

---

## Kontribusi Media Powerpoint Interaktif dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Sekolah Dasar

<sup>1</sup>Nadhia Pristy, Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Sukartono, Surakarta, Indonesia

\*Corresponding author: [suk917@ums.ac.id](mailto:suk917@ums.ac.id)

---

### ABSTRACT

*The learning outcomes of grade IV students have not shown the expected results. This is because learning tends to be teacher-centred. This study aims to determine the learning outcomes of grade IV students of SDN 2 Kalanglundo Grobogan through Interactive Powerpoint media and Problem Based Learning learning models. This type of research is quantitative, with an ex-post facto design. The population of this study was all grade IV students of SDN 2 Kalanglundo, Ngarangan sub-district, totaling 40 students. The sample of this study amounted to 36 students using the Probability Sampling technique. The data collection method is carried out by questionnaire and documentation methods. The result data that have been obtained are analyzed using normality tests, simple linear regression, multiple linear regression, t-test, f-test, coefficient of determination, effective contribution, and relative contribution. The results of the study showed 1) Interactive Powerpoint learning media had a significant effect on learning outcomes, with  $t_{count} = 3.598 > t_{table} = 2.02$ . 2) The Problem Based Learning learning model has a significant effect on learning outcomes, with the results of the t test, showing that the value if  $t_{calculate} = 3.519 > t_{table} = 2.10$ . 3) There is a joint influence between Powerpoint learning media Interactive and Problem Based Learning learning model on learning outcomes, with the results of  $F_{calculate} = 10.014 > F_{table} = 3.19$ .*

**Keywords:** Interactive PowerPoint; Problem-Based Learning; Learning outcomes, IPAS

---

### ABSTRAK

Hasil belajar siswa kelas IV belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Kalanglundo Grobogan dengan melalui media Powerpoint Interaktif dan model pembelajaran Problem Based Learning. Jenis dari penelitian ini adalah kuantitatif, dengan desain ex-post facto. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN 2 Kalanglundo kecamatan Ngarangan yang berjumlah 40 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 36 siswa dengan menggunakan teknik Probability Sampling. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode angket dan dokumentasi. Data hasil yang telah diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji-t, uji-f, koefisien determinasi, sumbangan efektif, dan sumbangan relatif. Hasil penelitian menunjukkan 1) Media pembelajaran Powerpoint Interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan  $t_{hitung} = 3,598 > t_{tabel} = 2,02$ . 2) Model pembelajaran Problem Based Learning berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan hasil uji t, menunjukkan bahwa nilai jika  $t_{hitung} = 3,519 > t_{tabel} = 2,10$ . 3) Ada pengaruh secara bersama-sama antara Media pembelajaran Powerpoint Interaktif dan model pembelajaran Problem Based Learning terhadap hasil belajar, dengan hasil nilai  $F_{hitung} = 10,014 > F_{tabel} = 3,19$ .

**Kata Kunci:** Media pembelajaran Powerpoint Interaktif; Model Problem Based Learning; Hasil belajar, IPAS

---

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu pondasi dan indikator yang sangat penting untuk menentukan kemajuan sebuah bangsa dengan proses holistik. Sesuai dengan undang-undang yang menjelaskan bahwa setiap individu berhak memperoleh Pendidikan yang berkualitas

tinggi. Kegiatan pembelajaran dikelas mengharuskan kepada tenaga pendidik untuk lebih profesional dalam menguasai konsep pembelajaran sehingga kegiatan yang berlangsung dapat terlaksana secara optimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Beijaard et al., (2000) bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa tidak sepenting kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan memiliki tujuan bagi siswa, maka kompetensi seorang pendidik menjadi yang utama. Kualitas atau mutu pendidikan sendiri akan dapat terus maju jika diimbangi dengan suatu pengembangan kualitas yang dimiliki oleh seorang guru (Afriadi et al., 2023). (Ramadhani & Zulela, 2020) Seorang pendidik atau guru tidak hanya sekedar menguasai ilmu saja, tetapi harus dapat meningkatkan profesionalismenya. Oleh karena itu, pendidik harus lebih banyak memasukkan inovasi dan kreativitas ke dalam kegiatan pembelajarannya.

