

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan dan perkembangan zaman saat ini semakin berkembang pesat. Tuntutan kualitas sumber daya manusia mengalami perkembangan yang sangat luas. Faktor dari majunya suatu negara diantaranya ialah pendidikan. Pendidikan merupakan hal penting dalam mencetak generasi penerus bangsa sebagai bekal memajukan kesejahteraan masyarakat untuk menghadapi tantangan global yang semakin maju. Perwujudan nyata pendidikan dengan diadakannya proses Pembelajaran. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi anak.¹

Ketika proses pembelajaran terjadi, model pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai panduan untuk membantu guru dalam merencanakan dan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Saefuddin & Berdiati berpendapat bahwa, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran serta para pengajar dalam merencanakan, juga melaksanakan aktivitas pembelajaran.²

Sebagaimana telah diuraikan di atas, sesuai dengan perintah Allah

¹ Permendikbud, Standar Proses, <https://core.ac.uk/download/pdf/211976341.pdf>, diakses pada tanggal 8 Februari 2024.

² Siti Julekha dkk, *Model dan Implementasi Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional*, Volume 4, Religion Education Social Laa Roiba Journal, 2022, hal 192.

SWT dalam Surah Asy-Syura ayat 38:³

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَىٰ بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنفِقُونَ

Artinya: “Dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhannya dan mendirikan shalat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka menafkahkan sebagian dari rezeki yang Kami berikan kepada mereka.”

Ayat di atas menerangkan bahwa orang-orang yang beriman senantiasa menyelesaikan permasalahan dengan diskusi (musyawarah). Dalam Kalimat وَأَمْرُهُمْ شُورَىٰ بَيْنَهُمْ (sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka) Mereka merundingkan urusan mereka tanpa terburu-buru, dan tidak mementingkan pendapat masing-masing dalam setiap masalah yang mendatangi mereka, yakni masalah yang menyangkut masyarakat luas seperti, pengangkatan khalifah, pengaturan negara, pengangkatan pemimpin wilayah, dan hukum-hukum peradilan. Demikian pula pada urusan pribadi mereka saling berunding.⁴ Dan menurut Al Arabi dalam Al Qurthubi menyatakan diskusi mampu membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya membuat pemikiran tersebut menjadi lebih logis dan terbuka sehingga dapat membantu proses pemecahan masalah yang dihadapi dengan berbagai strategi.⁵

Model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan di atas salah satunya ialah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Duch, *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh

³ Tim Kreatif, *Al-Qur'an Terjemahan Dan Tajwid Warna Al Hasib*, (Jakarta: Samad: 2015), hal 487.

⁴ Muhammad Sulaiman Al Asyqar, *Zubdatut Tafsir Min Fathil Qadir / Mudarris tafsir Syaikh*, Universitas Islam Madinah, Penerjemah Daris Musthofa.

⁵ Al-Qurthubi, S. I. *Tafsir Al Qurthubi*. (Jakarta: Pustaka Azzam: 2009)

pengetahuan. Finkle dan Torp menyatakan bahwa PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.⁶

Penggunaan Model *Problem Based Learning* dapat membantu memudahkan siswa untuk mengingat materi pembelajaran dikarenakan langsung pada permasalahannya.⁷ Selain dapat dilakukan dengan cara memilih model pembelajaran yang menarik juga dapat menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran menarik yang dapat digunakan yaitu pembelajaran berbasis teknologi berupa *Power Point*.

Arsyad menyatakan bahwa *Power Point* adalah salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan *slidenya*. Sehingga dengan adanya Media *Power Point* dapat merangsang minat belajar siswa, gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi *Power Point* ini mampu menghasilkan kualitas baru yang dapat menyajikan materi pelajaran lebih menarik yang membuat siswa tertarik untuk belajar.⁸ Sementara Ramadhani menyatakan Media *Power Point* untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran.⁹

Penggunaan model dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Hamalik juga menyatakan bahwa pemakaian model dan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat

⁶ Aris. Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media: 2017), hal 130.

⁷ Sidik, Ricu dkk, *Model-model Pembelajaran Abad 21*, (Banten: CV AA. Rizky: 2021), hal 44.

⁸ Asyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada: 2014), hal 164.

