

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 060811 Medan

Putri Amalina¹, Irsan²

^{1,2} Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

e-mail : putri.amalinachan@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 2 Kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V SDN 060811 Medan, terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V-A dan V-B berjumlah 39 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Jenis penelitian *Quasi Ekperimen Design* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrumen tes 25 pilihan berganda. Hasil penelitian diperoleh nilai N-Gain sebesar $0,875 > 0,7$ kriteria "Tinggi" dengan persentase rata-rata 87,57%. Artinya terdapat peningkatan hasil belajar yang sangat baik menggunakan model *PBL* berbantuan media *Powerpoint* interaktif. Berdasarkan perhitungan uji-t (*independent sample t-test*), diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0.000 < 0,05$ (H_a diterima dan H_o ditolak). Artinya terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 2 Kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Powerpoint Interaktif, Hasil Belajar*

Abstract

This research aims to determine the effect of the *Problem Based Learning* model assisted by interactive *Powerpoint* media on student learning outcomes in theme 9 subtheme 2 Class V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023. The population in this study were all class V students at SDN 060811 Medan, consisting of 2 classes, namely classes V-A and V-B with a total of 39 students. The sampling technique uses *total sampling*. This type of research is *Quasi Experimental Design* with the *Nonequivalent Control Group Design* type. Data collection techniques are observation, tests and documentation. This research uses a 25 multiple choice test instrument. The research results obtained an N-Gain value of $0.875 > 0.7$ "High" criteria with an average percentage of 87.57%. This means that there is a very good increase in learning outcomes using the *PBL* model assisted by interactive *Powerpoint* media. Based on t-test calculations (*independent sample t-test*), a *Sig (2-tailed)* value was obtained of $0.000 < 0.05$ (H_a was accepted and H_o was rejected). This means that there is an influence of the *Problem Based Learning* Model Assisted by Interactive *Powerpoint* Media on Student Learning Outcomes in Theme 9 Sub-theme 2 Class V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023.

Keywords: *Problem Based Learning, Interactive Powerpoint, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Belajar memiliki dampak signifikan terhadap kemajuan pendidikan di masa depan. Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada peran guru dan aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pentingnya interaksi dua arah

yang lebih intensif, aktif, dan terkoneksi erat antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran abad ke-21 mendorong siswa untuk aktif mengembangkan keterampilan 4C mereka, serta menekankan pada pemikiran tingkat tinggi (HOTS) dengan penggunaan teknologi yang bijaksana. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam memainkan peran yang memungkinkan siswa berpikir kritis dan berkembang aktif sangatlah penting untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tingkat keberhasilan belajar yang tinggi mencerminkan bahwa proses pembelajaran antara guru dan siswa di dalam kelas berjalan dengan baik, di mana siswa memperoleh pengetahuan baru dan perubahan perilaku yang berkelanjutan. Di sisi lain, hasil belajar yang kurang memuaskan menunjukkan bahwa perbaikan masih diperlukan dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk mencapai pencapaian pembelajaran yang optimal.

Hasil Belajar merupakan indikator kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan dapat dievaluasi melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa pada akhir pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan akumulasi pengalaman belajar seseorang selama proses pembelajaran. Dengan memahami hasil belajar siswa, guru dapat menilai sejauh mana tujuan, ranah, atau aspek pembelajaran yang diharapkan telah tercapai. Selain itu, guru juga dapat menilai efektivitas strategi, model, atau metode pembelajaran yang digunakan, dengan tujuan untuk melakukan perbaikan yang positif guna meningkatkan hasil belajar siswa di masa mendatang.

Menurut Ibu Putri Wulandari, S.Pd, selaku wali kelas V-A di SDN 060811 Medan, harapan yang ideal terhadap hasil belajar adalah ketika siswa mampu memahami setiap tahapan pembelajaran atau menguasai materi pelajaran secara menyeluruh, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara ideal, hasil belajar yang diinginkan adalah ketika siswa berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebanyak 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mencapai KKM dapat dianggap memiliki hasil belajar yang baik, sementara siswa yang tidak mencapai KKM dianggap memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Februari hingga 22 Februari 2023 di SDN 060811 Medan, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran tematik masih tergolong rendah. Penyebab rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tematik ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor eksternal dan faktor-faktor internal yang berkaitan dengan siswa itu sendiri. Faktor-faktor eksternal termasuk ketidaksemangatan dalam belajar, kurangnya dukungan orang tua selama proses belajar di rumah, yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah. Selain itu, penggunaan model dan media pembelajaran yang belum optimal serta proses pembelajaran yang kurang efektif dan efisien juga turut berperan dalam rendahnya hasil belajar ini. Hal ini terlihat dalam hasil penilaian tengah semester tahun 2021/2022 dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan. Berikut adalah hasil penilaian tengah semester tahun 2020/2021 untuk siswa kelas V di SDN 060811 Medan.

