

---

## **Pengaruh Penggunaan PBL Berbantuan Media Interaktif *PowerPoint* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Materi Klasifikasi Makhluk Hidup**

**Nida 'Ilmi Amalia**

Program Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri Salatiga, [nidaaia24@gmail.com](mailto:nidaaia24@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh penggunaan model *PBL* dengan bantuan media interaktif *powerpoint* terhadap tingkat minat belajar, (2) mengetahui pengaruh penggunaan model *PBL* dengan bantuan media interaktif *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment* yaitu *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dimana penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol (VII F) dan kelas eksperimen (VII E) dengan jumlah peserta didik 32 orang pada masing-masing kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket respon, lembar observasi dan soal. Metode pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, dan penilaian *pretest* serta *posttest*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji koefisien korelasi, uji regresi linier sederhana dan uji koefisien determinasi. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, hasil dari angket respon menunjukkan bahwa 8 dari 32 peserta didik orang memiliki minat belajar IPA yang sangat tinggi, 10 orang memiliki minat belajar IPA yang tinggi dan 14 lainnya cukup memiliki minat untuk belajar IPA. Hasil uji regresi linier sederhana dengan nilai signifikansi 0,001 yang mana nilainya < 0,05, dengan persamaan regresi yaitu  $Y = 85,938 + 5,625X$ , maka  $H_0$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media interaktif *power point* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci** : PBL; *powerpoint*; minat belajar; hasil belajar.

### **ABSTRACT**

*This study aims to: (1) know the influence of the use of PBL models with the help of interactive powerpoint media on the level of learning interest, (2) know the influence of the use of PBL models with the help of interactive powerpoint media on student learning outcomes. This type of research is quantitative research with quasi experiment design that is nonequivalent control group design. Sampling techniques using purposive sampling, where this study involved two classes, namely control class (VII F) and experimental class (VII E) with a total of 32 students in each class. The instruments used in this study are response questionnaires, observation sheets and questions. The method of data retrieval in this study was conducted using questionnaires, observations, and assessments of pretests and posttests. The data analysis techniques in this study used correlation coefficient test, simple linear regression test and determination coefficient test. The results of the research that has been done, the results of the response questionnaire showed that 8 out of 32 students have a very high interest in learning science, 10 people have a high interest in learning science and 14 others have enough interest to*

*learn science. The result of a simple linear regression test with a significance value of 0.001 where the value  $< 0.05$ , with the regression equation  $Y = 85.938 + 5.625X$ , then  $H_0$  is rejected. Thus, it can be concluded that the use of Problem Based Learning (PBL) model assisted by interactive media power point affects students' learning outcomes.*

**Keywords :** PBL; powerpoint; learning interests; learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dimana suatu bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan kehidupan serta untuk memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien. Pendidikan juga merupakan proses dimana suatu negara atau bangsa membina serta menumbuhkan kesadaran diri diantara individu-individu (Amirullah, 2016:19-20). Wajah pendidikan di era sekarang banyak melahirkan lulusan pendidikan yang cerdas, namun tidak memiliki tanggung jawab untuk mengamalkan ilmu dan keterampilannya, sehingga seringkali menimbulkan masalah bagi masyarakat, menjadi beban masyarakat dan bangsa, bahkan merusak tatanan kehidupan, keutuhan bangsa dan dapat menggoyahkan persatuan dan kesatuan bangsa, sehingga menghasilkan lulusan peserta didik yang kurang mampu bersaing di tingkat global (E.Mulyasa, 2010: 6).

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan, dengan prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada kompetensi agar peserta didik menggali dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam dan makhluk hidup yang ada di dalamnya. Salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran IPA adalah klasifikasi makhluk hidup. Klasifikasi adalah cara pengelompokan makhluk hidup yang didasarkan pada ciri-ciri tertentu. Klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami, karena materinya cukup banyak dan terdapat bahasa-bahasa ilmiah, yang mana bahasa ilmiah ini merupakan bahasa baru bagi peserta didik yang sulit untuk dipahami. Biasanya materi klasifikasi makhluk hidup ini diajarkan lebih cenderung menghafal bukan mengingat. Seperti yang terjadi di SMP Negeri 7 Surakarta, menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA yang mengampu kelas VII dikatakan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi klasifikasi makhluk hidup sangat kurang. Hal

ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton, yang hanya dilakukan menggunakan metode ceramah. Selain itu dikarenakan fasilitas sekolah yang kurang memadai, ketersediaan alat atau media untuk proses pembelajaran seperti komputer dan LCD yang terbatas dan digunakan secara bergantian, sehingga proses pembelajaran hanya dilakukan seadanya.

