



Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbasis *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN Puncakmanggah

Neng Safitri^{1*}, Muhidin², Pemi Permatasari³, M Rifki Nugraha⁴

^{1*-4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Mutiara Sukabumi
Alamat : Jl. Pembangunan (Jl. Selakaso Kulon), Desa Pasirhalang, Kecamatan Sukaraja, Kota Sukabumi,
Jawa Barat

Email: nengsafitri2926@gmail.com

Abstract. This study was motivated by the low learning outcomes of third-grade elementary school students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject due to the predominance of conventional teaching methods and the limited use of interactive learning media. The study aimed to determine the effect of the *Picture and Picture* learning model integrated with interactive *PowerPoint* on students' learning outcomes. This research employed a quantitative approach using a *Pre-Experimental Design* with a *One-Group Pretest-Posttest Design*. The participants were 21 third-grade students of SD Negeri Puncakmanggah selected through saturated sampling. Data were collected using pretest and posttest instruments that had met validity and reliability requirements. Data analysis included descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, the Paired Sample *t*-Test, and the *N-Gain* test using IBM SPSS Statistics version 25. The findings revealed that the mean pretest score of 54.05 increased to 85.95 in the posttest. The Paired Sample *t*-Test produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant improvement in students' learning outcomes. Furthermore, the average *N-Gain* score was 0.7128, which was categorized as high. These findings indicate that the *Picture and Picture* learning model integrated with interactive *PowerPoint* effectively improves third-grade students' learning outcomes in IPAS and can serve as an innovative instructional strategy to promote active learning in elementary schools.

Keywords: Interactive *PowerPoint*; IPAS; Learning outcomes; *Picture and Picture*; Primary school.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang disebabkan oleh dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional serta masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* melalui desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 21 siswa kelas III SD Negeri Puncakmanggah yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes berupa pretest dan posttest yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji *Paired Sample t*-Test, dan uji *N-Gain* menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 54,05 meningkat menjadi 85,95 pada posttest. Hasil uji *Paired Sample t*-Test memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7128 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III sekolah dasar serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Kata kunci: Hasil belajar; IPAS; *Picture and Picture*; *PowerPoint* interaktif; Sekolah dasar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal sehingga memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan pada abad ke-21. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Keempat kompetensi tersebut dikenal sebagai keterampilan *4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration)* yang menjadi salah satu fokus utama dalam implementasi pembelajaran abad ke-21.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, pemerintah Indonesia melalui Kurikulum Merdeka mendorong pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran diharapkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui aktivitas mengamati, bertanya, mencoba, berdiskusi, serta menyimpulkan hasil belajar berdasarkan pengalaman nyata. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi maupun perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam Kurikulum Merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir ilmiah, memahami lingkungan sekitar, serta mampu memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan keterampilan proses sains, kemampuan bernalar, serta pembentukan karakter peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang kontekstual.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri Puncakmanggah, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan

metode ceramah sehingga aktivitas belajar lebih berpusat pada guru. Peserta didik cenderung menjadi pendengar pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga materi yang disampaikan guru kurang menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh masih banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, serta mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang inovatif dan didukung media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting untuk mengatasi permasalahan tersebut serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut Jean Piaget menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media visual, contoh konkret, dan pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik pada usia tersebut. Guru perlu menghadirkan pembelajaran yang melibatkan media visual dan aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah *Picture and Picture*. Model pembelajaran ini memanfaatkan gambar sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mengamati gambar, tetapi juga diminta mengurutkan, menghubungkan, menganalisis, serta menjelaskan hubungan antar gambar sesuai dengan konsep yang dipelajari. Aktivitas tersebut mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran sekaligus membantu mereka membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna.

Efektivitas model *Picture and Picture* akan semakin optimal apabila dipadukan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya *PowerPoint* interaktif. *PowerPoint* interaktif memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kombinasi teks, gambar, animasi, audio, video, dan tombol navigasi sehingga pembelajaran menjadi

lebih menarik. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Penggunaan media interaktif juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal.