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester Tahun 2021/2022 Siswa Kelas V SDN 060811 Medan

Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
V-A	≥ 75	Tuntas	7 siswa	33,33%
	< 75	Tidak Tuntas	14 siswa	66,67%
V-B	≥ 75	Tuntas	12 siswa	66,67%
	< 75	Tidak Tuntas	6 siswa	33,33%

(Sumber : Data dari SDN 060811 Medan)

Hasil tabel tersebut, dapat dilihat bahwa persentase siswa kelas V-A di SDN 060811 Medan yang berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sebanyak 75 adalah hanya sebanyak 7 siswa, yang setara dengan 33,33% dari total 21 siswa. Sementara itu, di kelas V-B di SDN 060811 Medan, jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan adalah sebanyak 12 siswa, atau sekitar 66% dari total 18 siswa. Data ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang tidak mencapai ketuntasan daripada siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Dalam konteks ini, pembelajaran dianggap berhasil jika setidaknya 70% dari seluruh siswa di dalam kelas berhasil mencapai nilai di atas KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2023 terkait pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada tema 9 dengan subtema 2 dan pembelajaran 3 serta 4 yang mencakup Materi Bahasa Indonesia tentang Jenis Iklan berdasarkan kontennya, Materi IPS tentang Jenis Usaha Ekonomi masyarakat Indonesia berdasarkan pengelolaannya, dan Materi PPKn tentang Makna dan manfaat hidup rukun dalam keluarga dan masyarakat, ditemukan bahwa guru masih menerapkan pendekatan konvensional yang berpusat pada peran guru. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti proyektor infokus, jarang digunakan karena guru mungkin belum memiliki keterampilan yang cukup untuk membuat atau mengintegrasikan media tersebut dalam pembelajaran. Dampak dari pendekatan ini adalah proses pembelajaran yang cenderung monoton, membuat siswa menjadi cepat bosan, dan sulit memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa, keberhasilan pembelajaran memerlukan adopsi model pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cepat (Pamungkas dkk., 2018). Dalam upaya mencapai hasil belajar siswa yang sesuai dengan KKM, penting bagi guru untuk secara tepat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan efisien, yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa. Di era digital dan dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pembelajaran harus relevan dengan kehidupan sehari-hari dan memiliki kapasitas untuk mengatasi masalah dalam kehidupan nyata. Pendekatan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru semata, melainkan lebih berfokus pada siswa. Pembelajaran harus mendorong siswa untuk aktif berpikir kritis dalam menghadapi tantangan lokal maupun global, sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam untuk memecahkan masalah.

Salah satu model pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa adalah Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* atau PBL). Model Pembelajaran Berbasis Masalah memberikan siswa kesempatan untuk secara lebih produktif menyelesaikan masalah-masalah yang terkait dengan materi pembelajaran, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 Setyo dan Zakiyah (2020), yang menyatakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebuah pendekatan yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuannya dalam mengatasi permasalahan yang muncul selama proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eismawati, dkk., (2019, h. 76-77), ditemukan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Ngasinan 01. Sebelum penerapan model PBL, tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 44%, namun setelah menerapkan model PBL, tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 88%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dapat diinovasikan dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa Powerpoint Interaktif, yang dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, media Powerpoint Interaktif digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyajikan gambar, video, dan permainan yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga materi menjadi lebih eksplisit, komprehensif, dan lebih menarik bagi siswa (Astawa dan Tegeh, 2019). Pendekatan ini mendukung pendapat dari penelitian yang dilakukan oleh (Sari, Ardina E, N. 2022), yang menyatakan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

dengan bantuan media *Powerpoint* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa Kelas III dalam materi tentang Hak dan Kewajiban.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk menjadikan judul penelitian ini sebagai "Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 9 Subtema 2 di Kelas V SDN 060811 Medan Tahun Ajaran 2022/2023." Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah rendahnya prestasi belajar siswa di kelas V SDN 060811 Medan selama proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu proses penelitian yang banyak menghasilkan data penelitian berupa angka dan statistik untuk pengolahan data penelitian yang di dapatkan. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe *Quasi Ekperimen Design* (Eksperimen Semu). Desain penelitian ini menggunakan tipe *Nonequivalent Control Group Design* dalam bentuk *Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian dengan pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan pemberian *posttest* setelah diberikan perlakuan. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, namun pada desain ini kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019, h. 120).

