

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Media pengajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses dalam pembelajaran itu sendiri (Aisyah Fadila, 2023:4). Menurut Tamaji (2023:54) media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar, membuat pesan lebih jelas, dan mencapai tujuan pendidikan dengan efektif. media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi mudah, efisien, meningkatkan motivasi siswa, dan memungkinkan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan media yang sesuai, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, proses belajar menjadi lebih mudah, dan siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif. Hal ini pada akhirnya membantu siswa memahami materi dengan baik sehingga tujuan

pembelajaran, yaitu peningkatan hasil belajar, dapat tercapai secara optimal.

b. Pengertian Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif menurut Revalina Hida (2025:196) merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Titin dan Kurnia (2022:2) juga berpendapat bahwa Media *PowerPoint* interaktif merupakan slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif merupakan inovasi pembelajaran yang efektif karena menyajikan materi dalam bentuk slide yang interaktif dan menarik. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *PowerPoint* interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna

c. Manfaat Media Pembelajaran *Powerpoin* Interaktif

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat di manfaatkan dalam menyampaikan materi secara menarik dan

membuat siswa lebih antusias, sehingga proses belajar di kelas terasa lebih menyenangkan. Menurut Mungfarida dkk (2025:86) media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas. Dengan berbantuan media ini, para siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman serta melakukan aktivitas yang mendorong mereka menemukan hal-hal positif dan kreatif secara mandiri. Melalui penggunaan media *PowerPoint* interaktif guru dapat menarik perhatian siswa, supaya siswa tetap fokus selama pembelajaran, dan tidak melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan instruksi guru (Natalia & Tangkin 2022:1024).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat di simpulkan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif terbukti efektif dalam menyampaikan materi secara menarik dan meningkatkan antusiasme siswa. Melalui pemanfaatan media ini, guru dapat mempermudah proses pembelajaran, sementara siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan mandiri. Dengan demikian, pemanfaatan *PowerPoint* interaktif dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

d. Fungsi Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif

Media *PowerPoint* membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian visual yang menarik. Informasi yang

disampaikan dalam bentuk visual (gambar, grafik, dan diagram) lebih mudah dipahami dibandingkan dengan teks saja. *PowerPoint* dapat menyesuaikan kebutuhan pembelajaran individu dengan penggunaan fitur interaktif seperti hyperlink dan animasi (Setiawan & Yudha Septian, 2025).

Selain itu Menurut Ricu dkk, (2022: 14) Fungsi dan manfaat dari Powerpoint diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pengguna mengatur materi yang hendak disampaikan.
2. Poin-poin utama yang disuguhkan dalam bentuk slide dapat membuat audience lebih mudah memahami materi presentasi.
3. Adanya animasi-animasi di dalamnya dapat membuat penyajian materi lebih berkesan. Pada umumnya, sering dijumpai audience kurang focus dan bosan apabila materi yang ditampilkan monoton.

e. Langkah- langkah pembelajaran menggunakan media *Power Point* interaktif

Microsoft *PowerPoint* adalah aplikasi yang telah menyediakan fasilitas untuk membantu dalam penyusunan presentasi yang efektif, professional, dan juga muda. Microsoft *PowerPoint* membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. Berikut langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif (Enjelina, 2019: 24-26):

1) Menyiapkan file

Pertama yang harus dilakukan guru sebelum mengajar adalah menyiapkan materi yang akan dibahas atau diajarkan kepada peserta didik di dalam kelas, materi yang disiapkan tentunya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tujuannya adalah supaya tujuan dari pembelajaran itu bisa tercapai

2) Menyiapkan slide

Setelah guru menyiapkan materi yang akan dibahas atau diajarkan kepada peserta didik didalam kelas, barulah guru menyiapkan slide-slide yang ada pada bagian *PowerPoint* untuk memasukan memasukan materi yang akan dibahas dalam proses belajar mengajar di kelas, tentunya slide yang disiapkan harus benar-benar unik dan menarik bagi siswa sehingga bisa membuat siswa tertarik untuk serius dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas.

