

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pentingnya Pendidikan dalam kehidupan manusia memberikan manfaat yang spesifik, pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa, karena melalui pendidikan dapat meningkatkan suatu kualitas dalam kehidupan sebagai kemanusiaan. Pendidikan memberikan peranan penting dalam mencetak generasi yang akan mendatang sehingga dapat terbentuknya Pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas dapat membentuk karakter dan identitas suatu bangsa, terutama di era globalisasi yang ditandai oleh arus informasi yang cepat, interaksi lintas budaya, dan tantangan moral yang semakin kompleks. Maka dari itu Pendidikan sangat penting didalam kehidupan manusia.

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan akademik, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan yang mampu menjaga keutuhan dan harmoni sosial. Di Indonesia, pendidikan dasar menjadi fondasi bagi sistem pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menekankan pentingnya pendidikan yang berkualitas untuk mencapai tujuan nasional, yaitu menciptakan manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan memiliki kemampuan untuk berkontribusi pada pembangunan bangsa. Pendidikan yang baik adalah Pendidikan yang mampu mencetak generasi yang berkualitas, dalam hal ini diperlukan adanya

suatu tenaga kependidikan yaitu seorang Guru. Guru sebagai fasilitator utama harus mampu mengintegrasikan teknologi untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efektif, sehingga siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif tetapi juga aktif terlibat. Hal ini sejalan dengan paradigma pendidikan abad ke-21 yang menuntut literasi digital, kreativitas, dan kolaborasi, di mana pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas tradisional tetapi meluas ke lingkungan yang lebih interaktif dan adaptif.

Pancasila, sebagai ideologi negara, bukan sekadar doktrin politik, melainkan seperangkat nilai-nilai luhur yang mencakup Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Nilai-nilai ini harus diinternalisasi sejak dini melalui pendidikan formal, agar generasi muda dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab, toleran, dan berkontribusi pada kemajuan bangsa. Pancasila merupakan dasar negara, yang memiliki peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa yaitu bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, Pancasila merupakan mata Pelajaran yang penting dalam suatu lembaga pendidikan.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran inti di sekolah dasar yang bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan memiliki kesadaran sosial. Pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali menghadapi tantangan signifikan. Secara khusus, pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) dirancang

untuk anak usia dini hingga remaja awal, di mana materi disampaikan melalui pendekatan yang sederhana, kontekstual, dan menyenangkan agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap kurang menarik oleh siswa karena cenderung bersifat teoritik dan tekstual. Penyampaian materi yang monoton dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar, kurangnya perhatian siswa, dan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menekankan pembentukan dasar-dasar kewarganegaraan melalui cerita, permainan, dan diskusi kelompok, dengan tujuan utama meningkatkan pemahaman siswa tentang identitas nasional dan norma sosial. Tantangan utama di SD adalah menjaga minat siswa yang masih dalam fase imajinatif, sehingga metode pembelajaran harus inovatif untuk menghindari kebosanan dan memastikan pencapaian hasil belajar yang optimal. Perubahan dalam dunia pendidikan tidak lepas dari pengaruh revolusi digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah bertransformasi dari sekedar alat bantu menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis interaktif seperti video, animasi, game edukatif, dan presentasi interaktif semakin banyak digunakan sebagai alternatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Di era digital saat ini, di mana siswa lebih akrab dengan teknologi interaktif, metode pembelajaran yang statis dapat memperlebar kesenjangan antara ekspektasi siswa dan realitas Pendidikan. Karenanya, perlu pendekatan pembelajaran dan penggunaan media yang

inovatif, interaktif, dan menarik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam konteks ini media merupakan salah satu alat penunjang dalam suatu Pendidikan.

Media adalah alat pembelajaran yang mempunyai beberapa fungsi dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif serta kondusif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semua media pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar diukur tidak hanya dari segi kognitif (pengetahuan tentang UUD 1945 dan nilai Pancasila), tetapi juga afektif (pengembangan sikap kewarganegaraan) dan psikomotorik (kemampuan berpartisipasi dalam diskusi kelas).

