

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN
POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 02 LUBUK BUAYA KOTA PADANG**

Dea Ananda Febriani¹, Leni Zahara²

^{1,2} PGSD FIP Universitas Negeri Padang

[1deaanandafebriani27@gmail.com](mailto:deaanandafebriani27@gmail.com), [2lenizahara18@gmail.com](mailto:lenizahara18@gmail.com)

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the impact of using the Problem Based Learning approach with Interactive PowerPoint on improving learning outcomes in class IV SDN 02 Lubuk Buaya, Padang City. The background is the discovery of observations where learning in the classroom is still the center of the teacher. Students lack engagement, are unaccustomed to discussion, and the use of interactive learning media remains minimal. The study used a quasi-experimental design with a nonequivalent control group and a quantitative methodology. The sample consisted of two groups, namely the experimental class and the control class totaling 54 students with 27 students each. The assessment instrument used was a multiple-choice objective test that had been validated for both validity and reliability. The research findings showed that the average Pre-Test result of the experimental class was 51.07 and the control class was 52.22 with the hypothesis test showing no significant difference (Sig. 0.755 > 0.05), meaning the initial proficiency levels of both classes were equivalent. After the intervention, the post-test score for the experimental class was 78.07 was superior when referred to the control class of 67.15. Using the Independent Sample T-Test for the hypothesis test, the Sig. value was found to be 0.001 < 0.05. Thus, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning model assisted by Interactive PowerPoint has a significant effect on student learning outcomes in science learning for grade IV of SDN 02 Lubuk Buaya, Padang City.

Keywords: Problem-based learning, interactive PowerPoint, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif terhadap peningkatan hasil belajar pembelajaran di kelas IV SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang. Yang dilatar belakangi dari penemuan observasi di mana pembelajaran dalam kelas guru masih menjadi pusat. Kurangnya keaktifan siswa, tidak terbiasa dengan diskusi dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih minim. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif dengan rancangan metode *Quasi Eksperimen* melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 54 siswa dengan masing-masing 27 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif pilihan

ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil *Pre-Test* kelas eksperimen 51,07 dan kelas kontrol 52,22 dengan uji hipotesis menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan ($\text{Sig. } 0,755 > 0,05$), artinya tingkat kemampuan awal kedua kelas sama. Setelah diberikan perlakuan, hasil *Post-Test* kelas eksperimen sebesar 78,07 lebih unggul jika diacu pada kelas kontrol sebesar 67,15. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai $\text{Sig. } 0,001 < 0,05$. Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis masalah, *PowerPoint* interaktif, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan sebagai fondasi utama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan berperan sebagai sarana mengembangkan siswa yang teguh beriman, berakhlak mulia, sehat bugar, cerdas berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta tegas tanggung jawabnya. Tingkat sekolah dasar mempunyai posisi yang sangat penting sebagai fondasi bagi pembentukan karakter, penguasaan pengetahuan, serta keterampilan siswa. Husain *et al.* (2023) menyatakan bahwa pembelajaran pada era abad ke-21, harus diarahkan untuk membangun sejumlah kompetensi esensial, diantaranya adalah cara berpikir analitis, inovasi, keterampilan berkomunikasi menyampaikan gagasan, kolaborasi

dengan tim, kewarganegaraan dan berkarakter yang unggul.

Menjawab tuntutan abad ke-21, sistem pendidikan Indonesia menyesuaikan diri melalui Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan cakupan eksplorasi bertindak lebih terbuka bagi siswa dalam mengembangkan potensinya. Dalam implementasinya, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi mata pelajaran penting karena mengintegrasikan kajian alam dan sosial. Cintami & Arwin (2025), menegaskan bahwa karakteristik integratif IPAS membentuk pola pikir sistematis siswa agar mampu melihat fenomena alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah memaparkan berbagai hambatan dalam pembelajaran IPAS.

Stevany *et al.* (2024) menyimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS secara signifikan dipengaruhi oleh metode ceramah yang mendominasi dan ketiadaan media inovatif yang dapat memberikan visual konsep abstrak kepada siswa. Zahara *et al.* (2025) juga menunjukkan bahwa responsif guru terhadap fleksibilitas kurikulum baru belum cukup karena implementasinya tetap terbentur pada keterbatasan sarana, teknologi, dan pemahaman siswa.