Ernest R. Hilgard dalam (Suryabrata Sumardi, 1984) bahwa belajar merupakan suatu metode yang secara sadar dapat menciptakan perubahan-perubahan yang berbeda dengan sebelumnya, perubahan tersebut bersifat permanen dan tidak bisa terulang kembali seperti semula. Sehingga belajar termasuk dalam suatu kegiatan yang berproses dan bukan merupakan suatu hasil dan tujuan. Dalam belajar tentunya memberi dampak atau pengaruh pada hasil belajar itu sendiri yang dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu dari guru dan peserta didik. Dilihat dari sisi guru sendiri, tindakan belajar mengajar dapat diakhiri dengan suatu proses evaluasi dari kegiatan belajar. Sedangkan dari sisi atau sudut pandang peserta didik, dapat dilihat dari perkembangan yang lebih baik dari sebelum dilakukan belajar. Oleh karena itu, hasil pembelajaran dapat disimpulkan sebagai evaluasi akhir dari proses kegiatan yang dilakukan.

Salah satu masalah yang sering ditemukan tenaga pendidik adalah rendahnya hasil belajar siswa. Seorang tenaga pendidik yang profesionalisme dan efektif harus memiliki seperangkat kompetensi tertentu sehingga dapat mengadopsi pendekatan kreatif ketika pembelajaran berlangsung. Dalam dunia pendidikan seorang guru harus mengembangkan keterampilan yang terkini sesuai perkembangan zaman sehingga dapat menghadapi suatu tantangan di masa depan siswa terhadap teknologi baru (Romero et al., 2015). Dalam pembelajaran, seorang pendidik dapat menggunakan beberapa strategi yang inovatif. Dimana strategi inovatif yang digunakan guru dapat berupa model pembelajaran yang harus lebih menarik dari pada sebelumnya, bahkan pemanfaatan model pembelajaran dengan teknologi seperti penggunaan media pembelajaran dengan internet, handphone, maupun laptop dapat meningkatkan keaktifan, minat belajar, prestasi atau hasil belajar, serta rasa keingintahuan peserta didik mengenai pembelajaran. Seperti yang dikatakan (Ghavifekr & Rosdy, 2015) bahwa seorang guru atau tenaga pendidik perlu menguasai dan aktif dalam pemanfaatan teknologi saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelas IV di SDN 2 Kalanglundo diperoleh bahwa ketika proses pembelajaran IPAS, peserta didik dituntut untuk mengerjakan soal dari buku pegangan atau soal yang diberikan guru itu sendiri, mendengarkan dan mencatat penjelasan disampaikan guru. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru kurang dalam menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dikelas tersebut belum sepenuhnya membuat siswa berpikir kritis dan kreatif sehingga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik. Padahal mata pelajaran IPAS perlu mengembangkan keterampilan penelitian dan pemahaman yang

mendalam karena luasnya kompetensi yang akan dipelajari peserta didik. Selain itu, hasil observasi terhadap proses kegiatan pembelajaran IPAS pada kelas IV di SDN 2 Kalanglundo juga menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran tersebut masih dibawah KKTP. Istilah "indikator hasil belajar" mengacu pada indikator yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Indikator-indikator ini dapat bervariasi, tergantung pada mata pelajaran dan tujuan pembelajaran tertentu. Sebagai contoh, dalam sebuah penelitian tentang penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar sains, indikatornya meliputi memperhatikan penjelasan guru, partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, penggunaan media secara aktif, dan menyelesaikan tugas (Y. A. Kusuma et al., 2022). Demikian pula, sebuah studi tentang pemahaman membaca menyebutkan indikator seperti memperhatikan penjelasan guru, terlibat dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, mengungkapkan pendapat, dan menyelesaikan tugas (Sukinah, 2016). Indikator-indikator ini digunakan untuk menilai dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran dan lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum sepenuhnya dapat menguasai suatu materi yang telah diajarkan.