⁹ Lilis Kustiyani, *Penerapan model problem based learning dengan media Power Point untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkembangan makhluk hidup*. *Journal of Education Action Research*, 2021, Volume 5, hal 434.

membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁰

Menurut Purwanto hasil belajar dapat dipahami dengan melihat dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil diartikan sebagai sebuah perolehan yang didapatkan karena suatu aktivitas yang dilakukan atau perubahan input secara fungsional karena suatu proses. Sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku. Perubahan perilaku itu yang disebut dengan hasil belajar. Purwanto juga mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik).¹¹

Menurut penelitian Nida 'Ilmi Amalia (2019), Lorensius Albert (2019), Bajoko Nainggolan dan Dimas Nughroho (2019), Nanda Alwardah (2021) serta Ardina Eka Nawang Sari (2022) menyatakan adanya pengaruh penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point* terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian yang telah diuraikan tersebut, ditemukan kesenjangan metodologis (*Methodological Gap*) yang diterapkan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Hal ini terletak pada teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti.

Menurut hasil observasi lapangan di Sekolah SMP Negeri 1 Gunung Jati, program yang dilaksanakan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional atau pembelajaran berpusat pada guru. Program ini dilakukan oleh guru mata pelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran. Pembelajaran konvensional ditujukan untuk seluruh siswa

¹⁰ Alwardah, Nanda, *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal IPA TERPADU JIT, 2021, Volume 4, Nomor 2, Halaman 53-62.

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar: 2014), hal 44 & 53.

serta guru menggunakan metode ceramah di kelas. Kemudian, fasilitas sekolah berupa proyektor sudah tersedia namun belum digunakan secara maksimal oleh guru. Harapannya siswa aktif dan bersemangat sehingga dapat memahami mata pelajaran yang diajarkan guru. Tetapi kenyataannya tidak sesuai harapan, siswa tidak memahami mata pelajaran yang telah diajarkan guru. Alasannya siswa sibuk berbicara satu sama lain dikelas, merasakan suasana pembelajaran yang membosankan sehingga menimbulkan rasa mengantuk, selalu izin keluar kelas dengan argumen ingin buang air kecil tetapi realitanya pergi ke kantin.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Gunung Jati.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data pra penelitian melalui observasi, wawancara dan data dokumen dengan guru kelas VIII SMP Negeri 1 Gunung Jati pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sekolah belum menerapkan secara konsisten model pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di kelas secara optimal.
2. Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa.
3. Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sehingga mempengaruhi hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi

Pekerti belum menggunakan model dan media pembelajaran yang mendukung sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi Meyakini nabi dan rasul Allah: Menjadi generasi digital yang berkarakter.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri Gunung Jati?
2. Bagaimana proses penerapan Media *Power Point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Gunung Jati?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Problem Based* Berbantuan *Media Power Point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Gunung Jati?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan di SMP Negeri 1 Gunung Jati adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Gunung Jati.
2. Untuk mengetahui proses penerapan Media *Power Point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Gunung Jati.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Gunung Jati.

F. Manfaat Penelitian

Dapat menambah keilmuan mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Gunung Jati.

1. Manfaat Praktis

Manfaat dilakukannya penelitian ini antara lain adalah:

a. Bagi siswa

Memberikan pengalaman pembelajaran Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, akan menambah kemampuan berdiskusi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kemudian, menumbuhkan rasa percaya diri siswa terhadap kemampuan belajar dan hasil penemuan yang diperoleh. Dengan demikian, dapat meningkatkan hasil belajar melalui proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Guru dapat menambah pengetahuan tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point* yang dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di kelas. Guru juga dapat mengetahui sejauh mana kemampuan setiap siswa dalam proses pembelajaran melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point*. Selain itu, penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point* dapat mempermudah menyampaikan materi.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem*

Based Learning berbantuan *Media Power Point*. Serta sebagai bentuk referensi bagi sekolah dalam rangka mengevaluasi pendidik dalam melakukan proses pembelajaran dan mengevaluasi proses pembelajaran siswa di kelasnya masing-masing untuk mengembangkan hasil belajar sesuai yang telah diharapkan.

d. Bagi peneliti

Mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Media Power Point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa. Kemudian, dapat memperoleh pengalaman secara langsung mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Media Power Point*. Serta mengetahui hambatan-hambatan dalam penerapan penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Media Power Point*.

G. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan di atas salah satunya ialah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Duch, *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Finkle dan Torp menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah

permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.¹²

Menurut Ridwan Abdullah Sani dalam proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* ini memiliki langkah-langkah atau sintak dengan lima tahapan sebagai berikut:

1. Memberikan orientasi permasalahan kepada peserta didik;
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk penyelidikan;
3. Pelaksanaan investigasi;
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil;
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan.¹³

Arsyad menyatakan bahwa *Power Point* adalah salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan *slidenya*. Sehingga dengan adanya Media *Power Point* dapat merangsang minat belajar siswa, gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi *Power Point* ini mampu menghasilkan kualitas baru yang dapat menyajikan materi pelajaran lebih menarik yang membuat siswa tertarik untuk belajar.¹⁴ Sementara Ramadhani menyatakan Media *Power Point* untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran.¹⁵

Menurut Ega Rima Wati terdapat beberapa fungsi Media *Power Point* yaitu sebagai berikut:

1. Menginformasikan;
2. Meyakinkan;
3. Menginspirasi;
4. Menghibur.¹⁶

¹² Aris. Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media: 2017), hal 130.

¹³ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 157.

¹⁴ Asyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Grafindo Persada: 2014), hal 164.

¹⁵ Lilis Kustiyani, *Penerapan model problem based learning dengan media Power Point untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkembangan makhluk hidup*. *Journal of Education Action Research*, 2021, Volume 5, hal 434.

¹⁶ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran: Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point*,

Menurut Purwanto hasil belajar dapat dipahami dengan melihat dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil diartikan sebagai sebuah perolehan yang didapatkan karena suatu aktivitas yang dilakukan atau perubahan input secara fungsional karena suatu proses. Sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku. Perubahan perilaku itu yang disebut dengan hasil belajar. Purwanto juga mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik).¹⁷

Penggunaan Model *Problem Based Learning* dapat membantu memudahkan siswa untuk mengingat materi pembelajaran dikarenakan langsung pada permasalahannya.¹⁸ Selain dapat dilakukan dengan cara memilih model pembelajaran yang menarik juga dapat menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran menarik yang dapat digunakan yaitu pembelajaran berbasis teknologi berupa *Power Point*. Hal senada juga dinyatakan oleh Hamalik, bahwa pemakaian media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁹

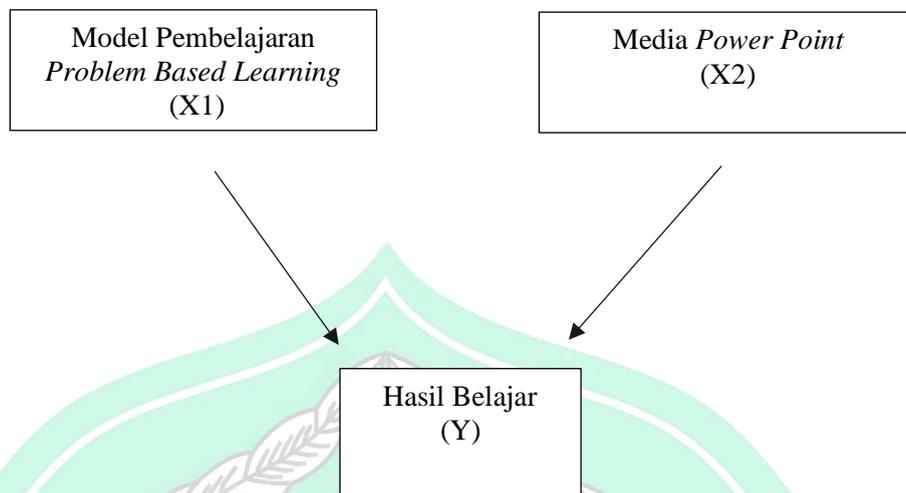
Problem based learning (X1) Berbantuan Media *Power Point* (X2) mempengaruhi hasil belajar (Y).

Internet, Interactive Video (IKAPI: Kata Pena: 2016), hal 97-98.

¹⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar: 2014), hal 44 & 53.

¹⁸ Sidik, Ricu dkk, *Model-model Pembelajaran Abad 21*, (Banten: CV AA. Rizky: 2021), hal 44.

¹⁹ Nanda Alwardah, *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Volume 4, JIT*, 2021, hal 53-62.



H. Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan tema Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Power Point* sudah pernah diteliti oleh peneliti lain. Walaupun demikian, peneliti ingin meneliti dengan tema Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Power Point* dikarenakan sesuai dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Dengan penelitian ini, peneliti memiliki harapan agar siswa dapat mengetahui dan memahami mata pelajaran yang telah diajarkan guru.

Skripian Nida 'Ilmi Amalia (2019) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Interaktif Power Point Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMP Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020" Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Hasil penelitian uji regresi linier sederhana dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, 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 siswa.