Penelitian tentang model *Problem Based Learning* menunjukkan hasil positif. Amris & Desyandri (2021), menyatakan keunggulan model ini terletak pada ini tidak hanya disajikan masalah, tetapi siswa diikutsertakan langsung dalam proses pemecahannya, yang memungkinkan siswa mengalami penyelidikan terhadap suatu konsep. Huda (2017) juga memaparkan bahwa model tersebut memiliki tahapan yang sistematis, dari penyajian masalah yang dekat dengan keseharian siswa, berdiskusi dengan kelompok kecil dan studi mandiri untuk memecahkan masalah hingga penyajian hasil karya dengan refleksi bersama.

Penekanan kerja sama dalam penyelesaian masalah merupakan

tahapan yang sangat sistematis, Yanti & Mansurdin (2021) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* menggunakan kelompok kecil, di mana siswa dituntut dapat memecahkan masalah secara berkelompok. Hal ini sangat memperkuat pernyataan Houghton (2023), bahwa ciri utama dalam pembelajaran ini berpusat pada siswa, dengan penyajian masalah yang kompleks, guru sebagai fasilitator bukan sebagai satu-satunya sumber. Masalah yang kompleks dapat bersifat interdisipliner dengan adanya guru yang akan membimbing jalannya proses pembelajaran.

Karakteristik tersebut mampu menghadirkan situasi belajar yang terasa penting dan berarti bagi siswa. Sejalan dengan pernyataan Sari & Hamimah (2021), bahwa melalui *Problem Based Learning*, siswa menemukan solusi sendiri dari masalah yang relevan dengan kehidupannya, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Hal ini dapat mendorong proaktif siswa dalam mengatasi permasalahan, serta mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi nyata dalam kehidupan.

Peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi dan wawancara pada tanggal 23-26 September 2025 di SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang. Menurut hasil observasi dari rombongan belajar kelas IV A, ditemukan bahwa guru menggunakan model konvensional atau ceramah. Media yang digunakan hanya buku tulis dan LKS siswa sehingga kurang menarik perhatian siswa. Siswa tampak kurang fokus dan bosan. Hanya sebagian siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru, sementara sebagian besar lainnya pasif. Pembelajaran masih didominasi oleh guru, siswa lebih banyak menyimak dan menulis di buku. Soal yang diberikan berasal langsung dari buku LKS siswa dan kurang mengajak siswa untuk berpikir kritis.

Di kelas IV B, guru menggunakan model Project Based Learning dengan memanfaatkan proyektor untuk menayangkan video pembelajaran dari YouTube. Namun, meskipun menggunakan video, sebagian siswa terlihat kurang tertarik dan sibuk sendiri. Guru terlihat sedikit sulit dalam mengatur waktu sehingga beberapa tahapan proyek terburu-buru. Di kelas IV C, guru

menggunakan model konvensional atau ceramah. Media yang digunakan hanya buku paket siswa dan LKS, sehingga kurang menarik perhatian siswa. Metode yang digunakan hanya tanya jawab. Sebagian siswa masih larut dalam kesibukan sendiri dan mengabaikan arahan guru. Guru masih mendominasi jalannya pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV A, terungkap bahwa guru memadukan metode ceramah dengan kegiatan kelompok, serta memanfaatkan papan tulis, gambar, buku teks, dan LKPD sebagai media. Meskipun guru familiar dengan model *Problem Based Learning*, implementasinya masih terbatas pada materi tertentu saja. Media PowerPoint Interaktif belum pernah digunakan karena keterbatasan kemampuan dan sarana pendukung. Guru kelas IV C menyatakan bahwa karakteristik siswa cenderung auditori dan aktif dalam bertanya, namun pemanfaatan teknologi terkendala sarana dan prasarana serta jaringan internet yang tidak stabil. Observasi juga menunjukkan meskipun guru memiliki modul ajar, implementasi di kelas tidak sesuai dengan perencanaan.

Kondisi ini secara langsung mempengaruhi capaian belajar siswa. Data Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) 1 menunjukkan di kelas IV A terdapat 66,7% (18 dari 27 siswa) yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Kelas IV C mencatat 69,23% (19 dari 26 siswa) yang belum mencapai KKTP. Pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih bersifat dangkal, karena belum tersedia media yang mampu menggambarkan situasi nyata, permasalahan kontekstual, atau fenomena yang dekat dengan kehidupan mereka.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Model *Problem Based Learning* dipilih karena sejalan dengan filosofi *Deep Learning* yang mendorong siswa terlibat mendalam dengan masalah nyata. Sebagaimana dijelaskan Sarnoto (2025), pendekatan *Deep Learning* yang mengedepankan pemahaman mendalam dan penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata dapat diwujudkan dengan kombinasi model *Problem Based Learning* dengan media interaktif berupa *PowerPoint*.