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 060811 Medan Area yang beralamat di Jl. Ismailiyah No 83, Kota Matsum II Kec. Medan Area, Kota Medan di kelas V semester genap T.A. 2022/2023 pada tema 9 subtema 2 Pb 3 dan 4. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V di SDN 060811 Medan tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V-A dan V-B. Masing-masing kelas terdiri dari 22 dan 17 siswa sehingga total populasi berjumlah 39 siswa.

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan 2 kelas dengan teknik pengambilan sampel yaitu *total sampling* dikarenakan jumlah siswa kelas V dalam sekolah ini kurang dari 100 orang. Menurut Sugiyono (2019, h. 134), "Jika Jumlah populasi kurang dari 100 maka dapat dilakukan teknik pengambilan data menggunakan *total sampling*". Berdasarkan Hal ini, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan seluruh populasi yang ada yaitu 22 siswa kelas V-A dan 17 siswa kelas V-B. Dari 2 kelas ini, kelas V-A akan dijadikan sebagai kelas Eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif dan kelas V-B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model *Guide Inquiry*.

Langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu : Tahap awal persiapan Penelitian, Tahap Pelaksanaan penelitian dan Tahap akhir penelitian.

1. Tahap Awal Persiapan Penelitian
 - a. Memberikan informasi kepada kepala sekolah beserta guru yang bersangkutan perihal kegiatan penelitian yang akan di lakukan.
 - b. Melakukan observasi awal ke sekolah, menentukan populasi dan sampel, jadwal penelitian, menyusun RPP kelas Kontrol, Eksperimen dan instrumen penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian
 - a. Melakukan validitas instrumen soal penelitian.
 - b. Memberikan tes hasil belajar awal siswa (*Pre-test*).
 - c. Melaksanakan pembelajaran tema 9 subtema 2 pb 3 dan 4 dengan menggunakan Model *Guide Inquiry* di kelas V-B.
 - d. Melaksanakan pembelajaran tema 9 subtema 2 pb 3 dan 4 dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Powerpoint* interaktif di kelas V-A.
 - e. Setelah diberikan perlakuan, siswa akan belajar dan kemudian diberikan *Post-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan.
3. Tahap Akhir Penelitian
 - a. Menganalisis data tes hasil belajar siswa.
 - b. Melakukan uji hipotesis dan Menarik kesimpulan.

Teknik Pengumpulan data merupakan segala cara yang dilakukan peneliti atau alat bantu yang dibutuhkan peneliti untuk mendapatkan data penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini untuk melihat seluruh kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas V SDN 060811 Medan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa kelas V tema 9 subtema 2 pb 3 dan 4 materi Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn yaitu *pre-test dan post-test*. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data-data penting berupa foto, data nama siswa dan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes objektif yang terdiri dari 30 butir soal pilihan berganda yang disesuaikan dengan indikator pada materi Tema 9 Subtema 2 Pb 3 dan 4. Validasi tes dilakukan dengan validasi ahli (*expert judgment*). Validasi instrumen soal dilakukan oleh validasi dosen ahli dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yang bernama Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. Melalui bimbingan dan revisi sebanyak dua kali oleh validator ahli, maka 30 butir soal tersebut dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada siswa (validasi empiris) dengan persentase kelayakan sebesar 87,6%. Uji coba instrument dalam penelitian ini dilakukan dengan uji validitas tes, uji reliabilitas tes, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda tes.

Teknik Analisa yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *IBM SPSS Statistic 25 for windows*. Analisa data yang dilakukan untuk uji parametrik tes dilakukan analisis persyaratan seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 2 Kelas V SDN 060811 Medan T.A.2022/2023. Apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 2 Kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 060811 Medan Area yang beralamat di jalan Ismailiyah No 83, Kota Matsum II Kecamatan Medan Area, Kota Medan. Pada tahap pelaksanaan penelitian, seluruh total populasi diberi *pre-test* untuk melihat hasil awal belajar siswa kemudian siswa akan diberikan perlakuan pembelajaran yang diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk melihat hasil akhir belajar siswa. Dari 2 kelas ini, kelas V-A sebagai kelas Eksperimen belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif dan kelas V-B sebagai kelas kontrol belajar dengan menggunakan model *Guide Inquiry* pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 semester genap T.A. 2022/2023.