Adanya hasil belajar yang rendah tentunya perlu dicarikan solusi untuk perbaikan dan peningkatan hasil belajar atau prestasi dari peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Penggunaan atau penerapan suatu media dan model pembelajaran yang kurang efektif dapat mempengaruhi perhatian dan motivasi siswa dalam hal memahami materi yang disampaikan guru. Gaya mengajar guru lebih cenderung bersifat otoriter dan instruktif, serta komunikasi yang hanya terjadi satu arah. Hal tersebut membuat kurangnya sifat mandiri dan kreatifitas peserta didik tidak berkembang.

Berdasarkan pengamatan diatas perlu diperbaiki guna meningkatkan motivasi, aktivitas, perhatian, dan pemahaman siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang baik. Mengingat permasalahan tersebut, media dan model pembelajaran harus berpusat kepada siswa untuk mengimplikasikan tugas siswa secara aktif ketika proses pembelajaran, sesuai dengan pendapat (Shoimin, 2021) yang mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan paradigma baru oleh seorang tenaga pendidik dalam pengajaran yang berpusat kepada siswa sehingga dapat lebih berpikir kritis, kreatif, dan inovatif untuk melibatkan siswa dalam kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan serta membantu mereka dalam mencapai potensi maksimalnya. Dalam paradigma ini menyarankan agar pendidik lebih kreatif dalam pembelajaran yang mereka kembangkan. Inovasi ini dapat dimanfaatkan untuk mengaktifkan siswa pada saat pembelajaran di kelas dengan melalui penggunaan media Powerpoint Interaktif dan model pembelajaran berbasis masalah. (Sanjaya, 2012) pembelajaran dapat berjalan secara lancar jika seorang guru memiliki kemampuan dalam mempersiapkan berbagai cara atau strategi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tingkat atau jenjang perkembangan peserta didik itu sendiri. Selain itu sebagai tenaga pendidik atau guru yang cakap, profesional, dan berpengalaman harus dapat melaksanakan proses kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam menyiapkan media pembelajaran (Suseno et al., 2020).

Model Problem Based Learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang difokuskan kepada peserta didik sebagai pembelajar terhadap suatu masalah yang relevan sesuai dengan materi dimana dapat dipecahkan dengan menggunakan pengetahuan yang

milikinya (Lidnillah, 2013). Dalam proses pembelajaran ini pengumpulan dan pengintegrasian pengetahuan diawali dengan pemecahan suatu masalah. Ward (dalam Eggen & Kauchak, 2012) bahwa Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang melalui suatu pemecahan masalah dengan tahap-tahapan ilmiah yang telah dirancang, sehingga dengan model tersebut peserta didik dapat melatih dirinya agar terbiasa dalam pemecahan masalah yang dihadapinya. Ketika proses pemecahan suatu masalah yang dihadapi, peserta didik akan memperoleh informasi dan kemampuan yang dihutuhkan dari suatu permasalahan yang disediakan. Selain itu, model berbasis masalah juga dapat menunjang Pendidikan peserta didik dan meningkatkan lingkungan belajar yang positif. Dalam hal ini khusus pembelajaran saintifik, dimana pendekatan ini merupakan paradigma pembelajaran yang berfokus pada penerapan pengetahuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan (Kembuan et al., 2020). Power point interaktif dapat digunakan untuk mengembangkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu, seperti IPAS. Dalam kegiatan ini, guru dapat mengembangkan slide yang berisi tantangan atau permasalahan yang harus diatasi oleh siswa, dan siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan memberikan informasi yang benar atau argumen yang kuat.