Selain penggunaan media pembelajaran, pemilihan model pembelajaran juga sangat penting. Disini peneliti memilih model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai model pembelajaran dalam materi klasifikasi makhluk hidup. Peserta didik akan dihadapkan pada suatu masalah yang terjadi di lingkungan sekitarnya, dan mereka belajar memecahkan masalah tersebut dengan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang dibutuhkan. Artinya, pembelajaran tersebut ada pada konteks penerapan konsep. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika peserta didik berhadapan dengan situasi dimana konsep diterapkan. Jadi, apa yang mereka lakukan sesuai dengan keadaan nyata bukan lagi teoretis sehingga pemmasalahan dalam penerapan suatu konsep atau teori akan ditemukan sekaligus selama pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *Problem Based Learning* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, memotivasi peserta didik untuk belajar serta dapat mengembangkan hubungan dalam kerja kelompok.

Penggunaan model *Problem Based Learning* dan media interaktif *power point* tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan juga pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah disampaikan. Karena jika seorang peserta didik memiliki minat dalam belajar, maka itu akan memudahkan dalam memahami isi materi pelajaran tersebut. Dan hal ini berdampak positif serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu model *Problem Based Learning* juga membuat peserta didik memandang suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. Sehingga diharapkan proses pembelajaran yang terjadi bukan hanya sekedar menghafal konsep atau fakta belaka, melainkan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami dengan baik dan tidak mudah dilupakan dengan *power point* sebagai media perantaranya.

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*, penggunaan media interaktif pembelajaran yang sangat berpengaruh

pada minat belajar ataupun hasil belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil positif bagi kemungkinan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sari (2017) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Klasifikasi Mahkluk Hidup Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas VII SMP Negeri 1 Stabat”. Penelitian ini menunjukkan hasil positif bahwa pada siklus I penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memperoleh hasil belajar dari 32 orang siswa diperoleh 23 orang yang tuntas dengan 72% dan 9 orang yang tidak tuntas dengan 28%; 2) Pada Siklus II diperoleh hasil belajar dari 32 orang siswa diperoleh 28 orang yang tuntas dengan 88% dan 4 orang yang tidak tuntas dengan 12%. Dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Stabat Kab. Langkat TP. 2017/2018.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan PBL Berbantuan Media Interaktif *Power Point* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif (*Quantitative Research*) dengan desain *quasi experiment* yaitu *nonequivalent control group design* dipilih peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Proses pelaksanaan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan penelitian eksperimental. Penelitian ekperimental adalah penelitian dengan melakukan penelitian yang objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi atau mengendalikan fenomena yang terjadi. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (*cause and effect relationship*), dengan cara memaparkan satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Hasilnya dibandingkan dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan (Siregar, 2017:5). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu: angket respon, lembar observasi dan soal. Metode pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, dan penilaian *pretest* serta *posttest*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji koefisien korelasi, uji regresi linier sederhana dan uji koefisien determinasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Surakarta tanggal 29 Agustus 2019 sampai 6 September 2019. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dimana penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol (VII F) dan kelas eksperimen (VII E) dengan jumlah peserta didik 32 orang pada masing-masing kelas. Sebelum proses pembelajaran dimulai, setiap kelas melakukan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan peserta didik sebelum proses pembelajaran berlangsung, dan setelah pembelajaran setiap kelas juga akan diberi *posttest* yang hasilnya nanti akan dijadikan pembandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan model pembelajaran *problem based learning* sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran kooperatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* atau pembelajaran berdasarkan masalah adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memecahkan masalah yang disajikan. *PBL* merupakan model pembelajaran yang menyajikan berbagai situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, mempelajari peran orang dewasa, dan menjadi pembelajar yang mandiri. *Problem Based Learning* membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah (Diah, 2019: 31).

*Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi dimana peserta didik belajar melalui masalah-masalah praktis yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Kemudian peserta didik diarahkan untuk memecahkan permasalahan yang sedang dibahas melalui rangkaian pembelajaran yang sistematis. Untuk dapat menemukan solusi dalam permasalahan tersebut, peserta didik dituntut untuk mencari data dan informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber. Sehingga pada akhirnya peserta didik dapat menemukan solusi permasalahan atau dapat menemukan pemecahan masalah yang sedang dibahas secara kritis

dan sistematis serta mampu menarik kesimpulan berdasarkan pemahamannya (Saharsa dkk, 2018: 59).