Validitas merupakan ketelitian dan ketepatan instrumen dalam mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengukur kevalidan dari instrumen tes, maka dilakukan validasi tes oleh validator ahli (*expert judgment*) yaitu dosen ahli dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yang bernama Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. Melalui bimbingan dan revisi sebanyak dua kali oleh validator ahli, maka 30 butir soal yang telah diberikan dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada siswa dengan persentase kelayakan sebesar 87,6%. Kemudian dari 30 butir soal yang dinyatakan valid oleh validator ahli, akan diujikan kepada siswa (validasi empiris) yang sudah pernah mempelajari Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 yaitu siswa kelas 6 UPT SDN 060811 Medan Area sebanyak 25 orang. Uji validitas diukur menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* dengan kriteria pengujian jika nilai r hitung > r tabel maka soal dapat dikatakan valid pada taraf signifikansi = 0.05. Berikut rangkuman soal yang dinyatakan valid berdasarkan kriteria validitas yang telah ditentukan.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Butir Soal

No	Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 30	25
2.	Tidak Valid	13, 23, 26, 28, 29	5

Berdasarkan tabel hasil uji validitas 30 Butir soal di atas, maka peneliti hanya menggunakan 25 butir soal yang dinyatakan valid untuk diberikan kepada sampel dalam penelitian yang disusun secara berurutan.

Reliabilitas soal dilakukan untuk mengetahui keajegkan suatu alat pengukur, jika alat pengukur digunakan memiliki hasil yang konsisten. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, diperoleh r hitung $>$ r tabel ($0.88 > 0.7$), maka 25 soal yang telah valid dinyatakan memenuhi syarat reliabel dan dapat disimpulkan tingkat reliabilitas tes yang digunakan peneliti termasuk kedalam kategori Reliabilitas Tinggi.

Instrumen tes yang baik dalam penelitian digunakan apabila telah memenuhi syarat yang telah di tetapkan yaitu butir soal berada pada kategori sedang dengan indeks kesukaran item antara 0,31-0,70. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, 25 butir soal valid yang diberikan kepada siswa tersebut telah memenuhi syarat dan termasuk ke dalam kategori sedang.

Uji daya beda dilakukan untuk melihat kemampuan suatu item dalam membedakan antara siswa pintar (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang berkemampuan rendah. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, dari 30 soal yang disusun terdapat 19 butir soal memenuhi syarat yang memiliki daya beda baik, 6 butir soal yang memiliki daya beda cukup dan 5 butir soal yang tidak memenuhi syarat dengan kriteria daya beda rendah. Berikut rangkuman hasil uji daya beda instrumen soal.

Tabel 4.2 Hasil Uji Daya Beda

No	Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
1.	Rendah	13,23,26,28,29	5
2.	Cukup	1,3,4,7,9,16,	6
3.	Baik	2,5,6,8,10,11,12,14,15,17,18,19,20,21,22,24,25,27,30	19
4.	Sangat Baik	-	0

Sebelum siswa diberikan perlakuan pembelajaran, maka siswa diberikan *Pre-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik terkait materi pada tema 9 subtema 2 pb 3 dan 4. Rangkuman perolehan nilai *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Pre-test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
Nilai	Frekuensi	Mean	Standar Deviasi	Nilai	Frekuensi	Mean	Standar Deviasi
16	1	31,76	11,53	16	1	36,72	12,68
20	4			20	2		
28	3			24	2		
32	3			28	1		
36	1			32	3		
40	3			36	6		
48	1			40	1		
60	1			48	2		
				56	2		
		60	1				
Jumlah = 540				Jumlah = 808			

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata *Pre-test* kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 31,76 dengan standar deviasi sebesar 11,53 sedangkan nilai rata-rata *Pre-test* kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 36,72 dengan standar deviasi sebesar 12,68. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terkait materi tema 9 subtema 2 pb 3 dan 4 masih tergolong rendah sebelum adanya perlakuan pembelajaran.

Setelah siswa diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem based learning* berbantuan media *powerpoint* interaktif di kelas eksperimen dan pemberian model *Guide Inquiry* dibantu dengan media gambar pada kelas kontrol, selanjutnya siswa diberikan *Post-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan akhir terkait materi pada tema 9 subtema 2 pb 3 dan 4 yang telah di pelajari. Rangkuman perolehan nilai *Post-test* kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Data *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
Nilai	Frekuensi	Mean	Standar Deviasi	Nilai	Frekuensi	Mean	Standar Deviasi
72	2	81,88	6,18	84	3	92,18	5,01
76	3			88	4		
80	4			92	7		
84	2			96	5		
88	5			100	3		
92	1						
Jumlah = 1392				Jumlah = 2028			

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata *Post-test* kelas yang belajar menggunakan model *Guide Inquiry* dibantu dengan media gambar memperoleh nilai sebesar 81,88 dengan standar deviasi sebesar 6,10 sedangkan nilai rata-rata *Post-test* kelas yang belajar menggunakan model *Problem based learning* berbantuan media *powerpoint* interaktif memperoleh nilai sebesar 92,18 dengan standar deviasi sebesar 5,01.