Disamping itu, keterlibatan media dalam pembelajaran juga dapat menumbuhkan antusiasme, keterlibatan, dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik bisa berkontribusi pada lingkungan yang lebih inovatif dan kreatif. Pengertian media dalam pembelajaran menurut (Fathurrohman & Sutikno, 2010) yaitu suatu alat yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu pengetahuan dan informasi antara peserta didik dengan guru. Sedangkan Rusman (2017:214) media merupakan penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima, dengan hal tersebut maka media merupakan bentuk penyaluran informasi belajar. Menurut (Sun et al., 2021) bahwa pendekatan pembelajaran inovatif juga dapat berasal dari penggunaan sebuah permainan computer dalam hal tujuan Pendidikan yang mencakup hal-hal seperti penilaian dan evaluasi siswa, peningkatan guru, dan bantuan belajar. (Damayanti & Al Ghozali, 2023) dalam proses pembelajaran, pendidik harus menyesuaikan perangkat pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) sangat penting dalam pendidikan dasar, terutama jika dikaitkan dengan kurikulum di sekolah dasar. PBL adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa yang memberikan siswa masalah dunia nyata yang otentik untuk dipecahkan, mendorong pemikiran kritis, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Beberapa penelitian telah menunjukkan manfaat PBL dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Hartati et al., 2023, pp. 2023–2024; W. W. Kusuma & Hafifi, 2021). Selain itu, PBL telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah siswa (Sidauruk, 2019). Salah satu alternatif untuk menumbuhkan perhatian peserta didik ketika pembelajaran yaitu dengan melibatkan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Microsoft Powerpoint*. Media pembelajaran ini menggabungkan beberapa unsur seperti gambar, teks, audio, bahkan video animasi yang dapat menarik perhatian bagi peserta didik. Selain bertujuan untuk menumbuhkan perhatian siswa, media pembelajaran ini juga mengajak peserta didik untuk melek literasi teknologi sesuai pembelajaran di abad 21 dengan melibatkan teknologi dan menerapkan kecakapan belajar inovasi, informasi, media serta teknologi. (King, 2016) Dengan adanya bantuan teknologi pada pendidikan juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri dengan cara membuka akses secara luas teknologi dalam konteks memberikan

pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik. Namun penerapan teknologi tidak akan efektif jika pengetahuan yang dimiliki guru kurang, hal tersebut sesuai dengan penelitian (Baturay et al., 2017) bahwa jika tenaga pendidik hanya menerapkan teknologi tanpa mengembangkan dan menerapkan pedagogiknya, maka tidak menjamin dalam perkembangan mutu pendidikan. Sehingga guru atau pendidik harus menyeimbangkan antara pengetahuan teknologi dengan pengetahuan pedagogik agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Menurut hasil penelitian Nurfitri et al., (2020) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan PBL diantaranya: peningkatan presentase dari tujuan pembelajaran yang dicapai siswa membuktikan bahwa aktivitas guru selama proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkat, meningkatnya motivasi belajar, yang ditunjukkan dengan minat belajar dari peserta didik, seperti kemandirian ketika menjawab pertanyaan dan kepercayaan diri dalam proses belajar. Seperti pula pada penelitian (Putri & Nurafni, 2021) bahwa hasil penelitian setelah dilakukan perhitungan uji hipotesis menunjukkan pengaruh antara media Powerpoint Interaktif terhadap hasil belajar IPAS. Berdasarkan hasil penelusuran, salah satu penelitian tentang penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran berbasis masalah adalah "pengembangan media powerpoint interaktif menggunakan model pbl pada pembelajaran tematik di sd" (Octaliani & Reinita, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PowerPoint interaktif melalui model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 11 Ampang. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya dan model PBL dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Media tersebut terbukti sangat valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian lain menemukan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Pancaningrum & Wahyudi, 2022). Selain itu, sebuah penelitian tentang pengembangan materi pembelajaran multimedia interaktif menggunakan Powtoon dan PowerPoint menemukan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif dalam mengajarkan sistem koordinat untuk siswa sekolah menengah (Asmal & Taufik, 2021). Penelitian-penelitian ini menunjukkan potensi power point interaktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbasis masalah. Adanya tujuan penelitian penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh antara media Powerpoint Interaktif dan model Problem Based Learning terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN 2 Kalanglundo.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan *ex-post facto* sebagai metode utamanya. Penelitian *ex-post facto*, juga dikenal sebagai penelitian kausal-komparatif, adalah jenis desain penelitian yang meneliti hubungan antara variabel independen yang tidak dapat dimanipulasi dan variabel dependen. Penelitian ini dilakukan setelah fakta terjadi, tanpa peneliti memiliki kendali atas variabel independen (Muhibudin, 2022). Tujuannya adalah untuk memahami efek dari variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh dan hubungan antara media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif dengan model *Problem Based Learning* terhadap prestasi atau hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV di SDN 2 Kalanglundo tahun ajaran 2023/2024, dengan populasi

berjumlah 40 siswa dan adapun sampel yang digunakan yaitu sebanyak 36 siswa. Variabel independent dalam penelitian ini adalah media PPT Interaktif dan model *Problem Based Learning*. Sedangkan untuk variabel dependen yaitu hasil belajar siswa.

