

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. *Powerpoint* Interaktif

a. Pengertian *PowerPoint* Interaktif

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Menurut Raafif & Sufa (2023: 252) *PowerPoint* bisa dikatakan media pembelajaran interaktif apabila dalam penyajiannya mampu memberikan suasana saling berinteraksi antara media dengan pengguna. Pemberian tombol navigasi membuat pengguna dapat menggunakan PowerPoint dengan leluasa dan mampu memberikan interaksi dua arah (media dan user). Maka dari itu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *PowerPoint* (PPT) interaktif bukan sekadar presentasi biasa, melainkan sebuah media visual dinamis yang dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif seperti animasi, video, audio, kuis, dan hyperlink yang dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa. dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, media ini sangat potensial digunakan untuk menyajikan materi yang sebelumnya terkesan teoritis menjadi lebih konkret dan menyenangkan

Media pembelajaran *PowerPoint* (PPT) interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini mampu menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif (Revalina Hidayat dkk., 2025: 196). Selain meningkatkan pemahaman pada siswa, media *powerpoint* Interaktif juga mendorong siswa untuk lebih aktif, membangun minat belajar dan semangat, serta memfasilitasi internalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual.

Berdasarkan sudut pandang diatas dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* Interaktif adalah alat untuk menerapkan teori pedagogis secara modern dalam bentuk digital, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif, dapat membantu mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman praktis, meningkatkan retensi dan motivasi.

b. Indikator Penggunaan *Powerpoint* Interaktif

Media pembelajaran *powerpoint* diukur melalui lima indikator yaitu menurut (Listiani Rachmat & Hendri Winata, 2019: 167):

1. Relevansi
2. Kemampuan Guru
3. Kemudahan Penggunaan

4. Ketersediaan

5. Kebermanfaatan

c. Tujuan *Powerpoint* Interaktif

PowerPoint Interaktif adalah evolusi dari presentasi statis tradisional, yang dirancang untuk menciptakan pengalaman komunikasi dan pembelajaran yang lebih dinamis. Adapun tujuan *powerpoint* menurut Abdullah dkk., (2024: 20-21) adalah sebagai berikut:

1. *PowerPoint* interaktif dapat memfasilitasi kolaborasi antara siswa dengan cara menyediakan platform untuk berbagi ide, informasi, dan pandangan mereka secara lebih dinamis. Dengan fitur-fitur seperti slide yang dapat diedit bersama-sama secara real-time, siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau menyusun proyek bersama, yang secara efektif membangun keterampilan kolaboratif mereka.
2. *PowerPoint* interaktif juga memungkinkan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan elemen-elemen interaktif seperti hyperlink, video, atau animasi, presentasi dapat diubah menjadi pengalaman yang lebih menarik dan dinamis.
3. *PowerPoint* interaktif juga dapat membantu meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Dengan memberi mereka kontrol lebih besar atas proses pembelajaran mereka sendiri,

seperti menavigasi melalui materi, mengatur kecepatan pembelajaran, atau mengulang materi tertentu, siswa dapat mengembangkan keterampilan belajar mandiri yang esensial.

4. *PowerPoint* interaktif juga mendukung pembelajaran berbasis proyek atau penugasan. Dengan memungkinkan siswa untuk membuat presentasi yang mencakup berbagai aspek dari suatu topik atau proyek, mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan *powerpoint* bukan hanya sebatas media dalam pengajaran, tetapi *powerpoint* memiliki banyak tujuan terutama bagi siswa dalam proses belajar contoh utamanya adalah dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran,

d. Manfaat *Powerpoint* Interaktif

PowerPoint (PPT) interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun menurut Raafif & Sufa (2023: 252) media pembelajaran *PowerPoint* ini menawarkan keuntungan bagi siswa, termasuk kemampuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik perhatian mereka karena materi pembelajaran terlihat lebih nyata, dan memotivasi mereka untuk mempelajari materi secara lebih rinci. Media *PowerPoint* memiliki

banyak manfaat. Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh ketika diintegrasikan dengan pembelajaran adalah :