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dalam penelitian. Jika data berdistribusi normal maka statistik parametris dapat dilanjutkan. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini dibantu dengan *SPSS Statistic 25 for windows* menggunakan *Shapiro-wilk* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Data uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Uji Normalitas Data

Model Pembelajaran		<i>Shapiro-Wilk</i> Sig.	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	Kls Ekspe Model PBL-PPT Interaktif	0.163	Data Normal
	Kls Kontrol Model GI-Media Gambar	0.208	Data Normal
<i>Post-Test</i>	Kls Ekspe Model PBL-PPT Interaktif	0.082	Data Normal
	Kls Kontrol Model GI-Media Gambar	0.163	Data Normal

Berdasarkan data tabel 4.5 di atas, *Pre-test* kelas eksperimen menggunakan model *Problem based learning* (PBL) berbantuan media *powerpoint* interaktif dan Kelas Kontrol menggunakan model *Guide Inquiry* dibantu media gambar mendapatkan nilai Sig. 0.163 dan 0.208 yang artinya lebih besar dibandingkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sehingga data *pre-test* kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Begitupun pada *Post-test* kelas eksperimen yang mempunyai nilai Sig. 0.082 dan *Post-test* Kelas kontrol mendapatkan nilai Sig. 0.163 maka kedua data ini juga dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat pencaran data kuantitatif atau tingkat kehomogenan data dalam satu kelompok data. Pengujian homogenitas data dalam

penelitian ini dibantu dengan *SPSS Statistic 25 for windows* dengan melihat *test of homogeneity varian*. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.6 Berikut ini.

Tabel 4.6 Uji Homogenitas Data

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pre-test</i>	0.166	1	37	0.686
<i>Post-test</i>	2.136	1	37	0.152

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai sig. 0.686 untuk data *pre-test* dan sig. 0.152 untuk data *post-test* yang artinya masing-masing data tersebut lebih besar dari taraf sig 0.05, sehingga data penelitian dapat dinyatakan bersifat homogen.

Setelah data memenuhi syarat uji parametrik yaitu berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji hipotesis untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan uji hipotesis dengan teknik Uji-t (*independent sample t-test*) dua pihak dengan taraf signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$) menggunakan bantuan *SPSS Statistic 25 for windows*. Penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan kriteria apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima begitupun sebaliknya. Berikut rangkuman Hasil Uji Hipotesis yang telah dilakukan.

Tabel 4.7 Uji Hipotesis

Hipotesis	Sig.(2-tailed)	Keterangan
1	.000	Ha diterima

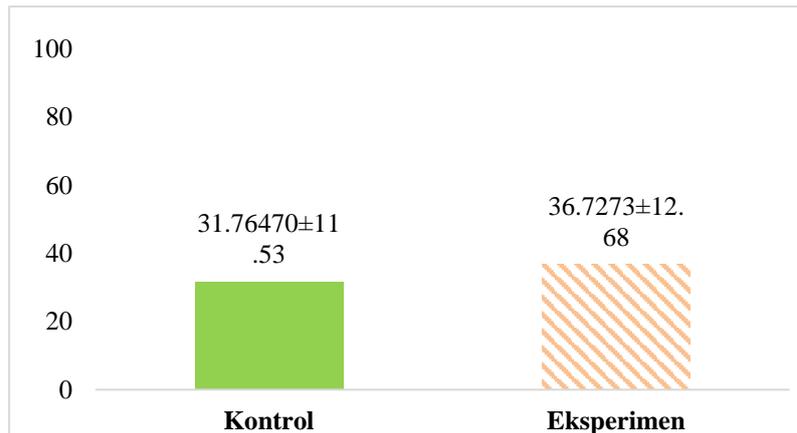
Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0.000 < 0.05$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, diperoleh kesimpulan hipotesis terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 2 Kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 060811 Medan Area yang beralamat di jalan Ismailiyah No 83, Kota Matsum II Kecamatan Medan Area, Kota Medan. Penelitian ini menggunakan seluruh total populasi siswa kelas V T.A. 2022/2023 berjumlah 39 siswa yang terdiri dari 22 siswa kelas V-A dan 17 siswa kelas V-B. Penelitian ini dilakukan secara luring dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif di kelas eksperimen dan menggunakan model *Guide Inquiry* di kelas kontrol pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 kelas V semester genap T.A. 2022/2023.