Jadi, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menempatkan permasalahan kompleks yang terjadi didunia nyata dalam proses pembelajaran dan menuntut peserta didik memecahkan masalah tersebut, serta menemukan solusi untuk masalah tersebut sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan yang dimilikinya. Artinya, guru hanya menjadi fasilitator yang membantu peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan model *Problem Based Learning* ini akan melatih peserta didik untuk bekerjasama antar kelompok dalam menemukan solusi, serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melihat suatu masalah dari berbagai aspek dan sudut pandang yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

Tiga ciri utama model *Problem Based Learning* yaitu, *Pertama*, model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran, yang tidak hanya mengharapkan peserta didiknya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui model *Problem Based Learning* peserta didik dapat aktif berfikir, berkomunikasi, mencari suatu solusi dan mengolah data, dan menyimpulkan. *Kedua*, kegiatan pembelajaran diarahkan pada pemecahan masalah, PBL menempatkan masalah sebagai tolak ukur dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis berarti berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris berarti proses pemecahan masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas (Nafisah, 2014: 165).

### **Media Pembelajaran *PowerPoint***

Media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video dan lain sebagainya. Materi pelajaran merupakan pesan yang memerlukan media agar dapat tersampaikan, maka alat untuk menyampaikan pesan inilah yang disebut media pembelajaran (Indriana, 2011: 14).

Kedudukan media pembelajaran dalam pembelajaran yaitu sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan interaksi guru-peserta didik dan interaksi peserta didik dan lingkungan belajar. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yaitu menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru (Istiqlal, 2017: 48).

Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran itu adalah komputer. Jenis program multimedia interaktif antara lain berupa *drill and practice*, *tutorial*, *simulation*, *education games (edutainment)*, *problem solving*, dan *inquiry* (Istiqlal, 2017: 48).

Penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* dalam pengajaran di kelas merupakan salah satu upaya untuk menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri peserta didik dengan mengerahkan segala sumber belajar dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi salah satu penunjang yang efektif dalam membantu terjadinya proses pembelajaran. Dan penggunaan media interaktif diharapkan dapat membuat guru dan peserta didik saling berinteraksi dengan aktif melalui perantara media pembelajaran.

### **Klasifikasi Makhluk Hidup**

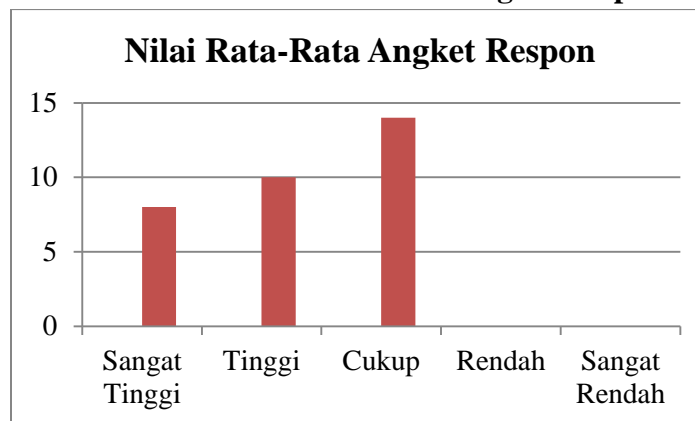
Sistem Klasifikasi makhluk hidup telah dikenal sejak zaman dulu. Ahli filosof Yunani, Aristoteles (384-322 SM) mengelompokkan makhluk hidup ke dalam dua kelompok besar yaitu kelompok hewan (*animalia*) dan kelompok tumbuhan (*plantae*), namun keberadaan organisme mikroskopis belum dikenal pada saat itu. Sistem klasifikasi makhluk hidup terus mengalami kemajuan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Sistem klasifikasi makhluk hidup dikelompokkan dalam satu-satuan kelompok besar yang disebut kingdom. Sistem kingdom yang pertama diperkenalkan oleh Carolus Linnaeus. Sistem kingdom pun terus mengalami perubahan dan perbaikan hingga sekarang dan sering menjadi pro dan kontra bagi para ilmuwan (Teguh, 2017:13).

Klasifikasi makhluk hidup 5 kingdom yang sering digunakan merupakan cara pengelompokan yang dikemukakan oleh Robert H. Whittaker pada tahun 1969. Dia membagi makhluk hidup menjadi 5 kelompok besar yaitu monera, protista, jamur, tumbuhan, dan hewan. Prinsip-prinsip klasifikasi makhluk hidup dalam lima kingdom tersebut harus dipahami oleh peserta didik. (Izza, Retnoningsih dan Pukan, 2018:119)

### **Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Interaktif *Power Point* Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas VII**

Minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan yang disertai dengan perhatian dan kegiatan yang disengaja untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman berupa perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam realitanya, minat belajar yang dimiliki peserta didik sangat berpengaruh pada prestasi yang dimiliki peserta didik. Semakin peserta didik memiliki minat, kemauan, dan rasa ingin tahu yang tinggi maka prestasi peserta didik di sekolah juga pasti terus meningkat. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, diantaranya: lingkungan rumah maupun sekolah, teman bermain, fasilitas pembelajaran di sekolah maupun di rumah, kemampuan fisik serta psikologis peserta didik.

