

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN *POWER POINT* INTERAKTIF TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV  
SD NEGERI 1 BANDAR SRIBHAWONO**

(Skripsi)

Oleh

**FARA NALYA HADHAINI**

**NPM 2013053148**



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *POWER POINT* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 1 BANDAR SRIBHAWONO**

Oleh

**FARA NALYA HADHAINI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono, Kabupaten Lampung Timur. Tujuan penelitian adalah menganalisis data mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *power point* interaktif terhadap hasil belajar IPAS SD Negeri 1 Bandar Sribhawono. Metode dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen* dengan desain *non equivalent control grup design*. Populasi penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono yang berjumlah 34 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan diperoleh hasil sebesar 6,85 dan N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,41 dengan kategori sedang.

**Kata kunci** : hasil belajar IPAS, *power point* interaktif, *problem based learning*

## **ABSTRACT**

### **APPLICATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED WITH INTERACTIVE POWER POINT TO SCIENCE LEARNING RESULTS OF CLASS IV STUDENTS STATE PRIMARY SCHOOL 1 BANDAR SRIBHAWONO**

**By**

**FARA NALYA HADHAINI**

The problem in this research is the low science learning outcomes for class IV of SD Negeri 1 Bandar Srihawono, East Lampung Regency. The aim of the research is to analyze data regarding the effect of implementing the problem based learning model assisted by interactive PowerPoint media on science and science learning outcomes at SD Negeri 1 Bandar Srihawono. The method in this research is a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The population of this study was class IV of SD Negeri 1 Bandar Srihawono, totaling 34 students. Determination of the sample using purposive sampling technique. Data collection techniques use test and non-test techniques. The research results show that there is a significant influence, the result is 6.85 and the N-Gain result is 0.41 in the medium category.

**Keywords:** IPAS learning outcomes, interactive power point, problem based learning

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN *POWER POINT* INTERAKTIF TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV  
SD NEGERI 1 BANDAR SRIBHAWONO**

**Oleh**

**FARA NALYA HADHAINI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar**

**SARJANA PENDIDIKAN**

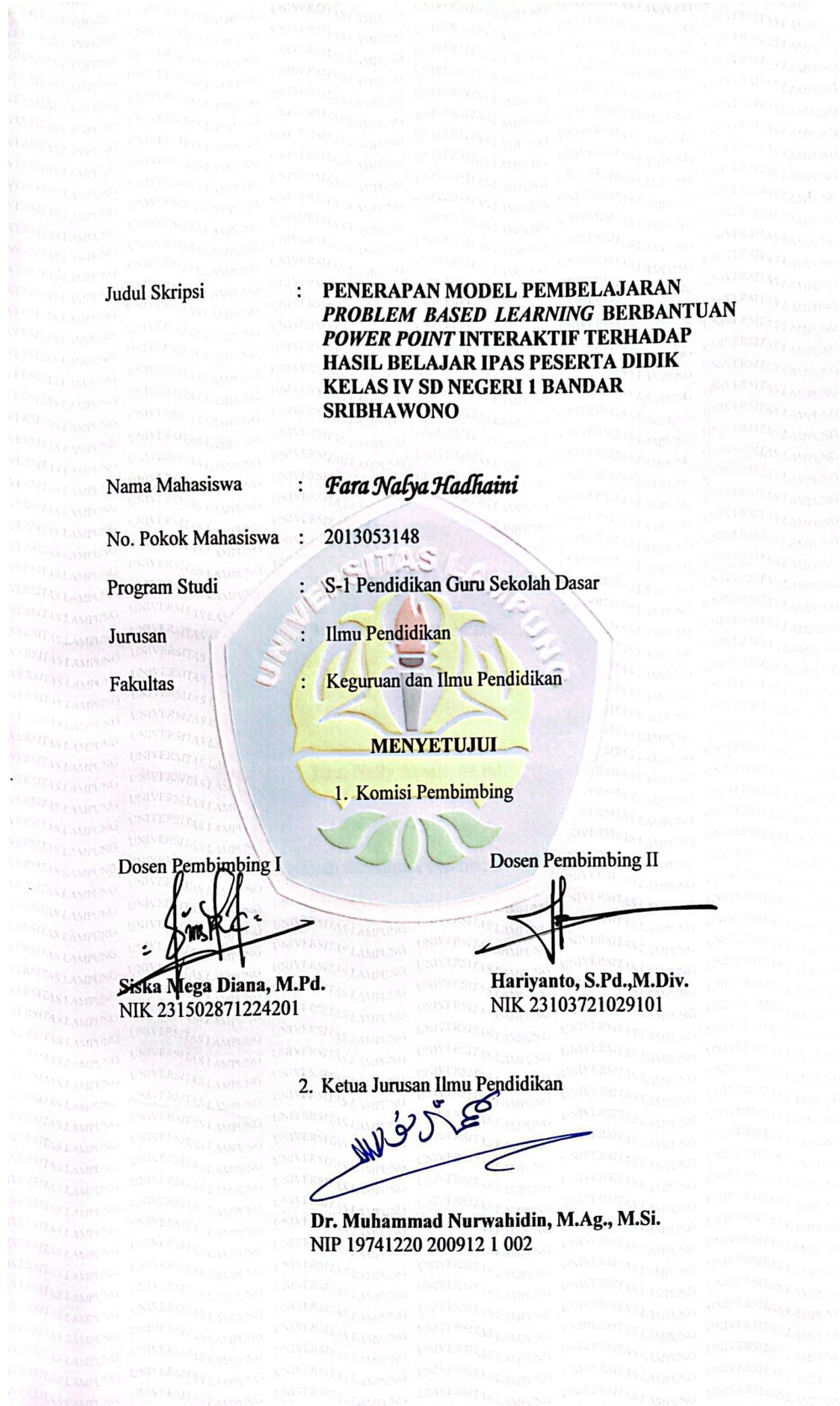
**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**



Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN  
POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD NEGERI 1 BANDAR  
SRIBHAWONO**

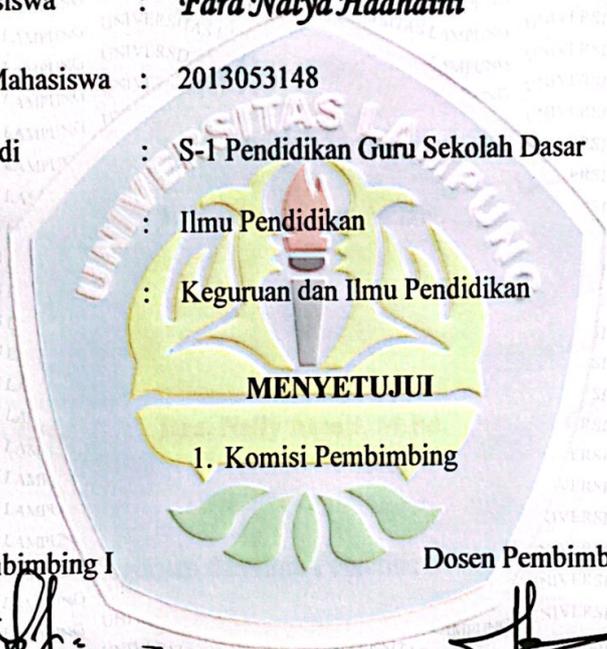
Nama Mahasiswa : ***Fara Nafya Hadhaini***

No. Pokok Mahasiswa : 2013053148

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Siska Mega Diana, M.Pd.**  
NIK 231502871224201

**Hariyanto, S.Pd.,M.Div.**  
NIK 23103721029101

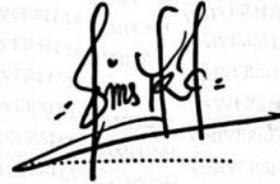
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

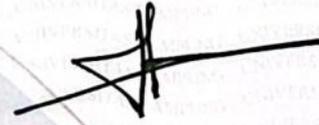
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

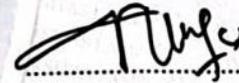
Ketua : **Siska Mega Diana, M.Pd.**



Sekretaris : **Hariyanto, S.Pd., M.Div.**



Penguji Utama : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Suryono, M.Si.**  
NIP 19651230 199111 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 Juni 2024**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fara Nalya Hadhaini  
NPM : 2013053148  
Program Studi : S-1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Power Point* Interatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 24 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Fara Nalya Hadhaini  
NPM. 2013053148

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Fara Nalya Hadhaini lahir di Sribhawono, Kecamatan Bandar Sribhawono, Kabupaten Lampung Timur, pada tanggal 02 Juli 2002. Peneliti adalah anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Syahruli Ali dan Ibu Ana Oky Ide.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Bandar Sribhawono diselesaikan pada tahun 2014
2. SMP Negeri 1 Bandar Sribhawono diselesaikan pada tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono diselesaikan pada tahun 2020

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2023 peneliti melakukan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Gedong Menong, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedong Menong, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

### **MOTTO**

“Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan, dan kesulitan bersama kemudahan.”