Penelitian ini diawali dengan menyusun tes hasil belajar kognitif pada tema 9 subtema 2 pb 3 dan 4 sebanyak 30 butir soal sebagai instrumen penelitian (*pre-test* dan *post-test*). Instrumen yang telah disusun ini divalidasikan terlebih dahulu kepada dosen ahli dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yang bernama Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. Melalui bimbingan dan revisi sebanyak dua kali oleh validator ahli, maka 30 butir soal yang telah diberikan dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada siswa dengan persentase kelayakan sebesar 87,6%. Kemudian dari 30 butir soal yang dinyatakan valid oleh validator ahli, akan diujikan kepada siswa kelas 6 UPT SD Negeri 060811 Medan Area (validasi empiris). Setelah dilakukan pengujian, dari 30 Butir soal terdapat 5 item soal yang dinyatakan tidak valid, maka peneliti hanya menggunakan 25 butir soal yang dinyatakan valid saja untuk diberikan kepada sampel dalam penelitian yang disusun secara berurutan.

Langkah selanjutnya adalah pemberian *pre-test* kepada siswa sebanyak 25 butir soal yang sudah memenuhi syarat validitas, tingkat kesukaran, daya beda serta reliabilitas. *Pretest* dikerjakan secara tatap muka dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi pada tema 9 subtema 2 pb 3 dan 4. Adapun data rata-rata nilai *pre-test* yang diberikan pada awal pertemuan di kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Diagram Batang Data *Pre-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

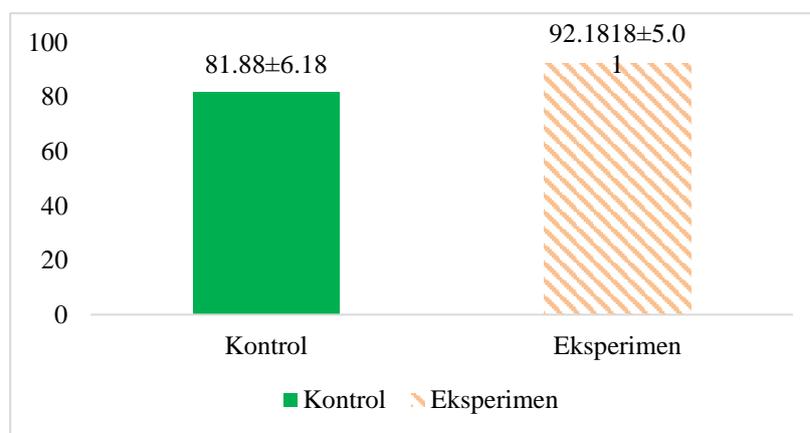
Berdasarkan diagram di atas menunjukkan perolehan nilai *pre-test* siswa dari kelas eksperimen (V-A) sebesar 36,72 dengan standart deviasi 12,68 yang menunjukkan varisi kemampuan yang dimiliki oleh kelas eksperimen. Diketahui juga nilai *pre-test* siswa dari kelas kontrol (V-B) mendapat nilai sebesar 31,76 dengan nilai standart deviasi 11,53 yang menunjukkan varisi kemampuan yang dimiliki oleh kelas kontrol. Kedua Kelas tersebut mendapat nilai di bawah KKM yang telah di ditetapkan sekolah yaitu 75.

Tahapan setelah pemberian *Pre-test*, kelas Eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *powerpoint* interaktif pada tema 9 subtema 2 pb 3 dan 4. Kelas di mulai dengan pemberian motivasi belajar, apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran dan mengkondisikan kelas untuk belajar. Pada tahap inti pembelajaran untuk tema 9 subtema 2 pb 3, siswa diberikan tahapan belajar sesuai dengan sintaks PBL yang dimulai dari pemantik awal (Orientasi siswa terhadap masalah) untuk membangkitkan keingintahuan siswa dengan menampilkan sebuah video pembelajaran pada media *Powerpoint* interaktif. Melalui media *powerpoint* interaktif ini siswa dapat melihat masing-masing video permasalahan awal, materi belajar dan game edukasi dari tiap-tiap pembelajaran (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn) yang ada pada tema 9 subtema 2 pb 3. Setelah melihat video permasalahan awal yang berkaitan dengan materi pada tema 9 subtema 2 pb 3, siswa diminta untuk memahami, membuat kelompok diskusi, mengerjakan Lembar kerja siswa yang telah diberikan dan kemudian dikaji secara literatur dengan memanfaatkan materi yang ada pada media *powerpoint* interaktif. Waktu pengerjaan LKPD ini ± 15 menit kemudian secara berkelompok siswa akan mempresentasikan hasil diskusi yang telah mereka lakukan. Akhir dari kegiatan presentasi, Peneliti sebagai fasilitator akan memberikan penguatan mengenai materi yang dibahas. Pertemuan pertama pada saat bermain game edukasi pembelajaran 3 ini ditemukan bahwa siswa masih kurang aktif dalam memanfaatkan media *powerpoint* interaktif sehingga pada pertemuan pertama ini, kegiatan masih berpusat kepada peneliti.