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi
2. Memberikan suasana pembelajaran yang interaktif
3. Mampu menampilkan gambar, animasi, video dan suara yang dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih efektif
4. Memberikan suasana belajar yang kondusif
5. Memberikan pengalaman pembelajaran lebih bermakna.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* memberikan banyak manfaat bagi siswa, baik dari kemampuan, ketertarikan bahkan memotivasi siswa untuk mengerti materi pembelajara secara mendalam.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keberhasilan atau pencapaian seseorang dalam suatu proses belajar dikelas. Adapun menurut Magfiroh Nashika (2023: 13) bahwa belajar merupakan bukan semata-mata adanya perubahan sikap dan tingkah laku, namun yang lebih pokok belajar tersebut yaitu bagaimana proses berinteraksi dengan lingkungan baru, proses mendapatkan ilmu pengetahuan serta proses merangsang apapun yang terjadi dilingkungan belajar tersebut.

Hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Aspek afektif, kognitif, dan psikomotor dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kemampuan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik masing-masing peserta didik mempengaruhi hasil belajar yang diterima peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan Arifudin & Kartika (2021: 7). Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Wijaksana Isma dkk., 2021: 156).

Menurut Yogi Fernando dkk., (2024: 66) 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.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami berbagai pengalaman belajarnya. dan hasil belajar juga 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, dan hasil belajar merupakan pencapaian seorang siswa setelah mengikuti proses dalam belajar, dalam suatu hasil terdapat perubahan yang ada didalam diri seseorang baik perubahan sikap, tingkah laku ataupun kemampuan. Dengan belajar maka akan menghasilkan perubahan-perubahan sikap dan tingkah laku.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dapat diklasifikasikan yaitu, Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Adapun menurut Arifudin & Kartika (2021: 4-6) dapat dijelaskan pada pengertian sebagai berikut:

1. Kognitif

Kognitif adalah segala kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa kemudian menjadi paham karenanya, kognitif juga dapat diartikan sebagai semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sebagai akibatnya individu tersebut mampu menerima pengetahuan setelahnya. Oleh karena itu kognitif tidak bisa dipisahkan dengan kecerdasan seseorang. kognitif merupakan semua aktivitas mental seseorang yang berhubungan dengan proses belajar mengajar sehingga mampu mempertimbangkan serta memahami sebuah peristiwa. Oleh karena itu, faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir. Dengan demikian, kognitif sangat berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang.

2. Afektif

Afektif fokus pada aspek emosional, sikap, nilai, dan respons pribadi terhadap pengalaman atau objek. Afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, serta nilai yang terdapat pada diri individu. Afektif juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang yang

berkaitan erat dengan berbagai emosi atau perasaan di dalam dirinya. Misalnya, penghargaan, perasaan, minat, semangat, nilai, sikap terhadap suatu kondisi, dan lain sebagainya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa afektif merupakan aspek yang lebih menekankan kepada perasaan, seperti minat dan sikap.

3. Psikomotorik

Psikomotorik menyangkut kemampuan fisik dan motorik, termasuk koordinasi gerakan, manipulasi objek, dan keterampilan praktis yang melibatkan tubuh. Psikomotor juga merupakan aspek yang sangat berkaitan dengan keterampilan (skill) setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf dan otot dan berfungsi psikis. Ranah psikomotorik ini berhubungan dengan aktifitas fisik, misalnya menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya. Ranah psikomotor dapat diartikan sebagai perilaku yang berkaitan dengan kemampuan gerak atau keterampilan yang ditunjukkan seseorang setelah menerima pengetahuan atau pengalaman sebagai respon yang ditunjukkan oleh gerak tubuhnya. Oleh karena itu, psikomotor berhubungan dengan aktivitas fisik manusia. Dapat disimpulkan bahwa psikomotor merupakan aspek yang lebih menekankan pada keterampilan motorik seseorang.