Instrument penelitian dirancang untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* dengan Model *Problem Based learning*. Metode yang digunakan meliputi angket dan dokumentasi. Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu pertanyaan dari angket maka diujikan terlebih dahulu kepada 20 siswa. Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengevaluasi instrument, sedangkan pengujian prasyarat menggunakan uji normalitas dan linieritas *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *Microsoft Excel 2021*.

## Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini melibatkan 36 siswa yang dijadikan sampel penelitian. Proses pembelajaran yang dilakukan mengacu pada sintaks media *Powerpoint* interaktif, model pembelajaran *Problem Based learning*, dan hasil belajar siswa. Data variabel Media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* dan Model *Problem Based Learning* diperoleh dari hasil penyebaran angket dari masing-masing variabel tersebut.

Dalam pengumpulan data berupa angket bahwa angket diujikan terlebih dahulu kepada 20 siswa untuk mengetahui valid atau tidaknya pertanyaan dari angket tersebut. Setelah diujikan kepada 20 siswa, diperoleh (1) angket media pembelajaran PPT Interaktif terdapat 13 pertanyaan valid dari 16 pertanyaan, dengan reliabilitas 0,8 atau kategori sangat tinggi. (2) angket model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat 20 pertanyaan valid dengan reliabilitas 0,9 atau kategori sangat tinggi. (3) tes hasil belajar terdapat 6 soal valid dengan reliabilitas sebesar 0,6 atau kategori tinggi. Sedangkan data pada variabel hasil belajar diambil dari nilai ulangan sesudah dan sebelum menggunakan media dan model pembelajaran tersebut. Untuk hasil uji hipotesis penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

### **Pengaruh media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* ( $X_1$ ) terhadap hasil belajar ( $Y$ )**

Media *Powerpoint Interaktif* merupakan suatu media pembelajaran yang termasuk dalam kategori teknologi, dimana dengan media pembelajaran ini nantinya peserta didik dapat memperdalam suatu materi dengan sebuah gambar atau video yang telah disajikan dalam media tersebut. Disamping itu, peserta didik juga bisa mengenal perkembangan teknologi berbasis komputer untuk tambahan pengetahuan Berikut hasil perhitungan dari regresi linier sederhana.

**Tabel 1.** Nilai Korelasi dan Uji-T

	<i>Standard</i>			
	<i>Coefficients</i>	<i>Error</i>	<i>t-stat</i>	<i>P-value</i>
Intercept	26,120	14,389	2,197	0,058
X1	0,848	0,126	3,598	0,001

**Tabel 2.** Koefisien Determinasi

<b>Regression Statistics</b>	
Multiple R	0,525218984
R Square	0,275854982

Adjusted R Square	0,254556599
Standard Error	6,53785041
Observations	36

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh hasil  $Y = 26,120 + 0,848 X$  maka koefisien regresi media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada hipotesis pertama sebesar 0,848. Kemudian pada uji-t, jika  $t_{hitung} = 3,598 > t_{tabel} = 2,02$  dan nilai signifikan yang diperoleh  $< \alpha 0,05$ . Maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan pada tabel 2 diketahui bahwa nilai korelasi antara  $X_1$  terhadap  $Y$  diperoleh  $r_{X_1.Y} = 0,525$ . Kemudian terdapat uji koefisien determinan, menurut (Ghozali, 2016) uji ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Dari hasil analisis koefisien determinasi terhitung 0,275 atau jika dipersenkan menjadi 27,5% yang berarti besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel media pembelajaran sebesar 27,5%.

### Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar ( $Y$ )

**Tabel 3.** Nilai Korelasi dan Uji-T

	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>
Intercept	27,430	14,965	1,506	1,394
X1	0,835	0,151	3,519	0,001

**Tabel 4.** Koefisien Determinan

<b>Regression Statistics</b>	
Multiple R	0,516784563
R Square	0,267066285
Adjusted R Square	0,245509411
Standard Error	6,577404568
Observations	36

Berdasarkan hasil perhitungan dari tabel 3 diperoleh persamaan regresi linier sederhana  $Y = 27,439 + 0,835 X$  maka koefisien regresi pada variabel hipotesis kedua sebesar 0,835 yang menunjukkan arah positif. Pada uji-t, jika  $t_{hitung} = 3,519 > t_{tabel} = 2,10$  dan nilai signifikan yang diperoleh  $< \alpha 0,05$ . Maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, pada tabel 4 nilai korelasi antara variabel  $X_2$  terhadap  $Y$  yaitu  $r_{X_2.Y}$  sebesar 0,516 dan koefisien determinasi sebesar 0,267 dari hasil tersebut jika dipersenkan menjadi 26,7% yang berarti besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel media pembelajaran sebesar 26,7%.

### Pengaruh media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif ( $X_1$ ) dan Model pembelajaran *Problem Based Learning* ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar ( $Y$ )

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda menyatakan persamaan yaitu  $Y = 4,887 + 0,281X_1 + 0,394X_2$  dapat disimpulkan bahwa media *Powerpoint* Interaktif dan model pembelajaran berbasis secara Bersama-sama memiliki pengaruh kepada hasil belajar. Untuk nilai signifikansi dari analisis regresi linier berganda ini  $< 0,05$  yaitu 0,000227 sehingga terdapat pengaruh antara variabel  $X_1$ ,  $X_2$ , dan  $Y$ .

**Tabel 5.** Signifikansi Uji-F (ANOVA)

	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
Regression	2	799,972	399,986	10,936	0,000227
Residual	33	1206,915	36,573		
Total	35	2006,888			

Kemudian uji-f yang ditampilkan pada tabel 5 diperoleh  $F_{hitung} = 10,936 > F_{tabel} = 2,83$  maka hipotesis 0 ditolak, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara bersama-sama antara media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif dan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar. Penelitian ini diperoleh koefisien determinan 0,3621 menunjukkan bahwa yang diberikan oleh kombinasi variabel media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif dan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar yaitu 36,21% dan 63,79% dari sisanya dipengaruhi oleh factor lain. Untuk perolehan sumbangan relative dari media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif sejumlah 42,9% dan sumbangan efektif 1711,5%. Sedangkan sumbangan relative untuk model *Problem Based Learning* yaitu 2272,9% dan sumbangan efektif sebesar 57%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Powerpoint* Interaktif dan model *Problem Based Learning* terhadap prestasi atau hasil belajar. Penggunaan media dan model tersebut membuat peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah memahami konsep materi yang dipelajari. Guru atau tenaga pendidik akan mengajukan pertanyaan atau permasalahan yang relevan dengan topik yang dibahas, dan siswa akan menanggapi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah diperolehnya. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang dapat dibantu dengan media powerpoint interaktif juga dapat bermanfaat dalam membantu siswa dalam kegiatan akademiknya, yaitu dapat melibatkan siswa semaksimal mungkin dengan memaksimalkan seluruh kemampuan dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan secara sistematis, kritis, logistik, dan analitis agar siswa dapat mengambil suatu kesimpulan dan menciptakan suatu hakikat dengan keyakinan diri yang utuh. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan partisipasi yang lebih besar apabila mengikuti tahapan-tahapan dalam pembelajaran yang memanfaatkan berbagai media dan model pembelajaran. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian Natalia & Tangkin (2022) yang menyatakan bahwa melalui berbagai fitur yang ada pada power point, guru dapat menarik perhatian siswa dan menjaga fokus mereka selama pembelajaran. Lebih lanjut penelitian Octaliani & Reinita (2022) menyatakan bahwa pengembangan media power

interaktif menggunakan PBL terbukti praktis dan valid untuk dapat digunakan di sekolah dasar. Berdasarkan pemaparan tersebut, pendekatan dengan model Problem Based Learning dan media PowerPoint interaktif sama-sama memberikan pengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar.

## Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian menunjukkan bahwa Model Problem Based Learning dan media PowerPoint Interaktif dapat memberikan pengaruh terhadap ketercapaian atau hasil belajar kelas IV SDN 2 Kalanglundo. Terdapat perbedaan penggunaan model Problem Based Learning dan media Powerpoint Interaktif dengan pembelajaran sebelumnya. Bahwa melalui pemanfaatan media dan model pembelajaran, siswa mampu menanggapi pertanyaan instruktur dengan lebih terlibat dan partisipatif.