Pertemuan kedua untuk pembelajaran tema 3 subtema 2 pb 4, peneliti kembali memberikan pemantik awal (Orientasi siswa terhadap masalah) untuk membangkitkan keingintahuan siswa terkait pb 4 dengan menampilkan sebuah video pembelajaran pada media *Powerpoint* interaktif. Setelah itu mereka memahami permasalahan, membuat kelompok diskusi dan mengerjakan LKPD yang telah di berikan. Kemudian setiap kelompok kembali mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Tidak lupa peneliti memberi penguatan terkait materi yang telah di bahas. Pada Pembelajaran tema 3 subtema 2 pb 4 ini, siswa sudah paham mengenai alur pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, sehingga peneliti tidak lagi menjadi pusat pembelajaran. Siswa sudah mulai aktif berdiskusi kelompok, aktif menjawab pertanyaan yang diberikan, dan aktif dalam memanfaatkan media *powerpoint* interaktif. Pada pertemuan kedua ini, dalam kegiatan game edukasi siswa sudah secara penuh berkontribusi, peneliti tidak terlalu banyak terlibat. Pada

saat bermain game edukasi di pb 4 ini siswa jadi lebih paham mengenai jenis usaha ekonomi berdasarkan cara pengelolaannya dan jenis iklan berdasarkan isi, mereka menjadi lebih mudah mengingat dan mengelompokkannya.

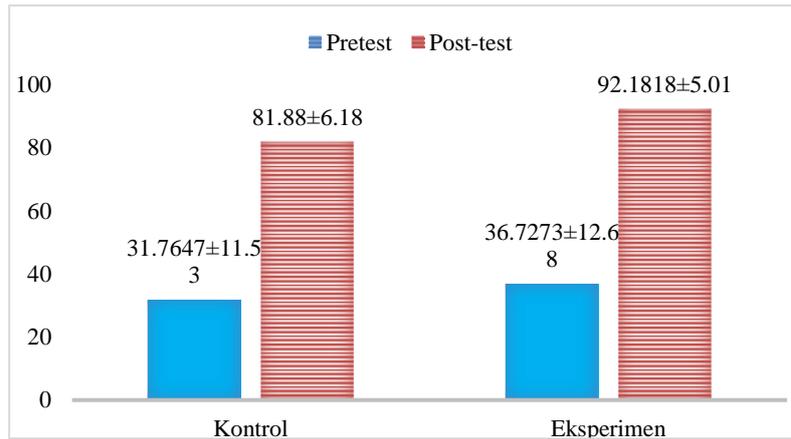
Tahapan berikutnya adalah pemberian *Post-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Post-test* diberikan setelah seluruh materi penelitian selesai dibelajarkan dengan perlakuan yang telah ditetapkan untuk masing-masing kelas (Eksperimen dan kontrol). Berdasarkan data *Post-test* yang telah didapatkan, rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Guided Inquiry* sebesar 81,88 dengan standart deviasi sebesar 6,18 menunjukkan variasi kemampuan siswa homogen (sama), sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif sebesar 92,18 dan diperoleh standart deviasi sebesar 5,01 yang menunjukkan variasi kemampuan siswa lebih homogen dari kelas kontrol. Adapun data rata-rata nilai *post-test* yang di kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Diagram Batang Data *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Perbedaan hasil *Post-test* pada kedua kelas memiliki selisih persentase sebesar 10,33% dengan hasil rata-rata *Post-test* tertinggi berada pada kelas eksperimen (model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif). Variasi kemampuan yang dimiliki oleh kedua kelas dapat dilihat berdasarkan nilai standart deviasi. Nilai standart deviasi yang diperoleh kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif (5,01) < (6,18) yang merupakan nilai standart deviasi kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran *Guided Inquiry*, hal ini menunjukkan kemampuan siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan setara/ homogen.

Perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol (menerapkan model pembelajaran *Guided Inquiry*) dan kelas eksperimen (menerapkan model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif) menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan selisih persentase sebesar 50,12% pada kelas kontrol. Peningkatan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 55,46%. begitu juga dengan variasi kemampuan belajar siswa yang semakin menurun diantara kedua kelas (kontrol dan eksperimen) yang menunjukkan variasi kemampuan siswa yang telah diberi perlakuan semakin homogen/setara. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.3 di bawah ini.