3) Menyiapkan tombol

Setelah guru selesai menyiapkan materi dan menyiapkan slide, langkah selanjutnya adalah menyiapkan tombol-tombol yang digunakan guru untuk memulai dan mengakhiri tampilan materi pada slide-slide yang ada pada media *PowerPoint* tersebut misalnya seperti pada tampilan pertama ada urutan menu dari materi pertama sampai yang terakhir dan untuk menuju pada

materi-materi selanjutnya guru perlu tombol menu yang di klik pada slide tersebut untuk menuju pada materi selanjutnya. Dengan adanya tombol tadi akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

4) Menyiapkan hyperlink

Langkah selanjutnya adalah menyiapkan hyperlink yaitu dengan cara memilih objek yang akan dihubungkan ke slide, kemudian menu atau objek tersebut terlebih dahulu di blok, letakkan kursor pada menu atau objek yang telah diblok dan kemudian klik kanan. Setelah diklik akan keluar table atau box menu pilihan, letakkan kursor pada pilihan menu hyperlink pada box, kemudian klik kiri dan kemudian akan keluar pilihan pada box. Setelah itu pilih menu yang akan dihubungkan dan klik, kemudian akan dimasukkan ke dalam box address, klik bookmark, dan akan keluar select place in document select an existing place in the document. Dalam box akan muncul slide tules, setelah itu mengisikan file atau alamat yang dipilih dan kemudian mengklik OK, maka objek tersebut akan tersambung ke alamat atau file yang diinginkan.

5) Pengaturan navigasi

Disini guru membuat tombol navigasi yang digunakan untuk memaparkan sebuah presentasi yang langsung menuju pada

slide yang diinginkan dan dapat pula untuk kembali. Hal ini sangat membantu guru dalam menjaga efektivitas waktu.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran, yang mencakup perubahan pada pengetahuan, pemahaman, sikap, serta keterampilan yang dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar (Budianti dkk., 2023:129). Menurut Suzani (2022:48), hasil belajar adalah realisasi pencapaian tujuan pendidikan, sehingga ukuran keberhasilan belajar sangat bergantung pada tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Selain itu, Krisnayanti dan Wijaya (2022:1779) menekankan bahwa hasil belajar merupakan produk utama dari proses pembelajaran, yang tercermin melalui perubahan perilaku siswa dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui nilai atau prestasi belajar. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana perubahan terjadi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar menjadi indikator keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Abdullah dkk, (2025: 31) mengklasifikasi hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Hasil belajar berupa pemahaman peserta didik mampu menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya. Ada enam tingkatan ranah kognitif meliputi :

- a. Pengetahuan (*Knowledge*): Mengingat fakta dan informasi.
- b. Pemahaman (*Comprehension*): Menafsirkan makna informasi.
- c. Penerapan (*Application*): Menggunakan konsep untuk memecahkan masalah.
- d. Analisis (*Analysis*): Menguraikan informasi menjadi bagian-bagian kecil untuk dipahami.
- e. Sintesis (*Synthesis*): Menggabungkan elemen-elemen untuk membentuk konsep baru

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada lima tingkatan ranah afektif, sebagai berikut.

- a. *Receiving/attending* yakni semacam kepekaan, kesadaran dalam menerima rangsang (stimulus) yang datang dari luar kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi dan gejala.
- b. *Responding/jawaban* yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar atau menjawab stimulan yang datang dari luar kepada dirinya.
- c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai terhadap gejala atau stimulan.
- d. Organisasi adalah pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan semua sistem yang telah dimiliki seseorang yang memengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotorik

Tipe hasil belajar ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Beberapa tingkatan dalam ranah ini meliputi:

- a. Imitasi (*Imitation*): Meniru tindakan orang lain.
- b. Manipulasi (*Manipulation*): Melakukan tindakan berdasarkan instruksi.
- c. Presisi (*Precision*): Melakukan tindakan dengan ketelitian dan akurasi tinggi.
- d. Artikulasi (*Articulation*): Mengintegrasikan beberapa keterampilan menjadi satu tindakan.
- e. Naturalisasi (*Naturalization*): Melakukan tindakan secara otomatis dan alami.