3. Peran Guru dalam Pembelajaran

Guru memberikan peranan penting dalam suatu Pendidikan, sebagai tenaga pengajar dan mentransfer ilmu Pendidikan. Menurut Nurzannah Siti (2022: 33-34) guru adalah suatu profesi, yang memiliki kualifikasi tertentu dalam pelaksanaan tugasnya dalam hal mendidik, mengajar, membimbing, memotivasi, memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Guru sebagai motivator adalah tentang bagaimana guru mampu meningkatkan gairah dan semangat belajar peserta didik baik dengan pemberian kata-kata motivasi maupun tugas-tugas tertentu yang akan membangkitkan rasa ingin tahunya. Guru sebagai fasilitator bukan saja soal fisik atau sarana prasarana bahkan ini adalah tugas sekolah. Guru sebagai fasilitator di sini maksudnya adalah tentang bagaimana guru memfasilitasi mental peserta didik dalam pembelajaran. Bagaimana guru memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk, bertanya, berdiskusi dan sebagainya. Adapun menurut Gentala & Dasar, (2022: 210-211) guru merupakan figur sentral dalam penyelenggaraan pendidikan, karena merupakan sosok yang sangat diperlukan bagi keberhasilan anak didik. Peran guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada akhirnya tidak peduli berapa banyak kurikulum yang dirancang, keberhasilan siswa sangat bergantung pada tanggung jawab guru untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

Perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan dalam kehidupan bermasyarakat tentunya dipenuhi oleh tuntutan berbagai faktor yang berpengaruh kuat terhadap kehidupan sekolah. Untuk mendemonstrasikan profesi sebagai guru, sebenarnya membutuhkan berbagai pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tuntutan zaman. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, dan guru mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk merencanakan dan melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Pengelolaan kelas merupakan bentuk kreativitas guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi pembelajaran yang optimal dan memulihkannya jika terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar.

Selain sebagai penyampai informasi, guru juga berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan minat belajar yang lebih dalam. Oleh karena itu, memberikan dukungan dan pelatihan kepada guru dalam pengembangan keterampilan merancang dan mengelola pembelajaran berdiferensiasi menjadi sangat penting. Hal ini akan membantu guru memaksimalkan perannya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan menarik, yang pada gilirannya berdampak positif pada minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sosiologi (Lisnawati dkk., 2023: 1692). Dalam kegiatan belajar mengajar, guru merupakan pemegang peran yang sangat penting, kepada gurulah tugas dan tanggung jawab, merencanakan dan melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Pengelolaan kelas merupakan wujud kreatifitas guru untuk mengadakan dan memelihara kondisi belajar yang

optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Dalam menjalankan tugas, guru harus memiliki seperangkat kemampuan baik dalam bidang yang akan disampaikan, maupun kemampuan untuk menyampaikan bahan itu agar mudah diterima oleh peserta didik. Adapun kemampuan yang harus dimiliki kaitannya dengan membina anak didik meliputi kemampuan mengawasi, membina, dan mengembangkan kemampuan siswa baik personil, profesional maupun sosial (Sholehah, 2025: 291).

Guru adalah pilar utama dalam pembelajaran karena mereka tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk masa depan siswa melalui pendidikan yang komprehensif. Efektivitas peran ini tergantung pada profesionalisme guru, dukungan sistem pendidikan, dan kemauan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Maka dari itu guru memiliki peranan penting dalam suatu Pendidikan.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

a. Pengertian Pendidikan Pancasila di SD

Pendidikan pancasila berasal dari dua kata, “panca” dan “sila” yang berarti “lima” dan “dasar” yang berarti dasar. Jadi, secara umum, Pancasila mengacu pada lima prinsip negara Indonesia. Kata panca sendiri disarankan oleh presiden pertama Indonesia yaitu oleh Ir. Soekarno sementara kata sila disarankan oleh salah satu ahli bahasa. Pendidikan Pancasila yaitu salah satu mata pelajaran wajib mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan

Pancasila sangat diharapkan memberikan perhatiannya pada perkembangan nilai-nilai, perkembangan moral, serta sikap dan perilaku peserta didik (Khalimatu Sa & Anggraeni Dewi, 2022: 9940). Menurut Aprilia dkk., (2025: 3662) Pendidikan Pancasila berfungsi secara signifikan pada pembentukan karakter peserta didik SD melalui pemupukan nilai-nilai seperti religiusitas, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Pelaksanaan pendidikan Pancasila bisa disampaikan pada pembelajaran teori dan juga bisa melalui praktik seperti gotong royong, musyawarah, dan apresiasi keberagaman budaya. Namun demikian, permasalahan keterbatasan sumber daya dan minimnya wawasan pendidik tentang metode pengajaran nilai-nilai Pancasila memerlukan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat guna menumbuhkan lingkungan pendidikan yang kondusif.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) adalah proses pendidikan formal yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila serta penanaman karakter seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan kepada siswa melalui mata pelajaran yang terstruktur. Secara mendalam Pendidikan Pancasila sebagai dasar negara, Undang-Undang Dasar 1945, sistem pemerintahan, hak dan kewajiban warga negara, serta nilai-nilai demokrasi dan

keberagaman. Maka dari itu, Pendidikan pancasila merupakan mata Pelajaran yang penting bagi sekolah dasar.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila di SD

Tujuan pendidikan Pancasila di sekolah dasar menurut Khalimatu Sa & Anggraeni Dewi (2022: 9943) adalah untuk membekali dan memantapkan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan baik warga negara Indonesia yang berpancasila dengan warga negara lain maupun dengan sesama warga negara Indonesia. Tujuan utama Pendidikan Pancasila adalah menanamkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan ini tidak hanya mencakup pengembangan intelektual peserta didik, tetapi juga pembentukan karakter, moral, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai wahana untuk melahirkan warga negara yang religius, demokratis, cinta tanah air, serta berintegritas dalam menghadapi perubahan global (Huda dkk., 2025: 1367-1368).

Pendidikan Pancasila memberikan pemahaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu tujuan Pendidikan Pancasila sangat penting bagi peserta didik, karena dapat membentuk suatu karakter yang dimulai dengan usia anak sekolah jenjang dasar.

c. **Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD**

Pendidikan Pendidikan Pancasila memiliki peranan penting pada siswa sekolah dasar agar peserta didik mampu mengembangkan dirinya. Adapun menurut Khalimatu Sa & Anggraeni Dewi (2022: 9944) pentingnya penanaman nilai Pancasila kepada anak-anak yaitu salah satu cara melestarikan dan mewariskan nilai Pancasila agar tidak memudar. Sebagai guru utama dan dasar bagi anak, orang tua harus mampu menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak-anaknya. Pendidik sebagai orang tua di lingkungan sekolah mampu memberikan dan menerapkan nilai Pancasila kepada siswa, serta siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Putri dkk., (2025: 79) pentingnya Pendidikan Pancasila untuk membentuk kepribadian, sikap, dan arah perjalanan berbangsa serta berdemokrasi. Oleh sebab itu, perlu untuk ditanamkan nilai-nilai ini sejak awal, terutama di tingkat sekolah dasar. menanamkan nilai Pancasila dalam pendidikan bisadilakukan lewat proses pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada karakter. Namun, ada beberapa tantangan seperti kurangnya pemahaman guru, terbatasnya sarana, dan dampak budaya luar yang masih menjadi penghalang. Untuk menyelesaikan masalah ini, diperlukan pengajaran guru yang terus menerus, penyediaan alat pembelajaran yang cukup, serta pengembangan kurikulum yang dapat disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pancasila memiliki peranan penting didalam kehidupan terutama pada dunia Pendidikan, karena Pancasila adalah dasar negara yang merupakan fondasi utama yang dapat membentuk moral karakter seseorang terkhusus pada siswa sekolah dasar.