Gambar 4.3 Perbedaan Rata-Rata Nilai *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan pengujian data yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian yaitu ada tidaknya Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 2 Kelas V SDN 060811 Medan T.A.2022/2023 menggunakan SPSS 25 for windows, diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar $0.000 < \alpha 0.05$ dengan ini H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan uji *statistic* tersebut dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 2 Kelas V SDN 060811 Medan T.A.2022/2023. Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10,33% dimana rata-rata hasil belajar tertinggi dimiliki oleh kelas eksperimen (menerapkan model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Desi Rahmawati (2022). Hasil penelitiannya menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-eksperimental* jenis *one-group pretest-posttest* menunjukkan perolehan nilai rata-rata *pretest* $65,7 < 79,6$ nilai rata-rata *Post-test* (setelah dilakukan penerapan model *Problem Based Learning* berbantu Media *Powerpoint*). Berdasarkan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,014 > 2,178$ dengan taraf signifikansi 5%, artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hal ini dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Menjawab rumusan masalah kedua, peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif) dilakukan dengan menggunakan uji N-gain pada *Microsoft Excel* menggunakan data nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{skor ideal (100)} - \text{nilai posttest}} \quad (\text{Sundayana, 2014})$$

Tabel 4.8 Kriteria N-Gain Skor

N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi

(Lestari & Yudhanegoro, 2017)

Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Uji N-Gain kelas Eksperimen

Rata-rata Skor N-gain	Persentase	Keterangan
0.875712923	87.57	Tinggi

Berdasarkan tabel uji N-Gain yang diperoleh kelas eksperimen (model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif) sebesar 0.875712923 dengan persentase 87,57%. Dengan ini dapat diketahui bahwa kriteria nilai N-gain (peningkatan yang diperoleh) merupakan kriteria "Tinggi". Peningkatan hasil belajar yang diperoleh sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh A. E. N. Sari (2022), hasil penelitiannya terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Buncitan materi hak dan kewajiban. Dalam penelitian tersebut diperoleh nilai *Sig. 2 tailed* < 0,05 artinya H_0 ditolak yang diukur berdasarkan nilai *post-test*. Berdasarkan penelitian yang relevan dan terdahulu ini dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan media *Powerpoint* Interaktif di kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

Adapun pengaruh dan peningkatan hasil belajar yang baik pada kelas eksperimen (model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif) dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor media pembelajaran yang digunakan, motivasi atau semangat belajar siswa. Menurut peneliti model pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen (model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif) memiliki kelebihan diantaranya pembelajaran berpusat kepada siswa dan media yang digunakan sangat visual, sehingga mampu menarik perhatian siswa ketika belajar dan siswa menjadi lebih bersemangat dalam mempelajari materi pembelajaran.

Terlaksananya penelitian ini tidak terlepas dari kendala yang dihadapi ketika penelitian diantaranya kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol masih lebih dominan *teacher centered* sesuai dengan alur model *inkuiri terbimbing* atau siswa banyak mendapatkan arahan dari guru, sehingga siswa tidak terlalu banyak berfikir dan hanya mengandalkan instruksi guru, siswa tidak aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika guru mengurangi sedikit demi sedikit instruksi pembelajaran sehingga membuat guru harus mengajak siswa dan terus memberikan intruksi khusus. Hal ini juga dimungkinkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak visualis dan auditorial, dikarenakan selama 2 kali pertemuan media yang digunakan sama yaitu media gambar sehingga siswa pada kelas kontrol merasa bosan dan tidak terlalu bersemangat. Salah satu pemicu juga kecemburuan yang terjadi antara siswa kelas kontrol terhadap kelas eksperimen, dimana kelas eksperimen menggunakan media interaktif yang secara visual lebih menarik, sehingga kelas kontrol tidak memiliki motivasi belajar yang sama dengan kelas eksperimen.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif diperoleh nilai N-Gain skor sebesar 0,875 > 0,7 dengan kriteria N-Gain Skor "Tinggi" dengan persentase rata-rata sebesar 87,57%, artinya adanya peningkatan hasil belajar yang sangat baik menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan bantuan *SPSS Statistic 25 for windows*, diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0.000 < 0,05, artinya terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 2 Kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (1).
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 120.
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas 4 Sd. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 287–293.
- Rahmawati, D. (2022). Penerapan Model Pbl (Problem Based Learning) Berbantu Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Tenggaro. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(08), 712–718.
- Sari, A. E. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Bassed Learning (PBL) Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Materi Hak Dan Kewajiban di SDN Buncitan. *Skripsi Thesis, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kualitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.