Selain didukung oleh teori Mayer, penerapan model *Picture and Picture* berbasis PowerPoint interaktif juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi, mengurutkan gambar, dan mempresentasikan hasil kerja, peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui interaksi dengan guru maupun teman sebaya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis yang menjadi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* maupun media PowerPoint interaktif secara terpisah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Astuti (2022), Nurhasanah dkk. (2022), dan Ervinawati (2021) menunjukkan bahwa penerapan model *Picture and Picture* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model *Picture and Picture* dengan PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) berupa penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* yang diintegrasikan dengan PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. Integrasi model dan media pembelajaran tersebut diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis PowerPoint interaktif

terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III SD Negeri Puncakmanggah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran inovatif di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan media gambar sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Huda (2017), model *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mengurutkan gambar secara logis sehingga mampu membangun pemahaman konsep melalui aktivitas berpikir, berdiskusi, dan mengemukakan alasan terhadap urutan gambar yang telah disusun. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penerapan model *Picture and Picture* dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, menyajikan gambar yang berkaitan dengan materi, meminta peserta didik mengurutkan gambar secara logis, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan alasan pengurutan gambar, memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik, kemudian bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran. Langkah-langkah tersebut mampu meningkatkan aktivitas belajar, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama peserta didik.

2.2. Teori *Multimedia Learning*

Penggunaan *PowerPoint* interaktif dalam penelitian ini didasarkan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2001). Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disampaikan melalui dua saluran, yaitu saluran visual dan saluran verbal. Penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, maupun video mampu membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih efektif dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja.

PowerPoint interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat mengintegrasikan berbagai unsur tersebut sehingga pembelajaran

menjadi lebih menarik. Melalui media ini, guru dapat menyajikan gambar, animasi, ilustrasi, maupun latihan interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi IPAS. Penggunaan media visual yang menarik mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

2.3. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut Piaget (1972), peserta didik sekolah dasar kelas III berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui objek nyata, media visual, maupun pengalaman langsung. Pada tahap ini, peserta didik belum sepenuhnya mampu memahami konsep yang bersifat abstrak sehingga guru perlu menggunakan media pembelajaran yang konkret agar materi lebih mudah dipahami.

Model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif sesuai dengan karakteristik perkembangan tersebut karena memanfaatkan gambar dan animasi sebagai representasi konkret dari materi pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata sehingga pemahaman konsep menjadi lebih optimal.

2.4. Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky

Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses sosial yang berlangsung melalui interaksi antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Pengetahuan dibangun melalui diskusi, kolaborasi, dan pemberian bantuan (*scaffolding*) dari individu yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif berkomunikasi, bekerja sama, serta mengemukakan pendapat.

Dalam penerapan model *Picture and Picture*, peserta didik berdiskusi untuk mengurutkan gambar, menjelaskan alasan penyusunan gambar, dan mempresentasikan hasil diskusi. Aktivitas tersebut mencerminkan penerapan teori konstruktivisme sosial karena peserta didik membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya. Selain meningkatkan hasil belajar, proses tersebut juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, serta berpikir kritis.

2.5. Penelitian yang Relevan

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* maupun media *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Astuti (2022) menyimpulkan bahwa penerapan model *Picture and Picture* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep. Nurhasanah dkk. (2022) juga menemukan bahwa penggunaan model *Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar matematika melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian Ervinawati (2021) menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian-penelitian yang tercantum dalam skripsi ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengkaji efektivitas model pembelajaran atau media pembelajaran secara terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan model *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas.

2.6. Kebaruan Penelitian

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran *Picture and Picture* dengan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. Kombinasi model dan media tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Selain memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga memberikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan guru dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok

eksperimen tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) sebelum memperoleh perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif. Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Puncakmanggah pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Puncakmanggah. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh* (*total sampling*), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Jumlah sampel yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 21 siswa yang terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan.

Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif, sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran dilaksanakan sesuai sintaks model *Picture and Picture*, yaitu penyampaian tujuan pembelajaran, penyajian gambar melalui media *PowerPoint* interaktif, pengurutan gambar oleh siswa, diskusi mengenai alasan pengurutan gambar, penarikan kesimpulan, dan evaluasi hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi sekolah, jumlah siswa, serta dokumentasi kegiatan penelitian. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Instrumen tes disusun berdasarkan capaian pembelajaran materi Ciri-Ciri MakhluK Hidup pada mata pelajaran IPAS kelas III.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji kualitasnya melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Pengujian tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat keakuratan dan konsistensi yang baik dalam mengukur hasil belajar siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistics versi 25*. Tahap awal analisis dilakukan dengan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai

minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi hasil pretest maupun posttest. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, efektivitas penerapan model pembelajaran dianalisis menggunakan N-Gain Score untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan. Interpretasi nilai N-Gain mengacu pada kategori rendah, sedang, dan tinggi sehingga dapat menggambarkan efektivitas model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri Puncakmangguh. Penelitian dilaksanakan terhadap 21 siswa dengan menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pemberian tes sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*).

4.1.1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif. Nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 54,05, sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,95. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 31,90 poin. Selain itu, nilai minimum siswa juga mengalami peningkatan dari 45 pada pretest menjadi 75 pada *posttest*, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 65 menjadi 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model yang diterapkan.

Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan gambar, animasi, dan media visual interaktif mampu membantu siswa memahami konsep materi IPAS dengan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

4.1.2. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data *pretest* dan *posttest* diuji normalitasnya menggunakan *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,441, sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,789. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis parametrik menggunakan *Paired Sample t-Test*.

4.1.3. Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Puncakmangguh.

4.1.4. Analisis N-Gain

Efektivitas pembelajaran dianalisis menggunakan *N-Gain Score*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7128, yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Berdasarkan kategori interpretasi N-Gain, peningkatan hasil belajar yang diperoleh berada pada tingkat efektivitas tinggi sehingga model pembelajaran yang diterapkan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

4.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai siswa dari 54,05 pada saat *pretest* menjadi 85,95 pada saat *posttest*. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berpengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model *Picture and Picture* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mengamati, mengurutkan, menghubungkan, serta menjelaskan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri melalui proses berpikir dan diskusi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa (*student centered learning*).

Dari perspektif teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas III sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui media visual dan pengalaman nyata. Oleh karena itu, penggunaan gambar yang disajikan melalui *PowerPoint* interaktif sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Media visual membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan objek yang dapat diamati sehingga proses memahami materi menjadi lebih mudah.

Hasil penelitian ini juga mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2001). Menurut teori tersebut, informasi akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal. Dalam penelitian ini, *PowerPoint* interaktif menyajikan materi melalui teks, gambar, animasi, dan ilustrasi sehingga mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Penyajian materi yang menarik juga membantu mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Selama proses pembelajaran, siswa berdiskusi, bekerja sama dalam mengurutkan gambar, menyampaikan pendapat, serta memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis yang menjadi kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Astuti (2022), Nurhasanah dkk. (2022), dan Ervinawati (2021) yang menyatakan bahwa model *Picture and Picture* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga

mendukung hasil penelitian Sandra Ayu Risky dan Murwani Dewi Wijayanti (2025), Ihsan Rizali dkk. (2023), serta Septy Widyorini dan Hermawan Wahyu Setiadi (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada integrasi model *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. Integrasi tersebut menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-Gain sebesar 0,7128 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri Puncakmanggah. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 54,05 yang meningkat menjadi 85,95 pada *posttest*. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,7128 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *PowerPoint* interaktif tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Pembelajaran yang mengintegrasikan gambar,

animasi, dan aktivitas diskusi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis PowerPoint interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