–HR Tirmidzi

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Alhamdulillahirrabil'amin*, segala puji bagi Allah Swt, dzat Yang Maha Sempurna, dengan segala kerendahan hati sebagai tanda terima kasih kupersembahkan karya ini kepada

Orang tuaku tercinta

Bapak Syahruli Ali dan Ibu Ana Oky Ide, terima kasih atas cinta yang luar biasa, kasih sayang yang tak terhingga, yang selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa.

Almamater tercinta, Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Power Point* Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Siska Mega Diana, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Hariyanto, S. Pd., M. Div., Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang luar biasa, serta dukungan yang sangat berarti kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan bimbingan, saran, kritik, nasihat serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
9. Kepala Sekolah, Pendidik, dan Peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono yang telah memberikan izin kepada peneliti serta membantu untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepada Adikku Adit Sahrin Faganza, terima kasih atas doa dan dukungannya, semoga sukses kedepannya.
11. Sahabat-sahabatku Niken Ayu Saputri, Nisa Rizki El Balqis, Rinta Renjani, Sonnya Adelia dan Nita Yuansari yang telah mendukung, membantu dan menyukseskan setiap tahap perkuliahan sejak awal mahasiswa baru hingga saat ini.
12. Saudaraku Farra Viona Cinta Fanaria, Titis Clarisa Ningrum, dan Putri Adhlaida terima kasih telah menjadi *support system* dan telah mendengarkan cerita serta keluh kesah selama ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020, yang kebersamaan perjuangan di perkuliahan selama ini, sehingga perjalanannya terasa lebih mudah dan berarti. Semoga apa yang dicitacitakan dapat tercapai dan bermanfaat selalu.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung.
15. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Akhir kata, semoga Allah Swt melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 15 Mei 2024  
Peneliti



Fara Nalya Hadhaini  
2013053148

## DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar .....	7
1. Pengertian Belajar.....	7
2. Tujuan Belajar .....	8
3. Ciri-ciri belajar .....	9
B. Pembelajaran .....	9
1. Pengertian Pembelajaran .....	9
2. Tujuan Pembelajaran .....	10
3. Ciri – Ciri Pembelajaran .....	11
C. Hasil Belajar .....	12
1. Pengertian Hasil Belajar .....	12
D. Macam-Macam Model Pembelajaran .....	15
E. <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	16
1. Pengertian <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	16
2. Tujuan <i>Problem Based Learning</i> .....	17
3. Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)...	20
F. Media Pembelajaran .....	21
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	21
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	21
3. Kriteria Pemilihan Media .....	22
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Media Pembelajaran .....	23
5. Jenis-jenis Media .....	24

6. Pengertian Media <i>Microsoft Power Point</i> Interaktif .....	25
7. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Power Point</i> interaktif .....	26
G. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	27
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	27
2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ....	27
H. Penelitian yang Relevan .....	28
I. Kerangka Pikir.....	30
J. Hipotesis.....	31
III. METODE PENELITIAN .....	
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Setting Penelitian.....	35
C. Prosedur Penelitian.....	35
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	36
E. Variabel Penelitian .....	37
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	38
G. Teknik Pengumpulan Data .....	40
H. Instrumen Penelitian.....	41
1. Jenis Instrumen.....	41
I. Uji Prasyarat Instrumen .....	42
J. Daya Pembeda Soal.....	46
K. Tingkat Kesukaran Soal .....	47
L. Teknik Analisis Data .....	49
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	
A. Pelaksanaan Penelitian .....	53
1. Persiapan penelitian.....	53
2. Pelaksanaan penelitian.....	53
B. Hasil Penelitian .....	54
1. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen .....	55
2. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Kelas Kontrol.....	59
3. Deskripsi Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	64
4. Deskripsi Kategori Hasil Belajar Peserta Didik .....	64
5. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	65
C. Uji Prasyarat Analisis Data .....	66
1. Uji Normalitas .....	66
2. Uji Homogenitas.....	67
3. Uji <i>N-Gain</i> .....	67
4. Uji Hipotesis .....	69
D. Pembahasan .....	70
E. Keterbatasan Penelitian .....	73
V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ketuntasan Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil.....	4
2. Sintaks model PBL.....	19
3. Populasi Peserta Didik Kelas IV .....	36
4. Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i> .....	39
5. Kisi-kisi Instrumen Tes .....	41
6. Klasifikasi interpretasi nilai $r$ .....	43
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	44
8. Klasifikasi reliabilitas.....	45
9. Klasifikasi daya beda soal.....	46
10 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal .....	46
11. Kategori taraf kesukaran soal.....	48
12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	48
13. Kategori Uji N-Gain.....	50
14. Kriteria <i>Effect Size</i> .....	51
15. Kategori Hasil Belajar.....	51
16. Jadwal pelaksanaan penelitian dan topik pembelajaran.....	53
17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas EKsperimen.....	56
18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Eksperimen .....	58
19. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	59
20. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas Kontrol .....	60
21. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Kontrol .....	62
22. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	63
23. Hasil Analisis Kriteria Kategorisasi.....	65
24. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik .....	65
25. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	66

26. Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	67
27. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68
28. Hasil Perhitungan <i>Effect Size</i> .....	68
29. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	31
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	34
3. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	57
4. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	59
5. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	61
6. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	63
7. Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	81
2. Balasan Surat Penelitian Pendahuluan .....	82
3. Instrumen Wawancara Kepala Sekolah dan Pendidik .....	83
4. Dokumentasi pra-penelitian .....	84
5. Dokumentasi Penelitian .....	85
6. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	87
7. Surat Balasan Uji Coba Instrumen .....	88
8. Surat Izin Penelitian .....	89
9. Surat Balasan Penelitian.....	90
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	91
11. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	96
12. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	101
13. Kisi-kisi Instrumen Tes .....	102
14. Soal Uji Instrumen .....	103
15. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik.....	110
16. Hasil Uji Coba Soal.....	111
17. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	112
18. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas .....	113
19. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda.....	114
20. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal .....	115
21. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	116
22. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik .....	122
23. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	124
24. Analisis Kategori.....	128
25. Hasil Observasi Peserta Didik.....	129
26. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	134

27. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	137
28. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	140
29. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	143
30. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	146
31. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol .....	147
32. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....	148
33. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol .....	149
34. Perhitungan <i>Effect Size</i> .....	150
35. Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana .....	152
36. Nilai-Nilai <i>r Product Moment</i> .....	155
37. Nilai-Nilai <i>Chi Kuadrat</i> .....	156
38. Tabel Distribusi F.....	157

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting bagi kehidupan seluruh umat manusia, karena setiap individu selayaknya wajib mengenyam pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga ke tingkat yang lebih tinggi. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 (1), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Ki Hajar Dewantara (dalam Pratiwi, 2023:2744) mengemukakan bahwa pendidikan adalah tuntutan tumbuh dan berkembangnya anak, artinya pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi pada diri setiap anak agar mereka mampu tumbuh dan berkembang sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat yang dapat mencapai keselamatan maupun kebahagiaan hidup mereka.

Pendidikan merupakan salah satu fondasi penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, terutama pendidikan dasar di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Perbaikan terus menerus dalam metode pengajaran dan pembelajaran terutama di tingkat sd sangat penting agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif. Seorang pendidik harus bisa menyesuaikan model pembelajaran yang cocok digunakan oleh peserta didik.

Menurut Ardianti dkk (2021:27) model pembelajaran adalah suatu kerangka kegiatan yang dapat memberikan gambaran secara sistematis dalam melaksanakan pembelajaran dan membantu peserta didik serta pendidik untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran yang diinginkan. Salah satu model yang dapat membuat peserta didik aktif adalah model pembelajaran *Problem based learning* (PBL). Menurut Arends (dalam Hotimah, 2020:6) *Problem based learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan dan proses pemecahan masalah (inkuiri), agar peserta didik dapat mandiri dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Pembelajaran juga dapat optimal ketika model pembelajarannya dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran juga sangat penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Pada era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) semakin pesat dan maju yang mengharuskan Sumber Daya Manusia (SDM) dapat mensinergikan dan mengintegrasikan antara kognitif dan *skill* sehingga menjadi manusia yang mampu beradaptasi dan berkompetisi. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten. Seperti menggunakan teknologi yang semakin berkembang, Salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah *power point* interaktif. Menurut Anyan dkk (2020:16) *Microsoft Power Point* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif dan profesional. Selanjutnya menurut Kudsiah dalam (Puspita 2020:50) *power point* interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi 2 arah berupa interaksi antara siswa dengan komputer. Kemudian menurut Rusman dalam (Rinjani, Risna 2020:12) *power point* interaktif adalah salah satu perangkat lunak (*software*) yang dirancang untuk menampilkan