4) Ranah Kognitif

Ranah kognitif menekankan pada aspek intelektual, seperti kemampuan memahami, mengingat, menganalisis, dan menerapkan informasi. Ranah ini mencerminkan proses berpikir siswa yang harus dikuasai agar mampu mengolah informasi dan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Taksonomi Bloom membagi ranah kognitif menjadi enam level, yaitu:

a. Mengingat (C1)

Level ini merupakan tingkatan dasar yang menjadi prasyarat bagi kemampuan selanjutnya. Pada tahap ini, siswa hanya diminta untuk mengulang kembali informasi yang telah dipelajari. Kata kerja operasional yang sering digunakan antara lain: menyebutkan, menulis, menggambar, mengidentifikasi, menjelaskan, membaca, mencatat, memilih, dan menghafal.

b. Memahami (C2)

Tahap ini menekankan kemampuan siswa untuk memahami materi dengan kata-katanya sendiri dan dapat memberikan contoh dari prinsip atau konsep yang dipelajari. Contoh kata kerja operasional di level ini antara lain: menjelaskan, membandingkan, mendiskusikan, mencontohkan, membedakan, mengemukakan, mengartikan, dan menyimpulkan.

c. Menerapkan (C3)

Level ini mengacu pada kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan yang dimiliki pada situasi nyata. Siswa diharapkan dapat menerapkan konsep atau prinsip yang dipelajari dalam konteks yang sesuai. Kata kerja operasional pada tahap ini meliputi: menugaskan, mengurutkan, melatih, menggali, mencegah, mengaitkan, menentukan, dan mengemukakan.

d. Menganalisis (C4)

Tahap analisis mengharuskan siswa untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami dan menilai hubungan antarbagian. Siswa diminta untuk menemukan asumsi, membedakan pendapat, dan menelaah sebab-akibat. Kata kerja operasional di level

ini antara lain: mengumpulkan, mengatur, memecahkan, membandingkan, menganalisis, menyimpulkan, dan mentransfer.

e. Mengevaluasi (C5)

Level evaluasi menekankan pada kemampuan siswa untuk menilai informasi atau situasi berdasarkan kriteria tertentu. Tahap ini mendorong siswa untuk menghasilkan penilaian, prediksi, atau keputusan baru berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Kata kerja operasional pada tahap ini antara lain: membandingkan, mengarahkan, memprediksi, memperjelas, memutuskan, mengkritik, dan menafsirkan.

f. Menciptakan (C6)

Level tertinggi dalam ranah kognitif adalah menciptakan, yang menekankan kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau inovatif berdasarkan informasi dan pengalaman yang dimiliki. Siswa diminta untuk merancang, menggabungkan, atau memodifikasi ide menjadi karya yang orisinal. Kata kerja operasional pada level ini antara lain: memfasilitasi, menggabungkan, menciptakan, menampilkan, merangkum, membuat, menyusun, mengarang, mengatur, dan mengoreksi.

g. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari diri siswa sendiri maupun dari lingkungan di sekitarnya. Faktor dari diri siswa dikenal sebagai faktor internal, sedangkan faktor dari lingkungan sekitar disebut faktor eksternal. Hal ini sesuai dengan pendapat Marlina (2021:66) yang menyatakan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.” Secara lebih rinci, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa meliputi:

1. Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri siswa dan mencakup aspek-aspek pribadi yang dapat memengaruhi kemampuan belajar. Faktor-faktor internal yang penting antara lain:

a. Minat

Minat merupakan dorongan atau ketertarikan seseorang terhadap suatu hal tertentu. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap materi pelajaran akan lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi dengan baik. Minat dapat muncul sebagai energi positif dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Tanpa adanya minat, siswa cenderung mengalami kesulitan dan kurang termotivasi dalam belajar.

b. Bakat

Setiap individu memiliki bakat yang berbeda-beda, yang memungkinkan seseorang unggul di bidang tertentu. Bakat merupakan kemampuan alami yang dimiliki siswa, dan dapat memengaruhi keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tugas atau mencapai prestasi di bidang yang sesuai dengan bakatnya.

c. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang membuat siswa mau dan berkeinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi dapat berupa kebutuhan, keinginan, atau tujuan tertentu. Siswa yang termotivasi akan lebih bersemangat, tekun, dan disiplin dalam belajar sehingga hasil belajarnya lebih optimal.

d. Cara Belajar

Cara belajar merupakan strategi atau metode yang digunakan siswa untuk memahami materi pelajaran. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, misalnya belajar dengan membaca, mendengarkan, atau melalui praktik langsung. Cara belajar yang sesuai dengan preferensi siswa akan memudahkan mereka memahami materi pelajaran secara lebih efektif.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan di sekitar siswa, baik lingkungan sekolah maupun keluarga, yang memengaruhi proses dan hasil belajar.

a. Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan tempat utama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Lingkungan sekolah yang kondusif, seperti dukungan dari guru dan kepala sekolah, sarana belajar, dan fasilitas pendidikan, akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Guru berperan penting dalam menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami, termasuk menggunakan alat peraga atau media pembelajaran interaktif agar siswa lebih tertarik. Kepala sekolah bertanggung jawab menyediakan fasilitas yang memadai dan menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif.

b. Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang membentuk pendidikan dan karakter anak. Peran orang tua sangat penting dalam memberikan pendidikan dasar, nilai, dan bimbingan sebelum anak memasuki pendidikan formal. Lingkungan keluarga yang suportif dapat meningkatkan motivasi dan kesiapan anak dalam belajar. Pendidikan yang

konsisten di rumah, misalnya memberikan arahan, dukungan emosional, dan memantau perkembangan anak, akan berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar anak di sekolah.