Persamaan penelitian dari Nida dengan peneliti ialah jenis penelitian kuantitatif dan metode yang digunakan *Quasi Eksperimen*. Adapun Perbedaan penelitian dari Nida objeknya yaitu siswa SMP Negeri 7 surakarta. Sedangkan peneliti objeknya siswa SMP Negeri 1 Gunung Jati. Pada penelitian Nida teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Sedangkan peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Pada penelitian Nida jumlah sampel 64 siswa kelas VII. Sedangkan peneliti sampelnya 60 siswa kelas VIII. Penelitian Nida menggunakan teknik analisis data uji *regresi linear* sederhana. Sedangkan peneliti menggunakan teknik analisis data uji *regresi linear* berganda.

Skripsi Lorensius Albert (2019) dengan judul “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Microsoft Power Point (PPT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Kakap” Universitas Muhamadiyah Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Microsoft Power Point* pada materi ekosistem di SMP Negeri 3 Sungai Kakap dengan nilai *Effect Size* (ES) 0.8 tergolong tinggi. Hal ini memiliki perbedaan yang signifikan dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Persamaan penelitian dari Lorensius dengan peneliti ialah jenis ialah jenis penelitian kuantitatif dan metode yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen*. Adapun perbedaan penelitian dari Lorensius objeknya yaitu siswa SMP Negeri 3 Sungai Kakap. Sedangkan peneliti objeknya siswa SMP Negeri 1 Gunung Jati. Pada penelitian Lorensius teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Sedangkan peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Penelitian Lorensius menggunakan teknik analisis data Uji *U-Mann Whitney*. Sedangkan peneliti teknik analisis data menggunakan Uji T.

Penelitian dari Bajoko Nainggolan Dan Dimas Nugroho (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Larutan Asam Basa” Univeritas Negeri Medan. Hasil penelitian uji hipotesis pada $\alpha = 0,05$ diperoleh thitung > ttabel: $0,949 > 0,6794$; artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Disimpulkan bahwa hasil belajar kimia siswa pada materi larutan asam basa dengan PBL dan media *Power Point* lebih tinggi dari PBL tanpa media *Power Point*, dan aspek kognitif yang paling berkembang adalah C3 (aplikasi) sebesar 58 %.

Persamaan penelitian dari Bajoko dan Dimas dengan peneliti ialah menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen*. Adapun perbedaan penelitian dari Bajoko dan Dimas objeknya yaitu siswa SMA Budi Agung Medan. Sedangkan peneliti objeknya Siswa SMP Negeri 1 Gunung Jati. Pada penelitian Bajoko dan Dimas. Penelitian Bajoko dan Dimas menggunakan teknik *Sample Random Sampling*. Sedangkan peneliti uji normalitas menggunakan *Cluster Random sampling*.

Penelitian Nanda Alwardah (2021) dengan judul “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” Universitas Negeri Medan. Hasil penelitian peningkatan presentasi N-Gain pada siklus I: 63,8% (kategori sedang) dan siklus II: 81,2% (kategori tinggi). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPA peserta didik SMP dengan menerapkan model PBL dengan menggunakan media *Power Point* interaktif pada materi Pencemaran lingkungan.

Perbedaan penelitian dari Nanda objeknya yaitu siswa SMP Negeri 1 Kualuh Selatan Surakarta. Sedangkan peneliti objeknya siswa SMP Negeri 1 Gunung Jati. Penelitian Nanda menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian

kuantitatif. Pada penelitian Nanda jumlah sampel 30 orang siswa. Sedangkan peneliti sampelnya 60 orang siswa.

Skripsi Ardina Eka Nawang Sari (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Materi Hak dan Kewajiban Di SDN Buncitan” Univeristas PGRI Adi Buana Surabaya. Hasil penelitian ini yaitu Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak, artinya terdapat terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Power Point* terhadap hasil belajar siswa kelas III materi hak dan kewajiban SDN Buncitan.

Persamaan penelitian dari Ardina dengan peneliti ialah jenis penelitian kuantitatif, dalam metode yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen*. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan Ardina objeknya yaitu siswa SDN Buncitan. Sedangkan peneliti objeknya siswa SMP Negeri 1 Gunung Jati. Pada Penelitian Ardina menggunakan pengambilan sampel teknik *Cluster Sampling*. Sedangkan peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Pada penelitian Ardina jumlah sampel 50 siswa kelas 3 Sementara peneliti ini sampelnya 60 siswa kelas 8.