**Gambar 1.1 Grafik Nilai Rata-Rata Angket Respon**

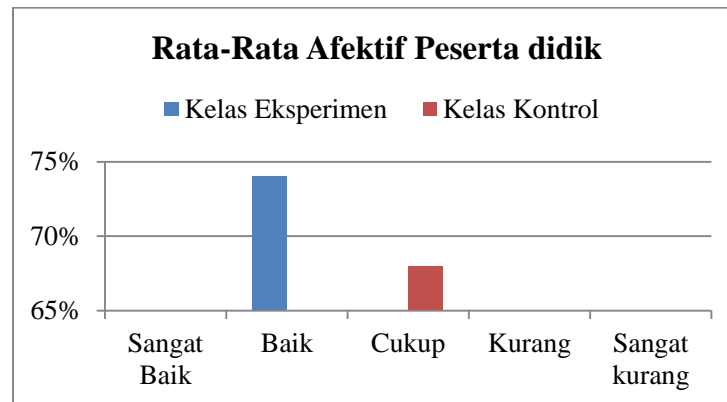


Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti (2019)

Peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik kelas eksperimen, karena dikelas inilah peneliti memberikan *treatment* menggunakan multimedia interaktif powerpoint, sedangkan di kelas control pembelajaran menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Berdasarkan analisis angket yang telah dilakukan kepada 32 responden, dapat dilihat dari grafik di atas menjelaskan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *power point* diperoleh hasil kelas eksperimen yaitu 8 peserta didik dengan kategori sangat tinggi, 10 dengan kategori tinggi dan 14 lainnya dengan kategori cukup.

**Gambar 4.2 Grafik Rata-Rata Nilai Afektif Peserta didik**





Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti (2019)

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran interaktif *powerpoint* pada kelas eksperimen dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena mereka dapat menggali pengetahuan mereka sendiri dan menuangkan ide-ide kreatifnya dalam memecahkan masalah. Sedangkan hasil rata-rata nilai afektif yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, yaitu 0,74 atau 74% sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,68 atau 68%. Hal tersebut dikarenakan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran interaktif *powerpoint* mampu melatih keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran serta meningkatkan minat peserta didik dalam belajar daripada menggunakan metode ceramah, mengingat klasifikasi makhluk hidup merupakan pelajaran yang cukup rumit karena banyak menggunakan bahasa-bahasa latin yang sulit dipahami peserta didik. Nilai afektif diperoleh dari rubrik penilaian yang berisi keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, saat berdiskusi dengan kelompok, yang dibuat peneliti selama penelitian berlangsung.

### **Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Interaktif *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek dari potensi manusia. Artinya hasil belajar yang dikategorikan oleh para ahli pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif atau menyeluruh (Suprijono, 2009: 7). Adapun hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

Ha : ada pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *power point* terhadap hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup pada

peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020.

Ho : tidak ada pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media interaktif *power point* terhadap hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hasil belajar IPA materi klasifikasi makhluk hidup pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2019/2020 sejumlah 40 butir soal pilihan ganda yang sebelumnya sudah di uji validitasnya menunjukkan penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media interaktif *power point* memperoleh hasil:

**Tabel 2.1 Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

Kelas	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Peningkatan
Eksperimen	45,3	80,3	0,35%
Kontrol	40,5	72,6	0,32%

Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti (2019)

Untuk mengetahui apakah hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media interaktif *powerpoint* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, maka peneliti menggunakan uji *independent t-test*. Uji *Independent T-test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 2.2 Uji *Independent T-test***

Independent Samples Test							
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference

								Lower	Upper	
Nilai posttest	Equal variances assumed	,144	,706	3,621	62	,001	5,625	1,553	2,520	8,730
	Equal variances not assumed			3,621	61,973	,001	5,625	1,553	2,520	8,730

Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti (2019)

Uji *Independent T-test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil uji tersebut, bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,001. Hasil tersebut  $< 0,05$  (sig. 2-tailed  $0,001 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk menguji hipotesis dapat dilakukan dengan uji korelasi, uji regresi linier sederhana dan uji koefisien determinasi dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Uji korelasi digunakan untuk mencari derajat keeratan dan arah hubungan, semakin tinggi nilai korelasi maka semakin erat hubungan antara dua variabel tersebut. Jika nilai signifikansinya  $< 0,05$  maka terdapat korelasi antara dua variabel. Untuk menentukan hipotesisnya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (Sugiyono, 2015:258).