3. Model *Problem based learning* (PBL)

a. Pengertian model *Problem based learning* (PBL) Model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) adalah bentuk pembelajaran yang mampu membuat suasana belajar menjadi aktif dengan memberikan suatu permasalahan, menurut Hirda (dalam Anta, 2024 : 133) Masalah yang diberikan berupa masalah yang nyata dan bermakna, kemudian akan dicari solusinya dnegan menggunakan tahapan ilmiah sehingga setiap peserta didik mampu membangunpengetahuannya serta memiliki kemampuan problem solving.

b. Langkah Langkah

Menurut Eismawati dkk (dalam Utami & Karo-Karo, 2023 : 6072- 6079)Rusmono mendefinisikan langkah-langkah model *Problem based learning* (PBL), sebagai berikut:

1. Mengorganisasikan siswa kepada masalah guru memberi tahu siswa tentang tujuan pembelajaran,dan menjelaskan kebutuhan peralatan penting untuk

pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar, guru membantu siswa menemukan dan mengatur tugas Pembelajaran yang terkait dengan masalah
3. Membantu siswa melakukan penyelidikan secara mandiri dan kelompok, mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik pelajaran mereka
4. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, guru membantu siswa merencanakan dan mempersiapkan hasil karya yang sesuai seperti model, laporan dan rekaman video serta membantu mereka mempresentasikan hasil karya mereka
5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah guru membantu siswa melakukan refleksi atas penyelidikan dalam pengejaran tugas mereka

c. Kelebihan dan kekurangan model *Problem based learning* (PBL)

Menurut Sofyan dkk. (dalam tami & Karo-Karo, 2023 : 6072-6079) berpendapat bahwa kelebihan model *Problem based learning* diantaranya:

1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan memungkinkan mereka memecahkan masalah yang kompleks
2. Meningkatkan keterampilan kolaboratif dan mendukung kerjasama tim
3. Meningkatkan keterampilan dalam mengelola sumber, sehingga memberi siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan kerja, penggunaan waktu dan sumber informasi lain untuk menyelesaikan tugas.

Sedangkan kekurangannya yaitu :

- (1) Bagi siswa yang malas, model *Problem based learning* akan gagal dalam mencapai tujuannya secara utuh, dan
- (2) Membutuhkan banyak waktu dan tidak dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dengan model ini.

B. Kajian penelitian Relevan

1. Romi dan Radia (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD” menyatakan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan uji kelayakan media melalui ahli materi dan media. Hasil uji coba terbatas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media, karena materi disajikan secara visual dan interaktif, sehingga mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan minat belajar.
2. Anyan dkk (2020) dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point*” menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft *PowerPoint* dapat menghasilkan produk media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas IV SD pada materi pembelajaran tematik subtema Keindahan Alam Negeriku. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan Borg & Gall dan uji kelayakan media melalui validasi ahli materi dan media. Hasil uji coba menunjukkan skor validasi media 82,50 % dan validasi materi 79,16 %, serta respon siswa dan guru yang positif terhadap media pembelajaran.