multimedia, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh penulis pada Kamis, 12 September 2023 di kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono, Kabupaten Lampung Timur, penulis memilih mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu gabungan dari mata pelajaran IPA dan mata pelajaran IPS karena pada tahun 2022/2023 pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka, pada jenjang sekolah dasar kurikulum merdeka hanya diterapkan pada kelas 1 dan kelas 4 (Kemdikbud, 2022), sebagai uji coba persiapan kurikulum pada kelas rendah dan kelas tinggi. Penulis memilih mata pelajaran IPAS yang akan dilihat data hasil belajarnya karena mata pelajaran IPAS terdapat banyak materi yang dapat membuat peserta didik jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Melalui observasi dan wawancara, pendidik mengungkapkan bahwa pada proses pembelajaran berlangsung peserta didik memperhatikan yang pendidik jelaskan tetapi ketika saat evaluasi beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran sebagian ada yang mudah memahami materi namun ada beberapa diantaranya kurang memahami materi yang diberikan. Hal ini dapat disebabkan kurang menariknya materi karena hanya berbentuk tulisan-tulisan saja dan penyampaian materi yang masih menggunakan model konvensional seperti metode ceramah dan penggunaan bahan bacaan dari sekolah yang mengakibatkan kurangnya keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Demikian juga anak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal Penilaian Tengah Semester (PTS) hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 1. Nilai Ketuntasan Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil  
Kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono Tahun Pelajaran  
2023/2024**

No.	Kelas	Ketuntasan				$\Sigma$
		Tuntas (>70)		Belum Tuntas (<70)		
		Angka	Persentase (%)	Angka	Persentase (%)	
1.	IV A	12	70,58	5	29,42	17
2.	IV B	7	41,17	10	58,83	17
Jumlah peserta didik						34

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024

Berdasarkan tabel di atas nilai ketuntasan PTS ganjil masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu >70 pada kelas IV.A peserta didik yang mencapai KKTP adalah 12 peserta didik sedangkan yang belum tuntas yaitu 5 peserta didik, pada kelas IV.B peserta didik yang mencapai KKTP adalah 7 peserta didik dan yang belum tuntas adalah 10 peserta didik. Rendahnya pencapaian KKTP diduga karena peserta didik kurang memahami materi pelajaran, salah satu faktornya adalah kurang cocoknya model pembelajaran beserta medianya terhadap materi pelajaran yang menyebabkan hasil IPAS rendah.

Penulis memilih model pembelajaran *problem based learning* (PBL) sebagai model pembelajaran yang dapat menjadi solusi dari rendahnya hasil belajar peserta didik dengan berbantuan media *power point* interaktif. Berdasarkan permasalahan yang penulis temui pada saat penelitian pendahuluan yang telah penulis paparkan pada latar belakang, maka penulis menduga bahwa terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik, namun masih perlu pembuktian secara ilmiah.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuda pratama & Wahyuningsih (2023) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan PPT iInteraktif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL) Berbantuan *Power Point* Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono".

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono
2. Model pembelajaran yang kurang tepat
3. Media pembelajaran yang kurang menarik

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis membatasi permasalahan, yaitu:

1. model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan *Power Point* interaktif;
2. hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah penulisan yaitu "Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *power point* interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024?".

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penulisan ini, maka tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan *Power Point* interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono tahun pelajaran 2023/2024.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penulisan di atas, maka dengan diadakannya penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini memberikan manfaat yaitu hasil penelitian berguna untuk pengembangan keilmuan dan pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya. Secara khusus memberikan informasi tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan *Power Point* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Peserta Didik**

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik demi tercapainya hasil belajar peserta didik yang lebih baik.

#### **b. Pendidik**

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Faktor tersebut berasal dari pemilihan model pembelajaran beserta media pembelajarannya.

#### **c. Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang signifikan di SD Negeri 1 Bandar Sribhawono.

#### **d. Penulis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan motivasi peneliti untuk selalu belajar, menambah pengetahuan dan pengalaman. Sehingga kelak peneliti dapat menjadi pendidik yang memiliki kompetensi sebagaimana mestinya.

#### **e. Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat menjadi referensi penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang penelitian ini meliputi :

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

### 2. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *power point* interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono

### 4. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SD Negeri 1 Bandar Sribhawono, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung

### 5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Belajar

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

Menurut Festiawan (2020:6) belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Kemudian menurut Ramadhika Dwi Poetra (2019:6) belajar merupakan perubahan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk mengubah tingkah laku menjadi positif melalui latihan atau pengalaman yang mengubah cara pandang serta perilaku seseorang terhadap setiap interaksinya dengan lingkungannya. Selanjutnya menurut Qur & Prabumulih (2023:7) mengemukakan belajar adalah bagi peserta didik untuk mencapai pengetahuan. Kemudian Leo Charli & Tri Ariani (2019:55) mengemukakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai proses yang menghasilkan perubahan yang bersifat menetap dan menyeluruh sebagai hasil dari adanya respon individu terhadap

situasi tertentu. Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan bertambahnya ilmu pengetahuan, namun juga berwujud keterampilan, kecakapan, sikap, tingkah laku, pola pikir, dan kepribadian.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka penulis berpendapat bahwa belajar adalah suatu upaya atau proses individu dalam mempelajari sesuatu sehingga terdapat perubahan sebelum dan sesudah belajar dari tidak tahu menjadi tahu, baik itu pengetahuan, tingkah laku, sikap, dan cara berbicara.

## **2. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar adalah untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Herawati (2018:33) tujuan dari belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan agar menjadi manusia yang mempunyai wawasan luas dan mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapainya. Selain itu juga melatih kemampuan terhadap keterampilan yang dibutuhkan dalam menjalani hidup ini dan supaya memperoleh sikap dan nilai yang pantas dimiliki sesuai dengan norma, baik itu norma agama ataupun norma hukum lainnya.

Sedangkan menurut Sutianah (2022:17) tujuan belajar adalah melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup dengan kata lain untuk memperbaiki nasib, menggapai cita-cita, dan untuk memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkarya. Selanjutnya menurut Suardi (2018:16) tujuan belajar merupakan sasaran bagi pembentukan pemahaman seseorang terhadap hal-hal yang dipelajari. Selain itu juga tujuan belajar adalah sebagai sasaran pembentukan nilai dan sikap.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mendapatkan perubahan dalam kehidupan baik itu dalam segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang sangat penting dalam menjalani kehidupan.

### 3. Ciri-ciri belajar

Menurut Festiawan (2020:7) Ciri-ciri belajar dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari segi proses dan dari segi hasil.

- a. Dari segi proses
  - 1) Adanya aktivitas (fisik, mental dan emosional)
  - 2) Melibatkan unsur lingkungan
  - 3) Bertujuan kearah terjadinya perubahan tingkah laku
- b. Dari segi hasil
  - 1) Bersifat relatif tetap
  - 2) Diperoleh melalui usaha yang maksimal

Sedangkan menurut Setiawati (2018:33) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut.

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan.  
Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha.
- d. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- e. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa ciri-ciri belajar itu dapat dilihat dari prosesnya, seseorang dikatakan belajar apabila terdapat perubahan yang dapat disimpan dan bermanfaat bagi dirinya, tentu perubahan-perubahan yang terjadi ini diperoleh dari usaha/belajar.

## B. Pembelajaran

### 1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik

dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selanjutnya menurut Sutianah (2022:17) pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai tujuan dari belajar itu sendiri.

Selanjutnya menurut Junaedi (2019:20) pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Kemudian menurut Festiawan (2020:12) pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

## **2. Tujuan Pembelajaran**

Pembelajaran mempunyai tujuannya sendiri yang hendak dicapai, tujuan utama pembelajaran di sekolah adalah untuk mengajar peserta didik mengembangkan dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal utama yang harus menjadi pengalaman peserta didik adalah cara-cara penting untuk mengembangkan atau memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka butuhkan.

Hazmi (2019:61) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya menurut Sihotang (2020:175) Tujuan (*goals*) adalah rumusan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Di dalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan pilar untuk menyediakan pengalaman-pengalaman belajar. Selanjutnya menurut Festiawan (2020:13) menetapkan tujuan pembelajaran sebelum proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai target suatu pembelajaran. Tujuan yang jelas, urgensi, tingkat kesulitan yang diatur sedemikian rupa serta kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan peserta didik merupakan aspek dalam menentukan tujuan pembelajaran.

Penulis menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah upaya untuk mengarahkan peserta didik agar mencapai target atau sasaran belajar, sasaran belajar ini berupa hasil belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

### **3. Ciri – Ciri Pembelajaran**

Menurut Festiawan (2020:12) ciri-ciri proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Adanya unsur pendidik
- b. Adanya unsur peserta didik
- c. Adanya aktivitas pendidik dan peserta didik
- d. Adanya interaksi antar pendidik dan peserta didik
- e. Bertujuan kearah perubahan tingkah laku peserta didik
- f. Proses dan hasilnya terencana atau terprogram

Sedangkan menurut Rosnawati (2021:69) Ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut.

