview, peneliti mengemukakan bahwa melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media PowerPoint interaktif, peserta didik memiliki pemahaman konsep materi yang lebih baik mengenai materi Indonesiaku Kaya Budaya. Peserta didik dapat menyebutkan contoh kearifan local atau budaya yang masih ada di daerah Semarang. Peserta didik juga dapat menguraikan arti penting kearifan lokal serta alasan mengapa kita harus melestarikan kebudayaan yang masih ada. Melalui media powerpoint interaktif, peserta didik juga dapat mengidentifikasi kearifan local yang ada di daerah semarang. Selain itu, peserta didik juga dapat menyebutkan ragam budaya yang terdapat di daerah Jawa Tengah.

Hasil interview yang menunjukkan pemahaman peserta didik mengenai kearifan local atau budaya adalah Ketika mereka mampu memberikan contoh kearifan local. Dugderan termasuk contoh kearifan local yang masih ada di Semarang. Dugderan ini merupakan tradisi perayaan yang dilakukan warga Semarang untuk menyambut datangnya bulan Ramadan. Dalam tradisi ini diadakan pawai keliling kota dengan mengarak warak ngendog. Peserta didik juga mampu menyebutkan contoh-contoh budaya di daerah Jawa Tengah. Misalnya, rumah adat Jawa Tengah disebut dengan Joglo, senjata tradisional Jawa Tengah adalah keris, dan masih banyak lagi budaya khas Jawa Tengah yang mereka ketahui.

Peserta didik juga berpendapat bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan PowerPoint interaktif merupakan pembelajaran yang seru dan menyenangkan. mereka lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik merasa lebih tertarik dikarenakan mereka dapat belajar dengan ilustrasi gambar yang menarik. Selain itu, mereka merasa lebih mudah memahami materi yang sedang mereka pelajari dengan menganalisis masalah dan mencari informasi sendiri untuk mencapai solusi dari permasalahan tersebut. Oleh karena itu, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dalam memahami konsep materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan literasi mereka dalam pembelajaran. Selain itu, mereka

merasa lebih tertantang untuk menyelesaikan tugas dan berharap agar penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran dapat dilakukan secara lebih rutin.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan literasi siswa dalam pembelajaran. Temuan ini didukung oleh studi yang berjudul "Penerapan Digital PBL Berbasis Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Adaptasi Literasi dan Perkembangan Kognitif di Kelas Besar" oleh (Amaliah & Anwar, 2023) Jurnal tersebut menyebutkan bahwa hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa dapat menemukan solusi untuk masalah pada kartu kilat dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang literasi dan dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Digital PBL Berbasis Flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan literasi siswa.

SIMPULAN

Penelitian di SDN Panggung Lor Semarang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan PowerPoint interaktif pada topik "Indonesiaku Kaya Budaya" dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian literasi siswa. Berdasarkan observasi dan interview, ditemukan bahwa siswa lebih aktif, tertarik, dan memahami konsep dengan lebih baik. Kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dari 56,03% menjadi 79,94%, sedangkan kemandirian siswa meningkat dari 56,03% menjadi 81,03%. Penerapan PBL dan PowerPoint interaktif juga berhasil meningkatkan hasil belajar literasi siswa, dengan nilai rata-rata pretest yang awalnya 55 menjadi 83 pada posttest.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, A. N., Evayenny, & Hasanah, N. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)*.
- Amaliah, N. R., & Anwar, K. (2023). Penerapan Digital PBL Berbasis Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Adaptasi Literasi dan Perkembangan Kognitif di Kelas Besar. *Jurnal Gentala PENDIDIKAN DASAR*, 9(2), 210–224. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>
- Astuti, Y. W., Hidayat, S., & Auliandari, L. (2019). Pengembangan Powerpoint dengan Discovery Learning Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X SMAN 4 Palembang. *Bioeduscience: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 57–65.

<https://doi.org/10.29405/j.bes/3257-653250>

- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 2–3.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications, Los Angeles.
- Darma, D., Khaeruddin, K., & Ristiana, E. (2020). *Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Berbasis Model Problem Based Learning Siswa Kelas V Sd* (Vol. 4, Issue 1).
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Kidjab, M. R., Ismail, S., & Abdullah, A. W. (2019). *Deskripsi Kemandirian Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Smp* (Vol. 7, Issue 1).
- Kurniasih, I., & Sani, B. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Masliah, L., & Nirmala, S. D. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4106>
- Nazir, M., & Muhadjir, A. (2018). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurhidayati. (2019). Media Power Point Dan Pemanfaatannya Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 465.
- Pancaningrum, D., & Wahyudi. (2022). Efektivitas Model Pbl Dan Problem Solving Berbantuan Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1440. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3273>
- Rifa'i, Y. (2023). Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. In *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* (Vol. 1, Issue 1). <https://glorespublication.org/index.php/ekodestinas>
- Rijali, M. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Banjarmasin: Pustaka Banua.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Alfabeta, Bandung.
- Wandini, R. R., Anas, N., Damanik, E. S. D., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020).

Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 1).

Warkintin, & Mulyadi, Y. B. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.

Yudapratama, A. F., Sumani, & Wahyuningsih, U. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan PPT Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Jati. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1856–1865.