## Daftar Pustaka

- Afriadi, B., Tola, B., & Triana, D. D. (2023). Evaluation Of The Implementation Of Teacher Professional Education In Indonesia. *International Education Trend Issues*, 1(1), 1-9.
- Asmal, M., & Taufik, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon Terintegrasi dengan Microsoft Office Powerpoint Pada Materi Koordinat Kartesius. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.46918/equals.v4i2.1128>
- Baturay, M. H., Gökçearslan, S., & Sahin, S. (2017). Associations among Teachers' Attitudes towards Computer-Assisted Education and TPACK Competencies. *Informatics in Education*, 16(1), 1-23.
- Beijaard, D., Verloop, N., & Vermunt, J. D. (2000). Teachers' perceptions of professional identity: An exploratory study from a personal knowledge perspective. *Teaching and Teacher Education*, 16(7), 749-764. [https://doi.org/10.1016/S0742-051X\(00\)00023-8](https://doi.org/10.1016/S0742-051X(00)00023-8)
- Damayanti, I., & Al Ghozali, M. I. (2023). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Program Kokurikuler Di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 789-799.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). Strategi dan model pembelajaran. *Jakarta: Indeks*.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175-191.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis multivariete dengan program IBM SPSS 23 (Edisi 8). *Cetakan Ke VIII. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro*, 96.
- Hartati, Kambey, J., & Korengkeng, N. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Kelas X Sman 5 Tana Toraja Tahun Pelajaran 2023-2024. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2s), Article 2s. <https://doi.org/10.53682/jpeunima.v4i2s.8144>

- Kembuan, G., Tumbel, F. M., & Paat, M. (2020). Pengembangan lembar kerja siswa berbasis problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Poigar. *Dunia Edukasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24–32.
- King, F. (2016). Teacher professional development to support teacher professional learning: Systemic factors from Irish case studies. *Teacher Development*, 20(4), 574–594.
- Kusuma, W. W., & Hafifi, H. (2021). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v5i2.667>
- Kusuma, Y. A., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.214>
- Lidnillah, D. A. M. (2013). Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). *J Pendidik Inov UPI Educ*.
- Muhibudin, A. (2022). Partisipasi Pondok Pesantren Assalafie Babakan Ciwaringin dalam Pendidikan Kemasyarakatan Terhadap Santri. *TSAQAFATUNA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v4i1.113>
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2676>
- Nurfitri, D., Istiandaru, A., & Sulistiowati, E. (2020). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sd Negeri Lumingser 02 Melalui Model Pbl Berbantuan Media Interaktif Powerpoint*.
- Octaliani, L., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Menggunakan Model Pbl Pada Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.597>
- Pancaningrum, D., & Wahyudi. (2022). EFEKTIVITAS MODEL PBL DAN PROBLEM SOLVING BERBANTUAN POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), Article 4. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3273>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543.
- Ramadhani, S. P., & Zulela, M. S. (2020). Profesional pedagogy guru terhadap perubahan pembelajaran di era digital. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 384–397.
- Romero, M., Usart, M., & Ott, M. (2015). Can serious games contribute to developing and sustaining 21st century skills? *Games and Culture*, 10(2), 148–177.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- Sidauruk, S. (2019). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia FKIP UPR Sebagai Calon Guru. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/jikt.v10i1.16>
- Shoimin, A. (2021). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*.

- Sugiyanto, H. (2009). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Surakarta: Yuma Pustaka*.
- Sukinah. (2016). Pengajaran Remedial Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Garis Singgung Lingkaran. *JP (Jurnal Pendidikan) : Teori dan Praktik*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p59-65>
- Sun, L., Ruokamo, H., Siklander, P., Li, B., & Devlin, K. (2021). Primary school students' perceptions of scaffolding in digital game-based learning in mathematics. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28, 100457.
- Suryabrata Sumardi. (1984). Psikologi Pendidikan. *Rajawali*.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika video interaktif berbasis multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74.