- a. Merupakan upaya sadar dan disengaja
- b. Pembelajaran harus membuat peserta didik belajar
- c. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan
- d. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasil

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka penulis menyimpulkan ciri-ciri pembelajaran adalah mencakup unsur-unsur yang ada dalam pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, serta aktivitas pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

## **C. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Gagne dan Briggs (Fatimah, 2020:190) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner performance*). Kemudian menurut Sari (2020:20) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang peserta didik berdasarkan mata pelajaran. Sedangkan menurut Rahman (2021:297) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan pada peserta didik diakhir pembelajaran berupa penilaian. Pembelajaran ini terdapat dua kemungkinan yaitu pembelajaran yang berhasil dan pembelajaran yang gagal. Pembelajaran yang berhasil yaitu ketika mencapai hasil yang diharapkan, sedangkan pembelajaran yang gagal adalah ketika tujuan yang sudah ditentukan belum tercapai dengan baik.

## 2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut Puspitasari (2020:284) terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

### a. Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi peserta didik, meliputi :

#### 1) Kesehatan fisik.

Kesehatan fisik akan mendukung peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula. Sebaliknya, peserta didik yang sakit, maka ia tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan baik.

#### 2) Psikologis

##### a) Intelegensi (*intelligence*)

Dengan kemampuan intelegensi yang baik, maka peserta didik akan mampu meraih prestasi belajar baik. Sebaliknya peserta didik yang memiliki taraf intelegensi rendah, di tandai dengan ketidakmampuan dalam memahami masalah-masalah pelajaran akademis, sehingga berpengaruh pada prestasi belajar yang rendah.

##### b) Bakat

Secara umum, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, setiap orang mempunyai bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

##### c) Minat

Adalah ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau kecenderungan dan kegairahan yang tinggi. Bila dikaitkan dengan suatu mata pelajaran, maka ia akan sungguh-sungguh dalam mempelajari materi pelajaran tersebut. Hal ini dapat membuat seseorang meraih prestasi belajar yang tinggi.

##### d) Kreativitas

Ialah kemampuan untuk berpikir alternatif dalam menghadapi suatu masalah, sehingga ia dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang baru dan unik. Kreativitas dalam belajar memberi pengaruh positif bagi individu untuk mencari cara-cara terbaru dalam menghadapi suatu masalah akademis.

## 3) Motivasi

Adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Mereka yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, pada umumnya ditandai dengan karakteristik bekerja keras atau belajar secara serius, menguasai materi pelajaran, tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan.

## 4) Kondisi Psikoemosional yang stabil

Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi seringkali dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya.

**b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

1) Lingkungan fisik sekolah (*school physical environmental*)

Ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Kelengkapan sarana dan prasarana akan berpengaruh positif bagi peserta didik dalam meraih prestasi belajar.

## 2) Lingkungan sosial

Kelas (*Class Climate environment*) ialah suasana yang terjadi selama proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Kelas yang kondusif memacu peserta didik untuk bergairah dalam mempelajari materi pelajaran.

3) Lingkungan sosial keluarga (*Family sosial environment*)

Ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Orang tua yang menerapkan pengasuhan demokratis yang ditandai dengan komunikasi aktif, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, orang tua yang mendorong anak untuk berprestasi terbaik, maka pengasuhan yang kondusif ini akan berpengaruh positif dalam pencapaian prestasi belajar anak.

Sejalan dengan pendapat dari Marlina (2021:68) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal (minat, bakat, motivasi, dan cara belajar) dan faktor eksternal (lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga).

**a. Faktor Internal**

## 1) Minat

Minat merupakan sesuatu yang penting, dan harus dimiliki ketika kita akan melakukan sesuatu. Jika seseorang tidak memiliki minat yang tinggi dalam suatu

hal, maka ia akan kesulitan dan tidak tertarik untuk melakukannya.

2) Bakat

Bakat adalah potensi diri yang dimiliki setiap individu sejak lahir.

3) Motivasi

Merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.

4) Cara Belajar

Cara belajar adalah sebuah strategi yang dilakukan peserta didik agar lebih memahami materi yang dijelaskan tentunya dengan cara belajar yang disenangi oleh peserta didik tersebut.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Peran pendidik sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana pendidik harus memberikan penjelasan terkait sebuah materi yang terkadang materi tersebut membutuhkan alat peraga agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

2) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan pengaruh utama dan utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal faktor eksternal ini biasanya seperti lingkungan keluarga, lingkungan sosial, dan juga lingkungan sekolah sedangkan faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri, seperti minat, bakat, motivasi.

#### **D. Macam-Macam Model Pembelajaran**

Macam-macam model pembelajaran sebagai berikut.

Menurut Barus (dalam Indarta 2022:3021) terdapat tujuh model pembelajaran untuk abad ke 21 sebagai berikut.

1) *Discovery Learning*

Mengembangkan cara belajar peserta didik yang aktif dan kreatif untuk menemukan, menyelidiki, memproses dan menyimpulkan sendiri atau dapat disebut dengan belajar penemuan.

- 2) *Inquiry Learning*  
Mempersiapkan peserta didik pada situasi tertentu untuk melakukan eksperimen sendiri sehingga dapat berfikir secara kritis dan mencari serta menemukan jawaban dari suatu masalah yang dihadapi dan dipertanyakan.
- 3) *Problem Based Learning*  
Metode belajar yang memanfaatkan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.
- 4) *Project Based Learning*  
Metode belajar yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media, dimana peserta didik akan melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.
- 5) *Production Based Training*  
Proses pendidikan yang menyatu pada proses produksi, dimana peserta didik diberikan pengalaman belajar pada situasi yang kontekstual mengikuti alur kerja industri atau berkaitan dengan produksi.
- 6) *Model Blended Learning*  
Kegiatan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar tatap muka dengan kegiatan belajar online. Lebih menekankan kepada interaksi belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu

## **E. *Problem Based Learning (PBL)***

### **1. *Pengertian Problem Based Learning (PBL)***

*Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang berbasis dengan sebuah metode untuk memperkenalkan peserta didik terhadap suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas. Peserta didik diminta untuk mencari solusi mengenai bagaimana cara menyelesaikan masalah yang tengah dihadapi dalam proses pembelajaran.

Menurut Arends (2008) *Problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan peserta didik, dan meningkatkan kepercayaan dirinya. Menurut Hartata (2020:29) *Problem based learning (PBL)* mempunyai pengertian membantu peserta didik untuk

mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadikan pelajar yang mandiri. Selanjutnya Hotimah (2020:6) mengemukakan bahwa *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah pembelajaran yang mengacu pada keaktifan peserta didik dengan memberikan sebuah permasalahan lalu peserta didik diminta untuk memecahkan/menyelesaikan masalah tersebut.

## **2. Tujuan *Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* mempunyai target untuk dicapai, tujuan dari penerapan model pembelajaran ini adalah kualitas peserta didik.

Menurut Hartata (2020:29) tujuan dari *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan yang fleksibel, keterampilan pemecahan masalah yang efektif, belajar mandiri, keterampilan kolaborasi yang efektif dan motivasi intrinsik.

Kemudian menurut (Saputra, 2020:5) tujuan dari *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Pembelajaran berbasis masalah juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik. Kemandirian belajar dan keterampilan sosial itu dapat terbentuk ketika peserta didik berkolaborasi untuk mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menurut Khakim dkk (2022:353) *Problem Based*

*Learning* bertujuan untuk membantu peserta didik dalam melatih kemampuan berpikir kritis, memecahkan setaip persoalan dalam dunia nyata, mampu bekerja sama, dan hidup mandiri.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan kemandirian belajar peserta didik dalam memecahkan masalah.

### **3. Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL)**

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu sintaks agar pembelajaran terjadi secara sistematis.

Menurut Qadariah (2023:1407) sintaks *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi pada permasalahan.
- 2) Membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil.
- 3) Membimbing pembelajaran berkelompok.
- 4) Membuat dan menyajikan hasil serta analisis.
- 5) Evaluasi pemecahan masalah.

Kemudian menurut Khakim dkk (2022:354) tahap pelaksanaan PBL sebagai berikut.

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah  
Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau memunculkan masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar  
Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing dalam melakukan penyelidikan individual maupun kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Selanjutnya menurut Arends (2008) langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut.

