

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama pembangunan bangsa di Indonesia, di mana sistem pendidikan dasar seperti sekolah dasar (SD) memainkan peran krusial dalam membentuk generasi muda yang berpengetahuan, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global. pendidikan adalah usaha yang sengaja (terencana, terkontrol, dengan sadar dan dengan cara sistematis) diberikan pada anak didik oleh pendidik agar anak didik yang potensial lebih berkembang terarah kepada tujuan tertentu seperti tertuang dalam UURI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Namun dalam praktiknya tantangan seperti kurangnya variasi metode pembelajaran dan keterbatasan sumber daya sering kali menghambat pencapaian hasil belajar optimal. Fenomena ini mendorong perlunya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya melalui integrasi teknologi digital yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah dengan memanfaatkan penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk memudahkan penyampaian pesan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga keberadaan media dalam pembelajaran adalah suatu hal yang sangat penting.

Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD memiliki posisi strategis sebagai fondasi nilai-nilai kebangsaan, yang mencakup pemahaman tentang Pancasila sebagai ideologi negara, konstitusi, dan norma sosial. Pembelajaran ini tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan kognitif, tetapi juga membentuk kesadaran siswa terhadap identitas nasional. Namun, data nilai siswa kelas IV menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran pendidikan Pancasila hanya satu siswa yang mencapai kkm dari tujuh siswa. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan dalam pemahaman konsep-konsep kognitif siswa.

Fokus pada kelas IV SD menunjukkan tahap perkembangan siswa di mana kemampuan kognitif mulai berkembang pesat, namun tantangan seperti kurangnya motivasi dan kesulitan memahami konsep abstrak sering muncul. Survei dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2024 mencatat bahwa 60% sekolah dasar di Indonesia memiliki fasilitas proyektor atau komputer untuk pembelajaran digital termasuk di SD Negeri 03 Sintang yang sudah memiliki fasilitas proyektor. Meskipun begitu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri 03 Sintang belum di manfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil pra observasi yang di lakukan pada 14 januari 2026 menunjukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik belum sepenuhnya terlibat secara langsung. Kegiatan pembelajaran masih di dominasi oleh aktivitas guru yaitu dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Metode tersebut membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, mudah merasa bosan, serta kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Motivasi peserta

didik kelas IV SDN 03 Sintang dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal ini terbukti dari siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dan terdapat beberapa peserta didik masih belum fokus dalam pembelajaran. Keadaan tersebut menimbulkan perolehan hasil belajar yang belum maksimal. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari data nilai semester I tahun ajaran 2024/2025 bahwa 50% dari jumlah peserta didik yang belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 60. Dari masalah yang ditemukan di lapangan dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar kognitif siswa belum optimal. Hal ini dikarenakan metode dan pemanfaatan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih konvensional dan tidak bervariasi.

Melalui penelitian ini, peneliti ingin menggunakan media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif bermuatan model *problem based learning* (PBL) sebagai solusi, teknologi ini memungkinkan integrasi elemen visual, audio, dan interaksi seperti kuis atau animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan keterlibatan siswa sehingga membuat siswa lebih antusias dan aktif. Hal ini selaras dengan pendapat (Budianti dkk, 2023:135) yang menyebutkan penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan siswa membutuhkan proses pembelajaran yang meningkatkan hasil belajarnya, dan pembelajaran melalui media *PowerPoint* interaktif membuat siswa lebih antusias dan aktif.

Menurut (Muthoharoh, 2019:31) *PowerPoint* merupakan solusi paling mudah dan efisien yang layak dipakai oleh guru ketika mengajar.

Model pembelajaran merupakan pedoman dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran baik berupa sumber, bahan atau alat yang akan digunakan. Model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas yaitu model pembelajaran *Problem based learning* (PBL). Menurut Wena (dalam Meilasari dkk, 2020) model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut.