**Tabel 2.3 Hasil Uji Koefisien Korelasi**

		Nilai posttest (X)	Kelas (Y)
Nilai posttest	Pearson Correlation	1	,418**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	64	64
Kelas	Pearson Correlation	,418**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	64	64

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti (2019)

**Tabel 2.4 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi**

Interval Koefisen	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Terendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber : (Sugiyono, 2015:257)

Dari data diatas dapat dilihat bahwa nilai sig. 2-tailed yang diperoleh sebesar  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat korelasi antara variabel yang diubungkan. Sedangkan, nilai *pearson corellation* yang didapat sebesar 0,418 yang berarti terdapat hubungan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif *powerpoint* dalam kategori sedang.

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menjawab hipotesis yang peneliti tentukan yaitu ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan media interaktif *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik dikelas ( $H_a$ ).

Analisis uji regresi linier sederhana dilakukan dengan bantuan SPSS 22 untuk mengetahui apakah variabel independen (X) yaitu model pembelajaran *problem based learning* dengan media interaktif *powerpoint* berbengaruh terhadap hasil belajar (Y) peserta didik kelas eksperimen. Nilai signifikansi yang digunakan dalam uji ini adalah 0,05. Penentuan hipotesisnya yaitu jika nilai sigifikansinya  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dan jika nilai signifikansinya  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Tabel 2.5 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Pada Hasil Belajar Peserta didik**

Model	Coefficients <sup>a</sup>				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	85,938	2,456		34,989	,000
	Eksperimen	5,625	1,553	,418	3,621	,001

a. Dependent Variable: nilaiposttest

Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti (2019)

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA. Dan dari tabel 4.18 diketahui bahwa nilai a sebesar 85,938 dan nilai b 5,625. Persamaan regresi liniernya yaitu  $Y = 85,938 + 5,625 X$ .

Koefisien determinasi digunakan untuk menentukan besarnya kontribusi suatu variabel bebas terhadap variabel terikat.

**Tabel 4.19 Hasil Uji Koefisien Determinasi Pada Hasil Belajar Peserta didik**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,418 <sup>a</sup>	,175	,161	6,214

a. Predictors: (Constant), kelas

Sumber : Data Peneliti

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai *R square* yang diperoleh adalah 0,175. Jadi, besarnya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dan media interaktif *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA materi klasifikasi makhluk hidup 0,175 atau 17,5 % dan 82,5 % lainnya belum berpengaruh. Hal tersebut dikarenakan kurang maksimalnya penggunaan model dan media pembelajaran serta kurangnya penguasaan materi oleh peneliti.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis angket respon dapat diketahui bahwa penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media interaktif *power point* mempermudah peserta didik dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup yang disampaikan oleh guru. Adapun persentase hasil dari angket respon, adalah sebagai berikut : 25% dari 32 peserta didik memiliki minat belajar yang sangat tinggi, 31% dari 32 peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi dan 44% peserta didik cukup memiliki minat belajar dalam materi klasifikasi makhluk hidup. Sedangkan dari hasil uji regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi 0,001 yang mana nilainya  $< 0,05$ , dengan persamaan regresi yaitu  $Y = 85,938 + 5,625X$ , maka  $H_a$  diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media interaktif *power point* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan dari uji koefisien determinasi, besarnya pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media interaktif *power point* yaitu 82,5 %.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Al Khaerunnisa, A. 2012. *Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Dalam Membuat Hiasan Pada Busana (Embroidery) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together di SMK Karya Rini Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Amirullah, A. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Fungi (Kuasi Eksperimen di SMAN 87 Jakarta)*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik dan Prosedur*. Jakarta: Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Izza, Fika Rofiuddin dkk. 2018. Pengembangan Kunci Determinasi Tumbuhan Hasil Eksplorasi Hutan Wisata Guci Kabupaten Tegal Untuk Sekolah Menengah Atas. *Indonesian Journal of Conservation*. Vol. 7, No. 2.
- Istiqlal, M. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (1).
- Mulyasa, E. 2010. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Priyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Nafiah, Y. N. 2014. Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4 (1).
- Sari, L. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Klasifikasi Mahkluk Hidup Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* di Kelas VII SMP Negeri 1 Stabat. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6 (4).

NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science (2021)

Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus

<http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/index>

Siregar, S. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Teguh, S. 2017. *Klasifikasi Makhluk Hidup*. Yogyakarta: Azka Pressindo.