Tabel 2. Sintaks model PBL

No	Fase	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1	Mengorientasi peserta didik pada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan persyaratan penting yang harus disediakan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
2	Mengatur peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah.	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah.
3	Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok.	Pendidik memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi, perilaku yang sesuai percobaan, mencari penjelasan dan solusi.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
4	Penyajian hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik yang lain.	Peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain.
5	Analisis dan Evaluasi proses penyelesaian	Pendidik membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	Peserta didik merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

Sumber : Arends (2008)

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Zainal (2022:3589) *Problem Based Learning* sebagai suatu model pembelajaran memiliki kelebihan, yaitu: memberi peluang untuk mempelajari/menyelidiki peristiwa multidimensi dengan perspektif yang lebih dalam sehingga mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik; menumbuhkan *self-directed* dan *self-regulated* peserta didik dalam proses pembelajaran; meningkatkan keterampilan sosial dan mendorong peserta didik mempelajari konsep baru pada saat memecahkan masalah. Namun di sisi lain, *Problem Based Learning* pun memiliki kekurangan, yaitu: pendidik berpeluang mengalami kendala dalam mengubah gaya mengajar dan peserta didik berpeluang membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.

Menurut (Hotimah, 2020) *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya :

- a. Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- b. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- c. Membantu peserta didik dalam memahami masalah dunia nyata.
- d. Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. PBL dapat mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- f. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata
- g. Mengembangkan minat peserta didik untuk belajar.
- h. Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah.

Adapun kelemahan, diantaranya:

- a. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya. Maka dari itu diperlukan motivasi dan di

dampingi oleh pendidik dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

- b. Untuk sebagian peserta didik beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

## **F. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Hasan et al (2021:26) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Kemudian Kustandi (2020:6) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyalurkan suatu materi pelajaran agar peserta didik lebih paham terhadap materi yang disampaikan.

### **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Kemp dan Dayton Kustandi (2020:16) beberapa kontribusi media pembelajaran antara lain:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran bisa lebih terstandar.
- b. Belajar bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat.

- e. Kualitas pembelajaran bisa ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja bila diperlukan.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran pendidik berubah ke arah yang positif

Kemudian menurut Hasan dkk (2021:22) manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan  
Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar pendidik dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik  
Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif  
Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif.

### 3. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Kustandi (2020:29) ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media :

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- d. Pendidik terampil menggunakannya. Nilai dan manfaat sangat ditentukan oleh pendidik yang menggunakannya.
- e. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi syarat teknis tertentu.

Kemudian menurut Hasan dkk (2021:29) kriteria pemilihan media adalah

- a. Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*).  
Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai, hal ini dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik.
- b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*).  
Bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau peserta didik.  
Dalam hal ini media harus familiar dengan karakteristik peserta didik, untuk menghindari kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik.
- d. Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik.  
Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis peserta didik. Peserta didik yang memiliki tipe gaya belajar visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, video, dan lain-lain. Berbeda dengan peserta didik dengan peserta didik tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengar dibanding menulis dan melihat tayangan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan.
- e. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Hasan dkk (2021:32) dalam pemilihan media harus memperhatikan beberapa faktor sebagai berikut :

- a. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material);
- b. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan peserta didik, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian, hubungan-hubungan, atau penalaran. Setiap kategori pembelajaran menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda.

- c. Hambatan dari sisi peserta didik dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik, menggunakan komputer, dan karakteristik peserta didik lainnya.

Kemudian menurut Wahyuni (2018:4) dalam pemilihan media harus memperhatikan beberapa faktor-faktor sebagai berikut :

- a. Dana / Material
- b. Materi Pelajaran
- c. Peserta Didik
- d. Jenis-jenis Media

## 5. Jenis-jenis Media

Menurut Faujiah dkk (2022:83) Jenis-jenis media tentunya sangat beragam, terbagi atas:

- a. Media audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran saja, hanya mempunyai unsur bunyi. Seperti radio atau rekaman berbunyi.
- b. Media visual, hanya dapat dicermati dengan unsur gambar atau dapat kita nikmati sebagai tontonan dapat berupa gambar, lukisan, foto, dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual, merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar dapat berbentuk video, film, power point interaktif dan sebagainya.

Kemudian menurut Ramli (dalam Ibrahim, 2022) jenis-jenis media sebagai berikut.

- a. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- b. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya).
- c. Media audio (media dengar), seperti: radio dan *tape recorder*.
- d. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, *slide*, *filmstrip*, *overhead proyektor*, *power point* interaktif dan sebagainya.
- e. Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR).

## 6. Pengertian Media *Microsoft Power Point* Interaktif

*Power Point* merupakan aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat paparan dalam bentuk *slide* presentasi yang termasuk dalam media audio visual.

Menurut Azhar (dalam Syavira 2021:85) *Power Point* interaktif merupakan salah satu media kategori multimedia yaitu kombinasi dari beberapa fitur diantaranya, grafik, audio, video dan animasi.

Menurut Heru Aliwardhana (2021:27) bahwa *Microsoft Power Point* interaktif merupakan perangkat lunak (*software*) yang mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya relatif murah. Kemudian menurut Kudsiah dalam (Puspita 2020:50) *Power Point* Interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi 2 arah berupa interaksi antara siswa dengan komputer. Kemudian menurut Rusman (dalam Rinjani, Risna 2020:12) *Power Point* Interaktif adalah salah satu perangkat lunak (*software*) yang dirancang untuk menampilkan multimedia, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan.

Selanjutnya menurut Maknunah dkk (2022:54) bahwa penggunaan *Power Point* yang Interaktif dapat membantu pendidik untuk memaparkan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga penyampaian pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Penggunaan *Power Point* Interaktif ini dapat digunakan pada aplikasi *Power Point* pada komputer/laptop. Langkah-langkahnya adalah dengan cara membuka membuka file lalu akan masuk ke dalam aplikasi *Microsoft Power Point*, setelah itu dijalankan dengan cara menekan opsi tombol navigasi yang telah di tampilkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *Microsoft Power Point* Interaktif adalah sebuah media yang

termasuk multimedia yang didalamnya terdapat *slide*, berupa teks, gambar, video, serta fitur-fitur yang dikontrol dengan tombol navigasi sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif karena pembelajaran berlangsung dengan interaksi 2 (dua) arah.

## 7. Kelebihan dan Kekurangan Media *Power Point* interaktif

### a. Kelebihan *Microsoft Power Point* Interaktif

Menurut Daryanto (dalam Rinjani, 2020:14) Kelebihan *power point* interaktif sebagai berikut.

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi.
- 2) Animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 3) Lebih merangsang anak untuk mengetahui informasi tentang bahan ajar.
- 4) Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami peserta didik.
- 5) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 6) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang.
- 7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik seperti di dalam *compact disc (CD)*/ *Flashdisk*, sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana

### b. Kekurangan *Microsoft Power Point* interaktif sebagai berikut.

- 1) Menyita waktu yang cukup lama karena proses desainnya lama.
- 2) Apabila layar monitor yang digunakan kecil maka besar kemungkinan bagi siswa yang berada agak jauh dengan layar akan mendapat kesulitan dalam membaca atau mengerti pembelajaran.
- 3) Para pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan program ini agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.
- 4) Harus direpotkan dengan pengangkutan dan penyimpanan *personal computer (PC)* pada saat presentasi.
- 5) Perubahan desain yang sangat drastis sehingga mengharuskan pengguna untuk mempelajarinya lagi hingga menjadi terbiasa.

## **G. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Dalam kurikulum merdeka ini sudah mengintegrasikan antara mata pelajaran IPA dengan mata pelajaran IPS, yaitu IPAS. Menurut Nadhifah (2023:2) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mengenai gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum, sedangkan ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari mengenai kehidupan sosial masyarakat. kedua ilmu ini sangat berpotensi untuk diintegrasikan antara alam dan sosial (IPAS) seperti alam sendiri yang dapat memenuhi kebutuhan sosial. Menurut kemendikbudristek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. integrasi kedua ilmu ini akan meringankan beban peserta didik dalam belajar tetapi tidak mengurangi esensi dalam belajar.

### **2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Proyek ilmu pengetahuan alam dan sosial menurut Umami and Nugroho (dalam Nadhifah, 2023) bertujuan untuk membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hard skills and soft skills*) agar peserta didik dapat :

- a. Menerapkan pola pikir ilmiah dan pola perilaku sosial yang baik, serta membangun karakter yang peduli dan bertanggung jawab terhadap permasalahan yang dihadapi dirinya, dan masyarakat.
- b. Menelaah manfaat potensial dan resiko dari penggunaan ilmu pengetahuan alam dan sosial.
- c. Mampu membuat keputusan berdasarkan pertimbangan ilmu pengetahuan alam dan sosial.
- d. Menemukan solusi dari masalah yang dihadapi melalui sains baik masalah individu maupun masyarakat.

Kemudian menurut Agustina dkk. (2022:9181) Tujuan pembelajaran IPAS yaitu untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri

sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan serta pemahaman konsep IPAS.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk mengurangi beban peserta didik dalam belajar, tetapi tidak mengurangi esensi dalam belajar, karena langsung mempelajari 2 mata pelajaran yang saling terkait dalam satu pelajaran.

