

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MENGUNAKAN *MODEL PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) BERBANTUAN MEDIA PPT INTERAKTIF
DI KELAS IV SD NEGERI 01 ULAK
KARANG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pendidikan (S.Pd)



Oleh

DIAN PRAMANA

NPM : 2110013411144

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Dian Pramana
NPM : 2110013411144
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika
Menggunakan *Model Based Learning* (PBL) Berbantuan
Media PPT Interaktif Di Kelas IV SD Negeri 01 Ujak
Karang Selatan

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd

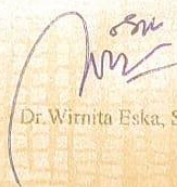
Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Senin Tanggal Delapan
Bulan September Tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima Bagi :

Nama Mahasiswa : Dian Pramana
NPM : 2110013411144
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan
Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Ppt
Interaktif Di Kelas 4 Sd Negeri 01 Ulak Karang Selatan

Tim Penguji:

No. Nama

Tanda Tangan

1. Ira Rahmayuni Jusar, S.Si., M.Pd. Ketua
2. Dr. Daswarman, S.T., M.Pd. Penguji 1
3. Dr. Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M.Pd. Penguji 2

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Dr. Wirnita, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian Pramana

NPM : 2110013411144

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Falkultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan *Model Problem Based Learning (Pbl)* Berbantuan Media Ppt Interaktif Di Kelas 4 Sd Negeri 01 Ulak Karang Selatan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul ” Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan *Model Problem Based Learning (Pbl)* Berbantuan Media Ppt Interaktif Di Kelas 4 Sd Negeri 01 Ulak Karang Selatan” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau di terbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2025

Saya yang menyatakan



Dian Pramana

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MENGUNAKAN *MODEL PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) BERBANTUAN MEDIA PPT INTERAKTIF
DI KELAS IV SD NEGERI 01 ULAK
KARANG SELATAN**

Dian Pramana¹, Ira Rahmayuni Jusar¹,

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : iandian786@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan melalui penerapan model PBL berbantu media PowerPoint (PPT) interaktif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dengan jumlah subjek 27 orang. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase aktifitas guru pada siklus I yaitu 73,21% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 96,42% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil belajar siswa diperoleh pada siklus I yaitu 54,16% dengan rata-rata 66,875 dan meningkat pada siklus II yaitu 84,61% dengan rata-rata 80,38. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *model Problem Based Learning (PBL)* berbantu media PPT interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan. Penelitian ini memberikan implikasi bagi guru untuk lebih memanfaatkan model pembelajaran inovatif dan media interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna.

Kata kunci: hasil belajar, matematika, *Problem Based Learning (PBL)*, media PPT interaktif

KATA PENGANTAR

puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ” Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan *Model Problem Based Learning (Pbl)* Berbantuan Media Ppt Interaktif Di Kelas IV Sd Negeri 01 Ulak Karang Selatan”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata 1(S1) di Program Studi Guru Sekolah Dasar (PGSD) Falkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Ira Rahmayuni Jusar, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. Daswarman, S.T., M.Pd. selaku penguji I dan bapak Dr. Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.
3. Kepada bapak dan ibu dosen Falkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan segala ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
4. Bapak Zulhendri, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 01 Ulak Karang Selatan yang telah mengijinkan penelitian untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

5. Bapak Oky Prama Bakti, S.Pd. selaku guru kelas IVB yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di kelas IVB.
6. Kepada pintu surgaku, Ibunda sukira beliau sangat berperan penting dalam kehidupan penulis. Mustahil penulis mampu melewati permasalahan yang penulis alami selama ini, tanpa doa serta ridho dan dukungan dari beliau. Dan kepada ayahanda Supianto terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis maaf belum bisa jadi yang ayah inginkan dan menjadi salah satu alasan penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih kepada Tasya Ariska, seorang yang selalu ada untuk penulis serta sabar menemani setiap proses yang penulis lalui, memberikan dukungan tanpa henti, dan memberi semangat kepada penulis.
8. Rekan-rekan seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Dian Pramana. Terimakasih telah berjuang sejauh ini, serta tetap memilih berusaha meyakinkan diri sendiri hingga detik ini. Tetaplah semangat dan terus bahagia dimana pun.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasih Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Pembelajaran Matematika.....	7
2. <i>Model Problem Based Learning (PBL)</i>	8
3. Media PowerPoint (PPT) Interaktif dalam Pembelajaran.....	12
4. Hasil Belajar.....	14
B. Penelitian yang Relevan.....	17
C. Kerangka Konseptual.....	19
D. Hipotesis Tindakan.....	21

BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Seting Penelitian.....	23
1. Subjek Penelitian.....	23
2. Tempat Penelitian.....	23
3. Waktu Penelitian	23
C. Prosedur Penelitian.....	23
D. Indikator Keberhasilan.....	27
E. Instrumen Penelitian.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisis Data	31
BAB IV	36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	60
BAB V.....	63
PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan	63
B. SARAN	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Penilaian harian siswa kelas IV B SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan Tahun Ajar 2024/2025	2
2. Kriteria Taraf Keberhasilan Analisis Data Aktivitas Guru	33
3. Standar Rata-Rata Nilai Kelas.....	34
4. Persentase Observasi Kegiatan Guru Siklus I	47
5. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I	48
6. Hasil Observasi Kegiatan Guru Pembelajaran Guru Siklus II	58
7. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	59
8. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru Siklus I dan Siklus II	61
9. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	20
2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Daftar Nilai Ujian Sts Kelas IV	67
II. Modul Ajar Matematika Pertemuan I Siklus I & II	69
III. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	78
IV. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	82
V. Kisi-Kisi Soal Tés Akhir Siklus I.....	86
VI. Soal Tes Akhir Siklus I.....	87
VII. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Siklus I	89
VIII. PPT interaktif Siklus I.....	90
IX. Lembar Tes Akhir Siklus I	95
X. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I	99
XI. Modul Ajar Matematika Siklus II Pertemuan I & II.....	101
XII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I	110
XIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II	114
XIV. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus II.....	118
XV. Soal Tes Akhir Siklus II	119
XVI. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Siklus II	121
XVII. PPT interaktif Ajar Siklus II.....	122
XVIII. Lembar Tes Akhir Siklus II.....	127
XIX. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	131
XX. Dokumentasi Penelitian	133
XXI. Surat Izin Penelitian dari Universitas Bung hatta	136
XXII. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	137
XXIII. Surat Keterangan Selesai Penelitian	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu dibekali dengan berbagai keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pengembangan berpikir logis dan sistematis adalah matematika. Menurut Sutrisno (2020 : 45) , pembelajaran matematika bertujuan untuk melatih pola pikir sistematis dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka di kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan, di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka dan guru menggunakan model *PBL* dan *PjBL* dalam proses pembelajarannya. Akan tetapi masih ditemukan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari data nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan pada Tabel 1 (Lampiran I Halaman 69) di bawah ini :

Tabel 1 : Daftar Penilaian harian siswa kelas IV B SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan Tahun Ajar 2025/2026.

Kelas IV	KKTP	Jumlah siswa	Siswa yang tuntas ≥ 80		Siswa yang tidak tuntas < 80	
			Jumlah	persen	Jumlah	Persen
B	80	27	11	42%	16	61%

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai matematika siswa kelas IV masih banyak yang berada di bawah KKTP. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas IVB SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan Bapak Oky Prama Bakti, S.Pd. pada tanggal 22 Juli 2025. Menurut Bapak Oky Prama Bakti, S.Pd. bahwa salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa walaupun guru sudah menggunakan *Model Problem Based Learning (PBL)* dalam proses pembelajaran yang di laksanakan di dalam kelas, akan tetapi *PBL* yang di lakukan guru kurang maksimal, seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran dan penjelasan teori tanpa banyak melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang terlibat dalam pembelajaran, serta kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi konsep matematika secara lebih mendalam .

Trianto (2019:72), Mengatakan pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dapat membuat mereka kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan nyata. Selain itu, Hidayat (2021:34) juga menyatakan bahwa rendahnya minat dan motivasi siswa

dalam belajar matematika dapat disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih interaktif dan menarik.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah dengan menerapkan *model Problem-Based Learning (PBL)* berbantu media interaktif. *Model Problem-Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka diberikan masalah nyata yang harus mereka pecahkan dengan cara mengeksplorasi informasi yang relevan, berdiskusi dengan teman, serta menarik kesimpulan secara mandiri (Hmelo-Silver, 2019:112). PBL tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis, kreatif, serta mampu menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang lebih sistematis.

Selain penggunaan model *PBL*, penerapan media interaktif juga dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Menurut Arsyad (2018:102), media interaktif merupakan alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, seperti video animasi, simulasi interaktif, serta aplikasi pembelajaran berbasis digital yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak dengan lebih mudah, karena mereka dapat melihat visualisasi dari konsep yang dipelajari serta terlibat secara aktif dalam eksplorasi materi.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis upaya peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas model PBL serta peran media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Identifikasih Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan:

1. Hasil belajar matematika siswa di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan masih rendah, yang terlihat dari persentase siswa yang belum mencapai KKTP.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk belajar dengan metode yang lebih menarik dan efektif.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih terarah dan fokus pada variabel yang dapat dikendalikan. Pembatasan masalah dilakukan berdasarkan teori-teori yang relevan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran yang digunakan: *Problem Based Learning* (PBL)
2. Media Pembelajaran yang digunakan: *PowerPoint* (PPT) Interaktif

3. Variabel yang dibatasi: Hasil belajar siswa
4. Lingkup penelitian : SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka yang menjadi topik permasalahan ini:” Bagaimana upaya peningkatan hasil belajar Matematika menggunakan *model Problem-Based Learning (PBL)* berbantu media PPT interaktif di SDN 01 Ulak Karang Selatan?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya model PBL berbantu media PPT interaktif di SDN 01 Ulak Karang Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teortis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang pendidikan mengenai efektivitas model *Problem-Based Learning (PBL)* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya terkait penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, Membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran matematika, karena model pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi melalui penyelesaian masalah nyata.
- b. Bagi Guru, Membantu guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa.
- c. Bagi Sekolah, Memberikan masukan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi peneliti lain untuk terus mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif.