Model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran masalah yang diberikan, sehingga siswa diharapkan bisa memecahkan masalah dan dapat menambah pengetahuannya sendiri. Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memfokuskan permasalahan pada pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan mengorientasikan siswa pada permasalahan yang harus dipecahkan, serta memberikan pengetahuan baru serta materi atau solusi yang didapatkan bisa dikaitkan dengan pengalaman atau pengetahuan autentik, sehingga siswa dapat dengan mudah mencari solusi dan memecahkan masalah yang diberikan.

Melalui penggunaan media pembelajaran power point interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) ini dapat diterapkan dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena dapat mengaktifkan peserta didik terutama dalam kegiatan tanya jawab, menganalisis dengan masalah yang diberikan dan membuat suasana belajar lebih menarik. Peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung, tidak hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru namun juga berfikir kritis dalam tanya jawab. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 03 Sintang.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "PENGUNAAN MEDIA BELAJAR *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI 03 SINTANG TAHUN AJARAN 2025/2026. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media belajar digital yang lebih inovatif serta memberikan rekomendasi bagi guru untuk memanfaatkan fasilitas digital serta model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan pemusatan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang akan dilakukan. Fokus dalam penelitian ini berpusat pada

“Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 03 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian ada beberapa pertanyaan penelitian yang ingin di kaji sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajran *powerpoin* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 03 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoin* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 03 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *powerpoin* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 03 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah menjelaskan secara jelas dan spesifik apa yang ingin dicapai oleh peneliti untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *powerpoin* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 03 sintang Tahun Pelajaran 2025/2026. Adapun tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoin* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 03 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoin* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 03 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *powerpoin* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 03 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini di bagi menjadi dua jenis, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang di harapkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.
- b. Memperkaya kajian teoretis mengenai efektivitas penggunaan media *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.
- c. Memberikan tambahan referensi ilmiah mengenai efektifitas penggunaan media *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian praktis ini dibagi menjadi lima yaitu bagi guru, bagi siswa, bagi sekolah, bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan referensi bagi guru dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna melalui penggunaan media *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL). Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi dan mahasiswa melalui perpustakaan lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang,

dan memberikan sumbangan media pembelajaran interaktif khususnya pada pembelajaran pendidikan pancasila.

e. Bagi Peneliti

Peneliti sebagai calon guru akan menjadi lebih memahami permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siswa khususnya pada minat belajar dan hasil belajar siswa.

E. Definisi istilah

1. Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif

PowerPoint interaktif merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dengan memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, video, serta fitur interaktif berupa tombol navigasi, hyperlink, dan soal interaktif. Menurut Anyan dkk, 2020:16) *Microsoft Power Point* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan *PowerPoint* interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran interaktif juga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif karena memadukan unsur visual dan interaksi yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep pembelajaran (Rustanto dkk, 2023)

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran dan dapat diukur melalui kegiatan evaluasi seperti tes, observasi, maupun penilaian kinerja. Dalam penelitian pendidikan, hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik, yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta terhadap materi pembelajaran. Ranah kognitif berfokus pada penguasaan pengetahuan dan kemampuan intelektual siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar kognitif diukur melalui tes tertulis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik, yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis,

mengevaluasi, dan mencipta terhadap materi pembelajaran. Ranah kognitif berfokus pada penguasaan pengetahuan serta kemampuan intelektual siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran (Lestariani, 2023 : 220) .

Selain itu, hasil belajar kognitif juga dapat diartikan sebagai capaian kemampuan intelektual siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran dan biasanya diukur menggunakan tes atau penilaian akademik untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari (Hidayat dkk, 2024 :3)

3. *Problem based learning* (PBL)

Problem based learning Adalah Suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang diintegrasikan dengan kehidupan nyata, dalam PBL diharapkan siswa dapat membentuk pengetahuan atau konsep baru dari informasi yang didapatnya., sehingga kemampuan berpikir siswa benar-benar terlatih. Tujuan dari belajar *Problem based learning* adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memungkinkan siswa mencapai potensi terbaik melalui adaptasi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa (Hutagaol dkk, 2024 : 500)