## H. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Penelitian yang dilakukan oleh Shilvia Nur Meida (2020)

Penelitian ini berjudul “Penerapan Model *Problem based learning* (PBL) Berbantuan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar. Persamaan dari penelitian ini terletak pada model pembelajarannya yaitu model *problem based learning*. Perbedaan dari penelitian ini adalah media yang digunakan yaitu pada penelitian ini menggunakan media video pembelajaran sedangkan penelitian yang baru menggunakan media berupa *power point* interaktif.

### 2. Penelitian yang dilakukan oleh Yudapratama & Wahyuningsih (2023)

Penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan PPT Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SDN1 Jati”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan PPT Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik hal itu dapat terlihat dari kenaikan presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 kemudian ke siklus 2 terdapat kenaikan sebesar 11%. Persamaan dari penelitian ini terletak pada model pembelajarannya yaitu model *problem based learning*. Perbedaan dari penelitian ini adalah jumlah populasi dan sampel yaitu 18 peserta didik

sedangkan yang baru jumlah populasi dan sampel adalah 32 peserta didik, kemudian jenis penelitian ini masih menggunakan jenis penelitian tindak kelas (PTK), sedangkan penelitian yang baru akan menggunakan jenis penelitian eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfa Amrina et al. (2020)

Penelitian ini berjudul “*The Effectiveness of Applying a Problem-Based Learning Model in Mathematical Learning in Improving Students Critical Thinking*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan *Problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar Matematika, Hal itu dapat terbukti dari kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan sebesar 4,22% Pada siklus I, kemampuan berpikir kritis peserta didik sebesar 72,55% tergolong kriteria sedang dan 76,77% pada siklus II tergolong kriteria baik, (2) Hasil belajar peserta didik juga meningkat (57,69% pada siklus I dan 84,6% pada siklus 2). Persamaan dari penelitian ini adalah model pembelajarannya. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada medianya, pada penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran sedangkan penelitian yang baru akan menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhaedah et al. (2022)

Penelitian ini berjudul “*The Effect Of Problem based learning Model On Students Outcomes In Learning Natural Science Of 5th Grade At UPT SDN 104 Tontonan Anggeraja District Enrekang Regency*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh  $T_{hitung} > T_{Tabel}$  (7,141 > 2,131). Berdasarkan hal tersebut,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dimana artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran berbasis masalah terhadap Hasil Belajar IPA peserta didik. Pengaruh tersebut terlihat dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. persamaan penelitian ini terletak pada model pembelajarannya yaitu model *problem based learning*. Perbedaan penelitian ini adalah pada penelitian ini tidak menggunakan bantuan media pembelajaran,

kemudian penelitian ini dilakukan pada kelas V sedangkan penelitian yang akan dilakukan di kelas IV.

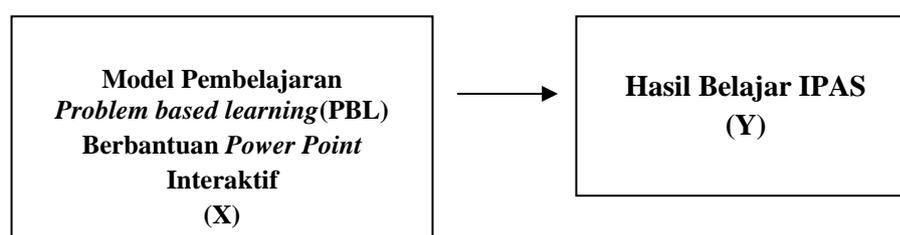
5. Penelitian yang dilakukan oleh Simbolon & Koeswanti (2020)  
 Penelitian ini berjudul “*Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem based learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model PBL selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat berdasarkan perhitungan dari uji t lebih kecil signifikan dari taraf nyata 0,05 Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran PBL terhadap hasil belajar pada pembelajaran dapat disimpulkan terdapat pengaruh PBL terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik Terintegrasi pada kelas V SD. Persamaan penelitian ini terletak pada model pembelajarannya yaitu model *problem based learning*. Perbedaannya adalah pada penelitian ini tidak menggunakan bantuan media pembelajaran.

## **I. Kerangka Pikir**

Menurut Sugiyono (2015:60) kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan di teliti. Kerangka pikir ini biasanya digunakan untuk mengkonsepkan hubungan antar variabel penelitian. Maka dari itu penulis menjelaskan keterkaitan antar variabel secara teoritis sebagai berikut.

Hasil belajar adalah tolak ukur dalam berhasil atau tidaknya pembelajaran. Hasil yang diharapkan tentunya adalah hasil yang baik atau nilai yang tuntas di atas rata-rata. Untuk mendapatkan hasil yang baik ini ada beberapa faktor yang harus di perhatikan yaitu faktor eksternal dan faktor internal, salah satu faktor eksternal yaitu seperti model pembelajarannya. Faktor model pembelajaran ini merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, apabila pada saat proses pembelajaran menggunakan model yang cocok dan tidak monoton maka besar kemungkinan pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien serta peserta didik mudah memahami materi yang diberikan, seperti model *problem based learning* yang

menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran sangat berpengaruh untuk semangat peserta didik dalam belajar jika model pembelajaran kurang cocok maka peserta didik akan pasif lalu menimbulkan kejenuhan serta kurang fokus dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, dalam pemilihan model pembelajaran juga bias di dukung oleh media pembelajarannya agar meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerangka Pikir**

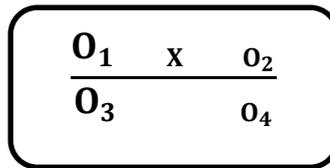
#### **J. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka di atas maka hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *power point* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono”.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan penulis untuk mendapatkan data yang akurat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Bentuk yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, Sugiyono (2015:79) menyatakan desain ini terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut rancangan penelitiannya :



Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Design*

Sumber :Sugiyono (2015:79)

Keterangan:

X : Pemberian perlakuan

$O_1$  : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

$O_2$  : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

$O_3$  : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol

$O_4$  : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

## **B. Setting Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Bandar Sribhawono yang berada di Kecamatan Bandar Sribhawono, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 berdasarkan surat izin penelitian Nomor 8689/UN26.13/PN.01.00/2023

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono yang berjumlah 34 orang.

## **C. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

### 1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan penelitian pendahuluan.
- b. Memilih subjek penelitian yang akan dijadikan kelas kontrol dan eksperimen, yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono yang berjumlah 34 peserta didik.
- c. Menyusun pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta modul Ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.
- e. Melakukan uji coba instrumen.
- f. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.

2. Tahap pelaksanaan
  - a. Melaksanakan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - b. Melakukan kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen menggunakan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* dengan *Power Point* Interaktif. Sedangkan, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional/umum di sekolah.
  - c. Melaksanakan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  
3. Tahap penyelesaian
  - a. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil belajar IPAS kelas IV pada *pretest* dan *posttest*.
  - b. Menyusun laporan hasil penelitian.
  - c. Menyimpulkan hasil penelitian

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### 1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2015:80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono yang berjumlah 34 peserta didik, terdiri dari peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan. Berikut data peserta didik yang menjadi populasi penelitian:

**Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas IV**

No.	Nama kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1.	IV.A	9	8	17
2.	IV.B	10	7	17
Jumlah		19	15	34

Sumber: Dokumentasi Wali Kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono 2023/2024

## 2. Sampel Penelitian

Sampel menurut *Sugiyono* (2015:81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan teknik sampling jenuh. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IV.B yang berjumlah 17 peserta didik dan kelas IV.A dengan jumlah 17 peserta didik sebagai kelas kontrol. Kelas IV B dijadikan sebagai kelas eksperimen di karenakan memiliki persentase ketuntasan paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar dapat meningkat atau tidak ketika diberi perlakuan dengan model *problem based learning* berbantuan *power point* interaktif.

## E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan subjek yang digunakan untuk penelitian. Variabel terdapat 2 macam yaitu, variabel bebas (*independent*) dan juga variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas (*dependent*) adalah variabel yang memengaruhi variabel terikat (*dependent*) sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas (*independent*). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, sebagai berikut.

### 1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *power point* interaktif (X)

### 2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono (Y)

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual Variabel

#### 1) *Problem Based Learning* (PBL)

*Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang mengacu pada keaktifan peserta didik dengan memberikan sebuah permasalahan lalu peserta didik diminta untuk memecahkan/menyelesaikan masalah tersebut. Menurut Arends (dalam Hotimah, 2020:6) *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilanm tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan peserta didik, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

#### 2) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan pada peserta didik diakhir pembelajaran berupa penilaian. Menurut Gagne dan Briggs (Fatimah, 2020:190) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner performance*). Pembelajaran ini terdapat dua kemungkinan yaitu pembelajaran yang berhasil dan pembelajaran yang gagal. Pembelajaran yang berhasil yaitu ketika mencapai hasil yang diharapkan, sedangkan pembelajaran yang gagal adalah ketika tujuan yang sudah ditentukan belum tercapai dengan baik.