Bagi guru sekolah dasar, model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis PowerPoint interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran IPAS karena terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD proyektor, komputer, dan perangkat pendukung lainnya.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian dengan desain eksperimen yang lebih kuat, misalnya menggunakan kelompok kontrol atau menerapkan model *Picture and Picture* berbasis PowerPoint interaktif pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini merupakan bagian dari skripsi penulis di STKIP Bina Mutiara Sukabumi. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak sekolah, serta siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2020). *Media pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-model pembelajaran inovatif: Alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan*. Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York, NY: Basic Books.
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika penelitian pendidikan*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2020). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2020). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Buchori, P., Prawiyogi, A. G., & Anggraeni, S. W. (2024). Pengaruh metode *Picture and Picture* terhadap keterampilan menulis cerita di kelas II SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4572–4577. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1584>
- Kurniasari, D., Hakim, L., & Yulaini, E. (2023). Pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 9 Rambutan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 83–91.
- Pristy, N., & Sukartono. (2023). Kontribusi media PowerPoint interaktif dan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS SDN 2 Kalanglundo. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2026–2036.
- Purwani, N. P. R., Darsana, I. W., & Manuaba, I. B. S. (2018). Pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis portofolio terhadap hasil belajar IPA

- siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(3), 165–172.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v2i3.15955>
- Risky, S. A., & Wijayanti, M. D. (2025). Penerapan model *Picture and Picture* berbasis *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.104806>
- Rizali, I., Handayani, H., Nurhuda, A., Nurfitriani, A., Lesmana, A., Gustiani, G., & Adilah, F. N. (2024). Hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran *Picture and Picture*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.12216>
- Rohman, M. A., & Fanani, A. (2025). Pengaruh media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Margorejo 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47143>
- Setyawan, A., Reinata, I. K., & Utomo, D. T. P. (2023). Pemanfaatan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan di sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(2), 160–166. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v6i2.30593>
- Situmeang, A., & Tambunan, H. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi cerita tentang daerahku di kelas IV SDN 153059 Muara Bolak 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).
- Sri Wahyuni, Kasmianti, & Mirnawati. (2022). Analisis penerapan model *Picture and Picture* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Masimbu. *Koordinat Jurnal MIPA*, 2(2), 33–36.
<https://doi.org/10.24239/koordinat.v2i2.28>
- Sudharsono, M., Lestari, F., Vega, N., Aliifah, S. N., Riansyah, T. R., & Saphira, V. N. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 237–250.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5070>
- Tanjung, D. S., Mahulae, S., & Tumanggor, A. F. M. (2022). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 7(2), 144–154.
<https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v7i2.3393>

- Pratiwi, N. A., Susiloningsih, E., & Nurani, D. C. (2025). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4906–4916. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7869>
- Liu, T., Koroh, T. R., & Adoe, T. Y. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SD Inpres Perumnas 2 Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24333>
- Harahap, H. R., Sari, S. P., & Pakpahan, L. M. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada materi manusia dan lingkungan melalui penerapan metode *Picture and Picture* berbantu media Canva di kelas V SD Negeri 064966 Medan. *MASALIQ*, 5(4), 1452–1465. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i4.6214>
- Arsna, M. L., Priyanto, W., & Fajriyah, K. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(2), 1577–1590. <https://doi.org/10.47467/edu.v4i2.4532>
- Nafila, S., & Wijayanti, M. D. (2025). Penerapan model *Picture and Picture* (PAP) dengan media e-komik untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v14i1.106741>
- Wulansari, D., & Tyas, D. N. (2025). The development of interactive picture card media with QR code to improve IPAS learning outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.84474>
- Astaningrum, C., Ardhian, T., & Marwanti, E. (2025). Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.36456/inventa.9.2.a10492>
- Indarti, D., & Harjono, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran (POINTTER) “PowerPoint interaktif” pada mata pelajaran IPA materi rangka manusia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Harjosari 01 Bawen. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5045–5050. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1133>

- Konan, S. M. J., Ardiansyah, A., & Arda. (2025). Analisis model *Picture and Picture* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa SD pada mata pelajaran IPAS. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 6(3).
<https://doi.org/10.51878/educational.v6i3.11048>
- Rosalina, M., Putra, M. J., & Yadi, F. (2025). Pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN 35 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28951>