Melihat hal diatas penggunaan media *powerpoint* interaktif memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan hasil belajar. Pada hasil pra observasi 21 Januari 2025 di Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru, *PowerPoint* interaktif merupakan salah satu alat bantu pembelajaran di dalam sekolah tersebut, termasuk pada pembelajaran Pendidikan Pancasila karena kemampuannya untuk menggabungkan teks, gambar, video, dan elemen interaktif seperti kuis. Penggunaan *powerpoint* dilakukan dengan cara membuat materi lebih visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila. Sebelum adanya

penggunaan media *powerpoint* interaktif didalam proses belajar siswa sulit memahami materi, karena teknik belajar yang masih monoton. Namun setelah adanya penggunaan media *powerpoint* terjadinya peningkatan hasil belajar yang cukup maksimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan kegiatan penelitian mengenai penerapan penggunaan media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar siswa yang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran yang berbentuk *powerpoint* interaktif.

Dalam hal lain peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru, mungkin menghadapi konteks spesifik yang mempengaruhi dalam metode belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki retensi informasi, dan mendukung pembelajaran aktif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan skor hasil belajar seperti yang diukur melalui tes kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *PowerPoint* Interaktif dapat diterapkan secara efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dari itu, penelitian ini memiliki fokus pada indikator seperti penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih adaptif di era digital. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran

Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru Tahun Pelajaran 2025/2026”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka fokus dalam penelitian ini adalah Penggunaan *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses penggunaan media *PowerPoint* Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 24 Bonet Baru tahun pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media *PowerPoint* interaktif di kelas V di Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan *PowerPoint* Interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V di Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru Tahun Pelajaran 2025/2026?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses penggunaan media *PowerPoint* Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media *PowerPoint* interaktif di kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan *PowerPoint* Interaktif pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru Tahun Pelajaran 2025/2026.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian dengan judul " Analisis Penggunaan *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru Tahun Pelajaran 2025/2026" di harapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Adapun uraian mendalam mengenai manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini berkaitan dengan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan akademik, pengayaan literatur, dan validasi atau pengembangan teori-teori pendidikan yang relevan. Penelitian ini berguna untuk mengetahui bagaimana penerapan media *powerpoint* interaktif, sebagaimana guru meningkatkan hasil belajar siswa melalui

pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam kehidupan agar mereka mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk penerapan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar. Melalui penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pemahaman bagi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga memberikan perannya sebagai pelajar pancasila yang sesungguhnya.

c. Bagi Sekolah

Membantu serta memberikan panduan praktis bagi guru di SD Negeri 24 Bonet Baru dan sekolah-sekolah serupa untuk meningkatkan metode pembelajaran yang efektif.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa

Dalam penelitian ini mampu menambah referensi sebagai bahan bacaan, sehingga mampu mencetak mahasiswa yang unggul dan kompeten, sebagai calon guru serta dapat meningkatkan mutu pengembangan ilmu dalam dunia Pendidikan khususnya di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

e. Bagi Umum (Masyarakat)

Dapat memberikan dampak positif, dorongan dan motivasi bagi warga atau Masyarakat umum yang berpartisipasi dalam dunia Pendidikan.

F. Definisi Operasional

Definisi atau istilah merupakan penjelasan-penjelasan yang terkait dengan variabel atau masalah, maka dari itu judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah Analisis Penggunaan *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru Tahun Pelajaran 2025/2026. Untuk memperjelas pengertian tentang judul diatas, maka penulis mengemukakan beberapa hal sebagai berikut:

1. *Powerpoint* Interaktif

PowerPoint menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan selain *Word* dan *Excel*. Dalam proses belajar mengajar pemanfaatan penggunaan *PowerPoint* sudah sepenuhnya dilakukan di sekolah-sekolah sampai perguruan tinggi. *PowerPoint* dapat digunakan untuk menyiapkan slide dengan cara yang lebih menarik dan efektif yang mencakup integrasi elemen multimedia seperti teks, grafik, animasi, dan video. Template siap pakai berdasarkan tema, warna atau efek yang dapat dipilih dengan mudah oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan mereka. Programnya yang menarik dan *user friendly* sehingga cocok digunakan

dalam proses belajar mengajar. Fitur-fitur yang menarik berupa design animasi dalam media pembelajaran *PowerPoint* digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi. Konten *PowerPoint* terus ditingkatkan sejalan dengan teknologi saat ini sehingga dapat bersaing dengan aplikasi canggih dan berbayar, yang diperlukan hanyalah agar pengguna lebih kreatif dalam mengeksplorasi fungsinya yang lebih dari sekadar presentasi slide dengan memasukkan animasi, rekaman audio atau suara, dan produksi video. Keterampilan presentasi yang baik, menarik dan memukau diperlukan semua orang agar ide atau gagasan yang disampaikan bisa mudah dipahami (Fuady dkk, 2023: 924.)

Berdasarkan sudut pandang diatas dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* Interaktif adalah alat untuk menerapkan teori pedagogis modern, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif, atau pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*). Ini membantu mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman praktis, meningkatkan retensi dan motivasi. Dalam konteks penelitian ini, *powerpoint* menjadi fokus analisis karena diintegrasikan ke dalam pemahaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD, di mana siswa diharapkan dapat menginternalisasi dimensi-dimensi tersebut melalui kegiatan belajar yang interaktif dan kontekstual. Relevansinya terletak pada upaya untuk mengevaluasi sejauh mana profil ini berhasil diterapkan di lingkungan sekolah dasar seperti SD Negeri 24 Bonet Baru, sehingga dapat memberikan hasil yang baik dalam suatu pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik (Yogi Fernando dkk, 2024: 66).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa dalam bentuk penilaian setelah terlibat dalam proses belajar dikelas, guru akan menilai *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* pada diri siswa dengan terjadinya perubahan pada siswa tersebut.

3. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Pancasila sebagai pandangan hidup, refleksi moral atau etika merupakan salah satu cara yang ditempuh oleh guru dan sekolah untuk

mencapai pemahaman yang langgeng tentang nilai-nilainya sebagai cerminan etis yang benar-benar sesuai dengan kaidah. Maka dilakukan terutama di sekolah dasar dan pendidik merupakan wujud agar siswa berperilaku, berakhlak, dan berkehidupan sesuai dengan kaidah dan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila. Pembentukan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila, dimulai dari sekolah dasar, membantu membangun karakter yang baik dan selaras dengan nilai-nilai Pancasila, dan siswa juga dapat berpartisipasi dalam mewujudkan bangsa dan negara yang baik. Teknik dari penciptaan anak dilaksanakan oleh ayah ibu dan guru. Selain dari penanaman nilai-nilai pancasilan melalui pendidikan formal atau melalui pembelajaran bersama guru. Tetapi, pembentukan nilai yang terkandung dalam pancasila juga harus melewati pendidikan lingkungan keluarga atau belajar dengan orang tua. Karena guru pertama seorang adalah orang tuanya, maka penanaman nilai-nilai pancasila juga harus diwujudkan di lingkungan keluarga agar seimbang dengan pendidika formal atau seimbang dengan pembelajaran yang telah guru ajarkan di kelas (Khalimatu Sa & Anggraeni Dewi, 2022: 9943).

Dari paparan diatas Pendidikan pancasila bagi sekolah dasar yaitu, dapat membentuk nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila seperti pembentukkan karakter seseorang. Maka dari itu Pendidikan Pancasila disekolah dasar memiliki potensi yang besar bagi peserta didik. Dalam penelitian ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

menjadi konteks utama khususnya di kelas V Sekolah Dasar 24 Bonet
Baru tahun Pelajaran 2025/2026.