### 2. Definisi Operasional Variabel

Model pembelajaran *Problem Based Learning* pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah sebagai berikut.

Tabel 4. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

No.	Fase	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1	Mengorientasi peserta didik pada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan persyaratan penting yang harus disediakan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
2	Mengatur peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah.	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah.
3	Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok.	Pendidik memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi, perilaku yang sesuai percobaan, mencari penjelasan dan solusi.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
4	Penyajian hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model, dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik yang lain.	Peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain.
5	Analisis dan Evaluasi proses penyelesaian	Pendidik membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	Peserta didik merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

Sumber : Arends (2008)

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung di lapangan serta pencatatan fenomena-fenomena yang diselidiki secara sistematis. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian.

### 2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah dan wali kelas IV untuk mengidentifikasi masalah berkaitan dengan model pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik

### 3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi diajukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, laporan kegiatan, foto-foto, dan data lain yang relevan pada penelitian. Studi dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik berupa nilai penilaian tengah semester (PTS) ganjil kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024.

### 4. Teknik Tes

Teknik tes merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara memberikan tes awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes lagi di akhir pembelajaran (*posttest*). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Soal yang dibuat berdasarkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selanjutnya, instrumen soal ini nantinya akan diberikan kepada peserta didik kelas IV untuk dikerjakan sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian yang diingini dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes yang akan diberikan dalam bentuk 25 butir soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut akan diberikan sebanyak 2 kali kepada setiap peserta didik yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*. Kisi-kisi instrumen tes sebagai berikut.

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes**

Capaian pembelajaran	Indikator soal	Tingkat ranah kognitif	No. soal	Jumlah soal
Mendeskripsikan Keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing	Mengemukakan awal mula tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya	C3	1,2	2
	Menentukan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya.	C3	3,4,5	3
	Membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini	C4	6,7,8,9,10	5
	Menyebutkan kerajaan yang pernah ada di daerah tempat tinggalnya.	C4	11,12,13,14,15	5
	Menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan-peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya.	C4	16,17,18,19,20	5

Capaian pembelajaran	Indikator soal	Tingkat ranah kognitif	No. soal	Jumlah soal
Membandingkan dan mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya Indonesia	Membandingkan keragaman budaya yang ada di Indonesia	C5	22,23	2
	Mengetahui manfaat letak geografis yang ada di Indonesia dengan kehidupan sehari-hari masyarakatnya.	C5	21	1
	Memutuskan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya dan pelestarian keragaman budaya Indonesia	C5	24,25	2
Jumlah				25

Sumber : Peneliti 2023/2024

## I. Uji Prasyarat Instrumen

Adanya uji prasyarat instrumen bertujuan untuk mengetahui data yang valid dan reliabel maka perlu diuji cobakan terlebih dahulu.

### 1. Uji Validitas Instrumen

Sugiyono (2015:269) mengemukakan valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Peneliti dalam penelitian ini menguji validitas instrument tes menggunakan rumus korelasi *product momen* rumus yang digunakan adalah Muncarno (2017:57) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Skor item

Y = Skor total

Distribusi/tabel r untuk  $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya,

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid

#### **Tabel 6. Klasifikasi interpretasi nilai r**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber : Muncarno (2017:58)

Uji instrumen dilakukan pada 02 April 2024 di SD Negeri 3 Bandar Sribhawono pada kelas IV dengan jumlah responden 15 peserta didik

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan  $N = 15$  dengan signifikansi 5% r tabel adalah 0,514. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas butir soal, sebanyak 25 item soal yang diujikan hasilnya adalah 20 item soal valid pada *pretest* dan *posttest*.

Rekap data hasil perhitungan uji instrumen sebagai berikut.

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal**

No Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Validitas	Keterangan
1	0,058	0,514	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
2	0,096	0,514	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
3	0,545	0,514	Valid	Dapat Digunakan
4	0,119	0,514	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
5	0,567	0,514	Valid	Dapat Digunakan
6	0,643	0,514	Valid	Dapat Digunakan
7	0,581	0,514	Valid	Dapat Digunakan
8	0,159	0,514	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
9	0,218	0,514	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
10	0,558	0,514	Valid	Dapat Digunakan
11	0,581	0,514	Valid	Dapat Digunakan
12	0,809	0,514	Valid	Dapat Digunakan
13	0,737	0,514	Valid	Dapat Digunakan
14	0,614	0,514	Valid	Dapat Digunakan
15	0,696	0,514	Valid	Dapat Digunakan
16	0,596	0,514	Valid	Dapat Digunakan
17	0,523	0,514	Valid	Dapat Digunakan
18	0,684	0,514	Valid	Dapat Digunakan
19	0,617	0,514	Valid	Dapat Digunakan
20	0,742	0,514	Valid	Dapat Digunakan
21	0,600	0,514	Valid	Dapat Digunakan
22	0,596	0,514	Valid	Dapat Digunakan
23	0,596	0,514	Valid	Dapat Digunakan
24	0,683	0,514	Valid	Dapat Digunakan
25	0,758	0,514	Valid	Dapat Digunakan

Sumber : (Hasil Penelitian 2024)

Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 25 butir soal diperoleh 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Soal yang tidak valid dikarenakan  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 17 halaman 112.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan KR-20 (Kuder Richardson) dengan rumus sebagai berikut Sugiyono (2015:132)

$$R_i = \frac{K}{(K - 1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan :

K = Jumlah item dalam instrumen

$P_i$  = Proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

$q_i$  =  $1 - p_i$

$s^2_i$  = Varians total

**Tabel 8 . Klasifikasi realibilitas**

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,19	Sangat rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2018:276)

Berdasarkan pengujian dengan  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria sebagai berikut, Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dinyatakan reliabel. Instrumen soal diuji dengan rumus KR-20 sebagai berikut.

$$R_i = \frac{K}{(K - 1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum P_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

$$R_i = \frac{25}{(25 - 1)} \left\{ \frac{45,11 - \sum 7,23}{45,11} \right\}$$

$$R_i = \frac{25}{24} \left\{ \frac{37,88}{45,11} \right\}$$

$$R_{i=1,041} \{0,83\}$$

$$R_{i=0,87}$$

Berdasarkan hasil perhitungan KR-20 diperoleh  $R_i = 0,87$  dengan kategori sangat tinggi, sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 113.

## J. Daya Pembeda Soal

Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Untuk menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Indeks daya pembeda

JA = Banyaknya peserta didik kelompok atas

JB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

**Tabel 9. Klasifikasi daya beda soal**

Indeks Daya Beda	Keterangan
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali
Negatif	Tidak baik

Sumber : Arikunto (2018:288)

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda sebagai berikut.

**Tabel 10 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal**

Nomor Soal	Daya Beda Soal	Kategori
1	0,07	Jelek
2	0,32	Cukup
3	0,38	Cukup
4	0,07	Jelek
5	0,36	Cukup

Nomor Soal	Daya Beda Soal	Kategori
6	0,46	Baik
7	0,46	Baik
8	0,05	Jelek
9	0,30	Cukup
10	0,59	Baik
11	0,46	Baik
12	0,59	Baik
13	0,61	Baik
14	0,61	Baik
15	0,61	Baik
16	0,48	Baik
17	0,45	Baik
18	0,73	Baik Sekali
19	0,48	Baik
20	0,75	Baik Sekali
21	0,59	Baik
22	0,48	Baik
23	0,48	Baik
24	0,57	Baik
25	0,61	Baik

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2024

Berdasarkan tabel 9 diketahui terdapat 3 butir soal dengan kategori jelek, 4 butir soal dengan kategori cukup, 16 butir soal dengan kategori baik, dan 2 butir soal dengan kategori baik sekali. Perhitungan lebih rinci daya pembeda soal dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 114.

### K. Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk melihat klasifikasi tingkat kesulitan tiap butir soal, yaitu dari tingkat mudah sampai ke tingkatan sukar. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

**Tabel 11. Kategori taraf kesukaran soal**

Indeks kesukaran	Tingkat kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2018:223)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal**

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,47	Sedang
2	0,60	Sedang
3	0,20	Sukar
4	0,47	Sedang
5	0,33	Sedang
6	0,53	Sedang
7	0,53	Sedang
8	0,60	Sedang
9	0,73	Mudah
10	0,60	Sedang
11	0,53	Sedang
12	0,60	Sedang
13	0,47	Sedang
14	0,47	Sedang
15	0,47	Sedang
16	0,40	Sedang
17	0,67	Sedang
18	0,53	Sedang
19	0,40	Sedang
20	0,40	Sedang
21	0,60	Sedang
22	0,40	Sedang
23	0,40	Sedang
24	0,73	Mudah
25	0,47	Sedang

Berdasarkan tabel 12 diketahui terdapat 1 butir soal dengan kategori sukar, 22 butir soal dengan kategori sedang, dan 2 butir soal dengan kategori mudah. Perhitungan lebih rinci taraf kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 115.