B. Kajian Pustaka yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya sangat penting karena sebagai sumber informasi dan acuan yang sangat berguna bagi penulis. Dalam penelitian ini penulis memperkuat hasil penelitiannya dengan memperjelas dan memberikan perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya. Penulis akan mengemukakan beberapa penelitian yang berkaitan dengan masalah yang penulis teliti, yaitu sebagai berikut:

1. Dega Kanya Septipara Asyiqah dan Arif Widagdo tahun 2025 Semarang, menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) menulis jurnal yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa penelitian yang dilaksanakan yaitu menganalisis media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar. Perbedaan penelitian Dega Kanya Septipara Asyiqah dan Arif Widagdo membahas analisis penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar sedangkan dalam penelitian ini membahas analisis penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap

hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Kanya Septipara Asyiqah & Widagdo (2025: 2548-6950)

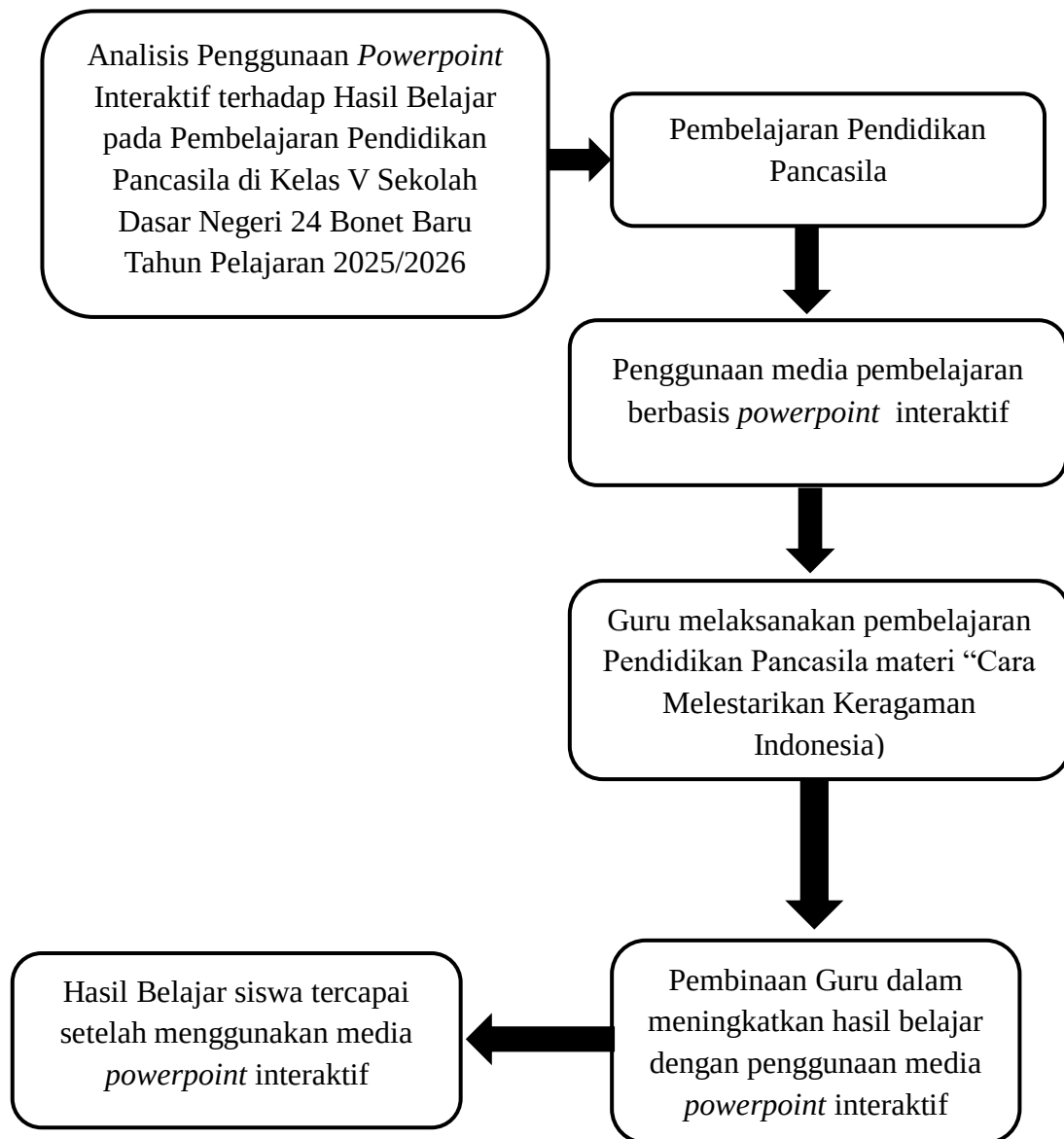
2. Reni Ramdayani, Fadilla Zahrah, Hanifa Nurul Arsyah, Arita Marin tahun 2022 di Semarang menggunakan metodologi kualitatif literatur *review* yaitu menulis jurnal yang berjudul “Analisis *Powerpoint* Terhadap Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian ini dapat kita simpulkan terdapat implementasi *powerpoint* terhadap Pendidikan karakter. Persamaan dari penelitian. Penelitian yang penulis laksanakan yaitu sama-sama mengkaji Nilai-nilai Pancasila dalam penggunaan *powerpoint*. Perbedaan penelitian Raudatul Jannah membahas Implementasi Pendidikan karakter sedangkan dalam penelitian ini membahas pemahaman Nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V Sekolah Dasar (Ramdayani dkk., 2022: 66-77).
3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Febrianita, Margaretha Lidya Sumarni, dan Kusnanto tahun 2025 di Bengkayang metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design yang berjudul “Pengaruh Media *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran PKN di SDN 01 Bengkayang”. Penelitian tersebut meneliti seberapa besar pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan media *powerpoint* sangat bermanfaat, khususnya

pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran (Sinarta, 2025: 524-534).

4. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Melani Khalimatu Sa'diyah dan Dinie Anggraeni Dewi pada tahun 2022 Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah mengumpulkan data dan informasi berupa dokumen, Buku diskusi, jurnal, artikel, dan lainnya, mengenai "Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar". Penelitian ini mengkaji secara mendalam berbagai literatur terkait menanamkan nilai Pancasila dan upaya serta pentingnya penanaman nilai Pancasila di sekolah dasar. Di era ini terdapat kejadian tentang mudurnya nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila di kalangan masyarakat, turunan baru maka dari itu pentingnya penanaman nilai Pancasila di sekolah dasar (Khalimatu Sa & Anggraeni Dewi, 2022: 9940-9945).
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muflih Saefuddin pada tahun 2024 di Jawa Tengah menggunakan metode kualitatif, penelitian yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa". Pada penelitian ini membahas tentang menganalisis efektivitas alat ajar *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode literatur sedangkan penelitian oleh penulis tentang penggunaan PPT interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar (Ahmad Muflih Saefuddin, 2024: 307-315).

C. Kerangka konseptual

Sekolah memegang peranan penting dalam menghasilkan generasi bangsa yang unggul dan berkualitas, namun sekolah juga memegang peran penting dalam Pendidikan karakter pada peserta didik. Setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa Kelas V SD 24 Bonet Baru diharapkan menunjukkan peningkatan pada aspek-aspek pemahaman nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *powerpoint* interaktif dalam pemahaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan fokus pada indikator seperti pengetahuan konseptual siswa kelas V. Dapat di lihat pada began kerangka konseptual berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Penelitian diawali dari konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Bonet Baru Tahun Pelajaran 2025/2026. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif sebagai bentuk inovasi dalam penyampaian materi. Penggunaan *PowerPoint* interaktif dimaksudkan untuk:

1. Meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa
2. Membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual, animasi, dan kuis interaktif
3. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

Selanjutnya, guru melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan media tersebut secara terstruktur. Dalam prosesnya, guru juga melakukan pembinaan dan penguatan materi untuk memastikan siswa memahami nilai-nilai yang diajarkan. Selanjutnya, siswa memperoleh hasil belajar yang cukup maksimal setelah menggunakan media *PowerPoint* Interaktif dalam pembelajaran.