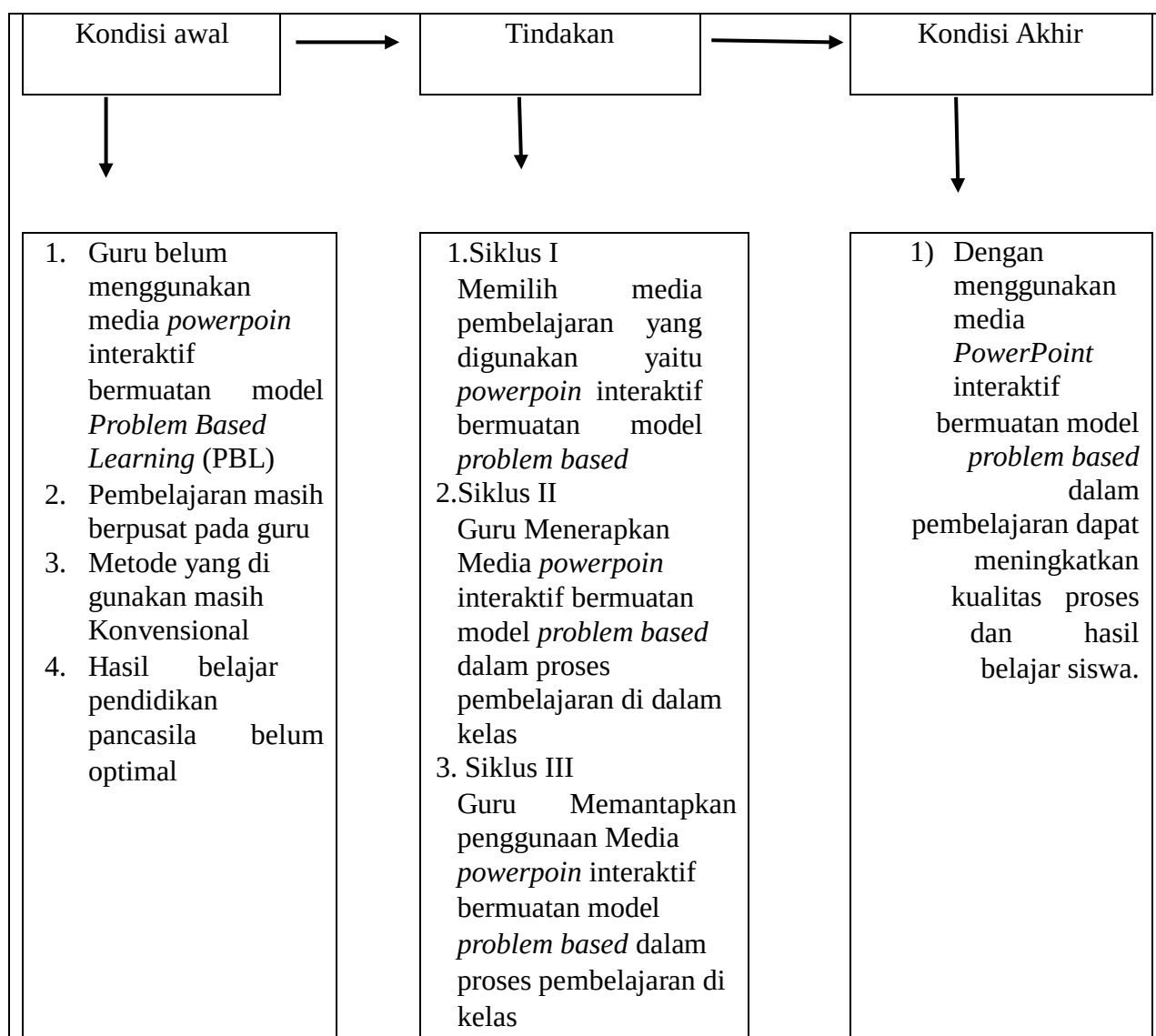
3. Isnaini (2025) dalam jurnalnya yang berjudul “*Penerapan Model Problem based learning Berbantuan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS*” menyatakan bahwa penggunaan model *Problem based learning* (PBL) yang dipadukan dengan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari kondisi awal menjadi 72 pada siklus I dan 87,33 pada siklus II, serta ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif dalam model PBL dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi.
4. Amalina dan Irsan (2024) dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SDN 060811 Medan*” memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan membandingkan kelas yang menggunakan model PBL berbantuan *PowerPoint* interaktif dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar 0,875 termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat

disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif yang dipadukan dengan model PBL efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Suwartini (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui *Problem based learning* dengan *PowerPoint* di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa penerapan model *Problem based learning* dengan media *PowerPoint* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa serta peningkatan hasil belajar secara bertahap pada setiap siklus. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran berbasis masalah dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan dasar dari sebuah pemikiran yang memuat teori, dalil atau konsep – konsep yang berhubungan dengan berbagai factor. Berdasarkan penjelasan di atas dapat di visualisasikan kerangka berpikir dalam bentuk bagan berikut ;



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir penelitian, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah guru menggunakan media *PowerPoint* interaktif sebagai jalur alternatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila SD Negeri 03 Sintang.