## L. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dengan menggunakan metode Uji *Chi Kuadrat* ( $x^2$ ). Uji *chi kuadrat* digunakan untuk menguji hipotesis suatu populasi yang didasarkan pada data sampel.. Rumus utama pada metode uji *Chi* ( $x^2$ ) sebagai berikut :

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$x^2$  = Nilai *chi kuadrat* hitung

$f_o$  = Frekuensi hasil pengamatan

$f_e$  = Frekuensi yang diharapkan

(sumber : Muncarno (2017:71)

Kaidah pengujian dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , dengan kriteria keputusan sebagai berikut.

Jika  $x^2 \text{ hitung} \leq x^2 \text{ tabel}$ , berarti distribusi data normal, sedangkan jika  $x^2 \geq x^2 \text{ tabel}$ , berarti distribusi data tidak normal.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji-F, dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  atau 5%. Adapun rumus uji-F penelitian ini sebagai berikut;

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber : Muncarno (2017:65))

Hasil  $F_{hitung}$  tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$  untuk diuji signifikannya. Jika  $f_{hitung} < f_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

### 3. Uji Normal Gain (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengukur antara *pretest* dan *posttest*, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus Uji *N-Gain* sebagai berikut :

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Kriteria dari Uji *N-Gain* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 13. Kategori Uji *N-Gain***

Nilai Gain	Kriteria
N-Gain > 70	Kriteria Tinggi
$30 \leq \text{N-Gain} \leq 70$	Kriteria Sedang
N-Gain < 30	Kriteria Rendah

Sumber : Fatimah (2020)

Pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media *power point* interaktif dapat diketahui dengan seberapa besar dan kecil efek dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media *power point* interaktif. Menurut Agustini dkk (2021:128) rumus dari *effect size* sebagai berikut.

$$d = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s}$$

dengan

$$S = \frac{\sqrt{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}}{n_1+n_2-2}$$

Keterangan

$d$  = Ukuran efek

$\bar{x}_1$  = Rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = Rata-rata kelas kontrol

$n_1$  = Jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = Jumlah sampel kelas kontrol

$s_1^2$  = Varians kelas eksperimen

$s_2^2$  = Varians kelas kontrol

**Tabel 14. Kriteria *Effect Size***

Koefisien	Kriteria
$0 < d < 0,2$	Efek kecil
$0,2 < d < 0,8$	Efek sedang
$d > 0,8$	Efek besar

Sumber : Agustin dkk (2021:147)

#### 4. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik

Kategori hasil belajar peserta didik dibagi menjadi 3 kategori sebagai berikut.

**Tabel 15. Kategori Hasil Belajar**

Kategori	Norma
Tinggi	$X > M + 1SD$
Sedang	$M - 1SD < X \leq M + 1SD$
Rendah	$X \leq M - 1SD$

Sumber : Azwar (2012)

Keterangan :

M = Mean

SD = Standar Deviasi

## 5. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015:159) hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Menurut Muncarno (2017:105) regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Rumus uji regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + Bx$$

Keterangan :

$\hat{Y}$  = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Nilai konstanta

b = Koefisien regresi

Ha : Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *power point* interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 1 Bandar Sribhawono tahun ajaran 2023/2024.

Ho : Tidak Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan *power point* interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 1 Bandar Sribhawono tahun ajaran 2023/2024.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *power point* interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sribhawono tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata kelas eksperimen pada saat *pretest* sebesar 61,18 dan *posttest* sebesar 76,47. Kemudian pada kelas kontrol rata-rata pada saat *pretest* sebesar 60,88 dan *posttest* sebesar 74,41. Hasil uji regresi linear sederhana diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 6,85 dan  $F_{tabel}$  sebesar 4,54 sehingga  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  ( $6,85 \geq 4,54$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *power point* interaktif. Model pembelajaran *problem based learning* ini juga memicu motivasi belajar peserta didik, dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif keterlibatannya dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kepercayaan peserta didik.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

#### 1. Pendidik

Diharapkan bagi pendidik untuk dapat lebih bervariasi dalam penggunaan model pembelajaran serta media pembelajarannya salah satunya yaitu penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *power point* interaktif agar peserta didik tidak mudah jenuh dan lebih aktif.

## 2. Kepala Sekolah

Diharapkan bagi kepala sekolah agar mensosialisasikan penggunaan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran dan menggunakan fasilitas yang sudah ada supaya hasil belajar peserta didik dapat terus meningkat.

## 3. Peneliti Lanjutan

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *power point* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S., Asrizal, A., & Festiyed, F. 2021. Analisis Effect Size Pengaruh Bahan Ajar IPA Bermuatan Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP/MTs. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(2), 125–137.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Aliwardhana, H. 2021. Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui in House Training. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1), 22–43.
- Amrina, Z., Zuzano, F., Wahyuni, Y., & Alfino, J. 2020. *The Effectiveness of Applying a Problem-Based Learning Model in Mathematical Learning in Improving Students Critical Thinking*. 397(Icliqe 2019), 891–900.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1(1).
- Arends. 2008. *Learning To Teach (Belajar untuk Mengajar) Edisi Ketujuh Buku Satu*. Pustaka Pelajar.
- Arikunto. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Azwar. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. pustaka pelajar. Yogyakarta.
- Fatimah. 2020. *Peningkatan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Pembelajaran Connecting-Organizingreflecting-Extending (CORE)*. 2(1), 54–62.
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. 2022. Kelebihan dan Kekurangan Jenis- Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.

- Hartata, R. 2020. *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan)*. 26–42.
- Hasan, M., Milawati, D., Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group*.
- Hazmi, N. 2019. *Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran*. *Duke Law Journal*, 1(1), 56–65.
- Herawati. 2018. *Memahami Proses Belajar Anak*. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48.
- Hotimah, H. 2020. *Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Edukasi*, VII(3), 5–11.
- Ibrahim, M. A. 2022. *Jenis, Klasifikasi, dan Karakteristik Media Pembelajaran*. 4, 7787(8.5.2017), 2005–2003.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. 2022. *Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Junaedi, I. 2019. *Proses Pembelajaran Yang Efektif*. 3(2), 19–25.
- Khakim, N., Mela, S, N., Bahrul, U, S, A., Putri, E., & Fauzi, A. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya*. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358.
- Kustandi, C. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media*. Kencana.
- Maknunah, D., Intrisya, G. L., Mushallina, S., Riyanto, A. A., Andriansyah, F., Ali, M., Rozikin, M. K., Ellya, S. N., Firmansyah, V. A., Wianah, & Sadiyah, K. 2022. *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Bagi Pendidik Di Madrasah Tsanawiyah*. *Khaira Ummah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 53–60.
- Marlina, L. 2021. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong*. 66–74.
- Meida, S. N. 2020. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. XX(July), 1–23.

- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group.
- Nadhifah, Y. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Global Eksekutif Teknologi.
- Nurhaedah, N., Hartoto, H., & Amalia, N. I. 2022. The Effect Of Problem Based Learning Model On Students Outcomes In Learning Natural Science Of 5th Grade At UPT SDN 104 Tontonan Anggeraja District Enrekang Regency. *International Journal of Elementary School Teacher*, 2(1), 39.
- Pratiwi, I. 2023. *Relevansi Filsafat Ki Hajar Dewantara Dalam Pendidikan Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 (SOCIETY 5.0)*. 2(September), 2738–2748.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. 2020. Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Puspitasari, A. S. &. 2020. *Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar*. 2, 278–288.
- Qadariah, N. 2023. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning ( PBL ) dengan Menggunakan Aplikasi Edmodo untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Komunikasi Mahasiswa*. 05(04), 14695–14707.
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Rinjani, R. S. 2020. *Pengaruh Penerapan Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya*. July, 1–23.
- Saputra, H. 2020. “ Pembelajaran Berbasis Masalah ( Problem Based Learning ) .” *Jurnal Pendidikan Inovatif*, April, 1–9.
- Sari, S. P. 2020. Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24.
- Sihotang, H. 2020. Materi Pembelajaran (Pengembangan Pembelajaran). In *Education*.
- Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. 2020. *Comparison Of Pbl ( Project Based Learning ) Models With Pbl ( Problem Based Learning ) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation*. 4(4), 519–529.

- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutianah, C. 2022. *Belajar Dan Pembelajaran*. Qiara Media.
- Syavira, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93.
- Wahyuni, I. 2018. Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8.
- Yudapratama, A. F., & Wahyuningsih, U. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan PPT Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Jati. *Journal of Social Science Research*, 3, 1856–1865.
- Zainal, N. F. 2022. Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah Nur. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.