PowerPoint Interaktif dapat menjadi solusi karena media ini memungkinkan guru mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam presentasi dinamis. Ali et al. (2024) mengklaim bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah menjadikan konsep abstrak menjadi konkret.

Merujuk pada rangkaian masalah di atas, peneliti bermaksud menjalankan penelitian berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena terbatasnya mengendalikan semua variabel eksternal dalam konteks penelitian sosial, khususnya dalam pengaturan

kelas yang telah terbentuk alami (*intact group*). Subjek tidak dikelompokkan secara acak dalam desain ini, tetapi menggunakan kelompok yang sudah terbentuk alami. Satu kelompok atau satu kelas berperan sebagai kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan, sementara kelas lainnya menjadi kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan serupa. Kedua kelas menjalani *Pre-Test* dan *Post-Test* guna mengukur pengaruh perlakuan. Adapun skema desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut.

**Tabel 1 Desain Penelitian
Nonequivalent Control Group
Design**

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : Sugiyono (2020)

Keterangan :

- X = Perlakuan dengan model Problem Based Learning berbantuan PowerPoint Interaktif
- = Perlakuan dengan model konvensional
- O1 = Tes awal pada kelas eksperimen

O2 = Tes akhir pada kelas eksperimen

O3 = Tes awal pada kelas kontrol

O4 = Tes akhir pada kelas kontrol

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN 02 Lubuk Buaya, Kecamatan Koto Tangah Kota Padang tahun pelajaran 2025/2026, total 82 orang, terdiri dari tiga rombongan belajar yaitu IV A yang terdiri dari 27 siswa, rombongan belajar IV B yang terdiri dari 28 siswa, dan rombongan belajar IV C yang terdiri dari 27 siswa. Teknik dari pengambilan sampel yaitu *Probability Sampling* dengan Metode pengambilan sampel sederhana atau *Random Sampling*. Sebelum pemilihan sampel, dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap hasil Sumatif Tengah Semester seluruh kelas IV, dan berdasarkan uji yang dilakukan data terdistribusi normal, dengan varians yang homogen. Berdasarkan hasil uji tersebut, terpilih kelas rombongan belajar IV C sebanyak 27 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas rombongan belajar IV A sebanyak 27 siswa sebagai kelas kontrol.

Pelaksanaan penelitian ini mencakup dua kali pertemuan pada di

setiap kelas, dengan prosedur pemberian *Pre-Test*, perlakuan, *Post-Test*. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif, sementara kelas kontrol belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Instrumen utama yang digunakan ialah tes pilihan ganda yang difungsikan untuk menilai hasil belajar IPAS, yang difungsikan guna mengetahui peningkatan capaian siswa sebelum maupun setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif. Untuk memastikan kelayakan instrumen, dilakukan uji coba pada siswa kelas V SDN 02 Lubuk Buaya tahun ajaran 2025/2026.

Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 soal, 18 dinyatakan valid dan 12 tidak valid dengan rumus *Product Moment Pearson* dan bantuan SPSS IBM 30 dengan taraf nilai signifikansi $< 0,05$. Uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach Alpha* berbantuan SPSS IBM 30 menghasilkan nilai 0,873 yang termasuk kategori sangat tinggi.

Uji daya beda dan indeks kesukaran juga dilakukan untuk memastikan kualitas setiap butir soal.

Setelah itu, soal-soal yang valid digunakan sebagai alat instrumen *Pre-Test* dan *Post-Test*.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan uji statistik atau uji prasyarat yang meliputi uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene*). Setelah keduanya telah di uji dan prasyarat terpenuhi, yakni data yang telah diuji normalitas menunjukkan distribusi normal dengan signifikansi $> 0,05$ dan variansnya homogen, maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus dari *Independent Sampel T-Test* menggunakan bantuan SPSS IBM 30. Kriteria mengambil keputusan jika taraf signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Januari s/d 14 Februari 2026 di SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang. Jumlah sampel yang terlibat untuk penelitian adalah 54 siswa, yang terbagi ke dalam dua kelas, yakni kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan siswa sebanyak 27 dan kelas

IV C sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 27 siswa.

