

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif pada siswa kelas IV-A SDN 54 Anak Air Padang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, perinciannya adalah:

1. Hasil belajar kognitif menerapkan (C3) siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif yang mencapai KKTP pada siklus I adalah 13 orang dengan persentase 46,42%. Pada siklus II siswa mencapai KKTP adalah 24 orang dengan persentase 85,71%. Persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif menerapkan (C3) siswa mengalami peningkatan sebesar 39,29% dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif menerapkan (C3) peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Hasil belajar kognitif menganalisis (C4) siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif yang mencapai KKTP pada siklus I

adalah 12 orang dengan persentase 42,85%. Pada siklus II siswa mencapai KKTP adalah 23 orang dengan persentase 82,14%. Persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif menganalisis (C4) siswa mengalami peningkatan sebesar 39,29% dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian model *Problem Based Learning* berbantu media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif menganalisis (C4) peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Hasil belajar afektif (aspek kesadaran keberagaman) siswa kelas IV-A pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif siklus I dengan rata-rata 73,50% dan pada siklus II dengan rata-rata 92,86% dengan persentase peningkatan sebesar dari siklus I ke siklus II sebesar 19,36%. Dengan demikian model *Problem Based Learning* berbantu media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar afektif (aspek kesadaran keberagaman) peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## **B. Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif sebagai berikut:

### **1. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif lagi dalam membimbing siswa dalam menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif ini sebagai media pembelajaran yang efektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru untuk dapat menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint sebagai salah satu alternatif model dan media pembelajaran, dikarenakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **3. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran, tentu akan dapat meningkatkan hasil belajar selain pada penilaian kognitif tetapi juga penelitian afektif.

### **4. Bagi Sekolah**

Model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif di sekolah diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran lain selain mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bay, R. R., Algiranto, A., & Yampap, U. (2021). Penggunaan Media Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 125-133.
- Cahyandani, N. (2022). Implementation of The Problem Based Learning Model to Improve The Learning Outcomes of Class IV Students of Jatisobo 4 Elementary School. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(5), 20-27.
- Ekowati, M. A. S., Wening, S., & Dananti, K. (2024). Pelatihan Dasar Penggunaan Microsoft Powerpoint Bagi Guru SD Kadilangu Baki Sukoharjo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), 26-32.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 99-108.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dimayati & Mudjiono. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dulyapit, A., Supriatna, Y., & Sumirat, F. (2023). Application of the Problem Based Learning (PBL) Model to Improve Student Learning Outcomes in Class V at UPTD SD Negeri Tapos 5, Depok City. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(1), 31-37.
- Eflin, E., Musfirah, M., & Sarbani, A. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Lempu PGSD*, 2(1), 101-106.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft PowerPoint sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Hermawan, T., Khairiani, D., Muthmainnah, M., Saifullah, I., & Bisri, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 3(2), 87-98.

- Hidayat, M., & Salim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif untuk Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(3), 67-75.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15-23.
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2), 211-222.
- Kasanah, M., & Pratama, A. P. (2024). Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 146-162
- Kemendikbudristek. (2022) [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/Salinan/salinan\\_2022215093900\\_Salinan%20Kepmendikbudristek%20No.56%20ttg%20Pedoman%20Penerapan%20Kurikulum.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/Salinan/salinan_2022215093900_Salinan%20Kepmendikbudristek%20No.56%20ttg%20Pedoman%20Penerapan%20Kurikulum.pdf)
- Khairat. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Team Games Tournament (TGT) pada Pelajaran PAI Materi Mari Hidup Sederhana dan Ikhlas di Kelas V SD Al Washliyah 02 UNIVA Medan. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 2(2), 1-10.
- Khairunnisa, Zain, M. H., & Syam, H. (2025). Problem Based Learning: Konsep, Karakteristik, dan Fondasinya dalam Membangun Kompetensi Abad 21. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1), 2330-2338.
- Kurniawati, D. (2021). Literature Study of Problem Based Learning Model on Mathematics Learning. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4(6), 26-32.
- Lestari, S. S., Ismail, F., & Astuti, M. (2025). Membangun Karakter Islami melalui Pembelajaran Inovatif PAI: Implementasi Kontekstual, Research Based Learning, Problem Based Learning, dan Quantum Theaching. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 78-87.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418-430.

- Mufangati, U. A., & Juarsa, O. (2018). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Siswa SMP. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 44–50.
- Muhammad, I., Mul Ihsan Al-Qodri, & Gusmaneli, G. (2025). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 66–80.
- Norlaila & Hermina, D. (2025). Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727–743.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259-273.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Curere*, 4(1), 33-42.
- Pemerintahan Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah dalam Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek. Diakses dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>.
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media PowerPoint dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal of Biology Education*, 3(2), 157-166.
- Putri, C. P., & Sari, N. T. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Jigsaw pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 29 Rantau Batu Pasar. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(3), 1312-1323.
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Lantanida Journal*, 7(1), 75-86.
- Ramadhani, I. A. (2026). Penerapan Inovasi Pendidikan Model Problem Based Learning (PBL) Materi Teks Pidato di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 4(1), 320-328.

- Ramadhani, S. P., Pratiwi, F. M., Fajriah, Z. H., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis terhadap Pembelajaran Matematika. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 724-730.
- Raudhah. (2022). Konsep Pendidikan Ramah Anak Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Studi Keislaman*, 7(2), 42-56.
- Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(2), 100-110.
- Sari, A. W., & Rigianti, H. A. (2023). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Caruban*, 6(3), 367-376.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205-218.
- Sariayu, M. R., & Miaz, Y. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa melalui Model Think Pair Share di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 295-305.
- Setiawan, R., & Septian, R. Y. (2025). Media Pembelajaran Interaktif: Analisis terhadap Pemanfaatan Media PowerPoint dalam Pendidikan. In *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 6(1), 2832-2837.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46.
- Sinaga, M. K., Abi, A. R., Ambarwati, N. F., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif (Collaborative Learning) terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Negeri 060914 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 8(1), 19-26.
- Syah, M. N. F., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *JMEL: Journal of Mechanical Engineering Learning*, 12(1), 29-38.
- Syawaly, A. M., & Hayun, M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Instruksional*, 2(1), 10-16.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1-19.

Yunistita, Y., & Togatorop, J. (2023). Manfaat PowerPoint Interaktif pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Curere*, 7(1), 139-145.