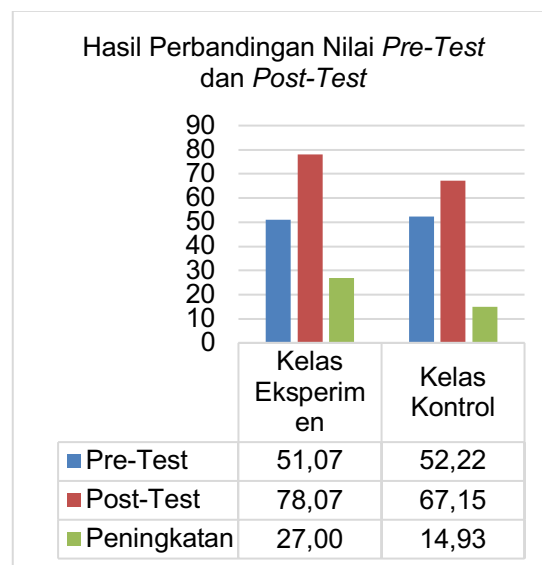
Sebelum perlakuan dimulai, *Pre-Test* diberikan kepada kedua kelas untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi nilai mata uang dan cara mengelola keuangan. Setelah *Pre-Test* dilaksanakan, kelas eksperimen menerima perlakuan dari model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk masing-masing kelas, pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas diberi instrumen yang sama yaitu *Post-Test* mengukur hasil belajar mereka setelah perlakuan.

Hasil *Pre-Test* menunjukkan nilai rata-rata 51,07 untuk kelas dengan standar deviasinya sebesar 11,428, sedangkan nilai rata-rata 52,22 untuk kelas kontrol dengan standar deviasinya 15,156. Hasil *Post-Test* menunjukkan nilai rata-rata 78,07 untuk kelas eksperimen dengan standar deviasi 10,784. Dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah 67,15, dengan standar deviasi 12,303. Tabel 2 dapat menunjukkan hal ini.

**Tabel 2. Hasil SPSS IBM 30 Nilai
Pre-Test dan *Post-Test* Kelas
 Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-Test	Eksperi men	27	51,07	11,428	2,199
	Kontrol	27	52,22	15,156	2,917
Post-Test	Eksperi men	27	78,07	10,784	2,075
	Kontrol	27	67,15	12,303	2,368

Perbandingan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kedua kelas disajikan pada Grafik 1.



Grafik 1. Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Menurut Grafik 1, dapat dilihat bahwa peningkatan kelas eksperimen mencapai poin sebesar 27,00, atau sekitar 52,87%, sedangkan pada kelas kontrol hanya mengalami kenaikan sebesar 14,93 poin atau 28,59% dari hasil *Pre-Test*. Kenaikan ini yang lebih besar di kelas

eksperimen menandakan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif menghasilkan pengaruh yang lebih efektif dibanding pembelajaran model konvensional.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, data *Pre-Test* dan *Post-Test* harus melaksanakan uji prasyarat yang meliputi normalitas serta uji homogenitas. Tabel 3 berikut menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS IBM 30.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data
Pre-Test dan Post Test**

Tests of Normality				
Nilai	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Pre-Test	Eksperimen	0,955	27	0,276
	Kontrol	0,973	27	0,680
Post-Test	Eksperimen	0,948	27	0,190
	Kontrol	0,930	27	0,068

Data nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* kedua kelas terdistribusi normal, seperti yang ditunjukkan oleh tabel 3, karena seluruh nilai signifikansi > 0,05.

Uji homogenitas kemudian dilakukan dengan uji *Levene*. Hasil uji homogenitas dengan bantuan SPSS IBM 30 terdapat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Pre-Test dan Post-Test

Test of Homogeneity of Variance					
Nilai	Based on	Levene			Sig.
		Statistic	df1	df2	
Pre-Test	Mean	2,587	1	52	0,114
Post-Test	Mean	0,575	1	52	0,452

Berdasarkan tabel 4, terlihat bahwa tingkat signifikansi data *Pre-Test* sebesar 0,114 dan *Post-Test* sebesar 0,452, di mana kedua data > 0,05, dapat disimpulkan varians dari data kedua kelas adalah homogen.

Uji hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample T-Test* menggunakan bantuan SPSS IBM 30, setelah semua uji prasyarat selesai. Data disajikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Independent Sample T-Test Data Pre-Test dan Post-Test

Independent Samples Test			
	t	df	Two-Sided p
Pre-Test	-0,314	52	0,755
Post-Test	3,470	52	0,001

Uji *Independent Sample T-Test* terhadap data *Pre-Test*. dengan asumsi varians sama (*equal variances assumed*) memperoleh nilai t_{hitung} sebesar -0,314 dengan derajat

kebebasan (df) 52 dan nilai signifikansi dua sisi (*two-sided p*) 0,755. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan tidak ada perbedaan yang cukup signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang dihasilkan $0,755 > 0,05$. Dengan begitu artinya, kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara.

Hasil uji hipotesis nilai *Post-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,470 dengan derajat kebebasan (df) 52, sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,006. Taraf signifikansi yang berhasil didapat adalah $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak, dan H_a diterima. Hal ini memperlihatkan bahwa hasil terdapat pengaruh signifikan yang dihasilkan dari model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang.

2. Pembahasan

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa siswa kelas IV SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang meningkatkan hasil belajar mereka dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan *PowerPoint*

Interaktif. Ini terlihat dari hasil uji hipotesis, di mana nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, dan capaian rata-rata *Post-Test* kelas eksperimen (78,07) menunjukkan keunggulan dibandingkan kelas kontrol (67,15).

Di dalam Kelas eksperimen, proses pembelajaran dirancang dengan menyajikan berbagai permasalahan kontekstual yang akrab dengan keseharian siswa, seperti gambar pecahan uang, simulasi kegiatan berbelanja, serta studi kasus tentang pengelolaan uang saku. Permasalahan tersebut disampaikan melalui media *PowerPoint* Interaktif yang menarik dan dinamis. Untuk menyelesaikan masalah yang diberikan siswa akan bersama-sama mencari solusi dalam kelompok berjumlah kecil, kemudian menyajikan hasil diskusi, dan diakhiri dengan menyimpulkan bersama. *PowerPoint* Interaktif berfungsi sebagai media penyajian masalah yang menarik, seperti menampilkan gambar pecahan uang, simulasi belanja, dan studi kasus pengelolaan uang saku. Pendekatan seperti ini mendorong siswa lebih terlibat aktif secara langsung, lebih mudah menyerap dan mencerna pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat pernyataan Amris & Desyandri (2021), yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi siswa. Yanti & Mansurdin (2021) juga menegaskan bahwa *Problem Based Learning* menggunakan kelompok kecil sehingga melatih siswa memecahkan masalah secara berkelompok. Keunggulan model ini didukung oleh *PowerPoint* Interaktif yang memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret Ali et al. (2024), yang kemudian akan mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Beda halnya dengan situasi di kelas kontrol, proses pembelajaran masih mengandalkan pendekatan tradisional yang menjadikan guru sebagai pusat kegiatan. Metode yang dipakai adalah ceramah diselingi tanya jawab. Akibatnya suasana pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Siswa terlihat lebih pasif, cepat bosan, dan kurang terlibat aktif. Kondisi ini menyebabkan kurang memuaskannya hasil belajar siswa kelas kontrol dibandingkan kelas eksperimen.

Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian sebagai hasil dari analisis data dan pembahasan yang telah ditunjukkan, dapat dikatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang. Hal ini diperkuat oleh fakta data nilai *Post-Test* rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,07 lebih besar daripada nilai dari kelas kontrol sebesar 67,15, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan $t_{hitung} (3,470) > t_{tabel} (2,006)$ dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.

Sebagai saran rekomendasi untuk para guru, disarankan untuk menjadikan model *Problem Based Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif pada

pembelajaran IPAS. Bagi peneliti yang masa mendatang, agar hasil yang akan diperoleh dapat di generalisasikan, disarankan untuk dapat menguji model pembelajaran ini dengan subjek IPAS lainnya pada waktu penelitian yang lebih panjang dan memungkinkan untuk sampel yang lebih banyak

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboe, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. Sonpedia Publishing.
- Amris, F. K., & Desyandri. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- Cintami, A. A., & Arwin. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25521>
- Houghton, J. (2023). Learning Modules : Problem-Based Learning , Blended Learning and Flipping the Classroom. *The Law Teacher*, 57(3), 271–294. <https://doi.org/10.1080/03069400.2023.2208017>
- Huda, M. (2017). *Model Model Pengajaran. Isu Isu Metodis dan Pragmatis*. Pustaka Pelajar.
- Husain, S., Nurdin, N., & Rahman, A. (2023). *Judul: Implementasi Pembelajaran Abad 21 pada Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan*. UIN Alauddin Press.
- Sari, M., & Hamimah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas V B SD Negeri 08 Luhak Nan Duo Kabupaten Pasaman Barat. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Sarnoto, A. Z. (2025). *Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran* (N. Nofriandi (ed.)). Tazaka Innovatix Labs.
- Stevany, Anita, Y., Arwin, & Zahara, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas IV SDN 07 Kubang Putih Kabupaten Agam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 4. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.2499>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Alfabeta.
- Yanti, D. D., & Mansurdin. (2021). Penggunaan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).

Zahara, L., Insani, V. M., Riri, Ispar, M., Adawiyah, W. R., Adawiyah, Retista, R., & Pratama, R. (2025). Analisis Presepsi Guru Sekolah dasar Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(9), 255–264.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31847>