

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL)

Penerapan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) dapat dilaksanakan dengan baik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 03 Sintang. Selama proses penelitian berlangsung, pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus menunjukkan adanya perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya sehingga proses pembelajaran menjadi semakin efektif. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis, menarik, dan mudah dipahami melalui penyajian teks, gambar, animasi, serta latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Di sisi lain, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, bertukar pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Perpaduan antara media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dan model Problem Based Learning (PBL) menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada

siswa, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa maupun antarsiswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, penerapan media *PowerPoint* interaktif yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran Pendidikan Pancasila secara optimal di kelas IV SD Negeri 03 Sintang.

2. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL)

Penerapan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 03 Sintang. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Pada Siklus I persentase ketuntasan belajar mencapai 42,86% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 59,71. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 85,71% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73,57. Selanjutnya pada Siklus III seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 100% dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 90,71. Secara keseluruhan terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 57,14% dari Siklus I ke Siklus III. Selain meningkatnya nilai rata-rata dan ketuntasan belajar, proses pembelajaran juga menunjukkan

perubahan perilaku belajar siswa, seperti meningkatnya perhatian terhadap materi, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan mengemukakan pendapat, keberanian bertanya, serta kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media PowerPoint interaktif yang dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Namun demikian, berdasarkan desain penelitian tindakan kelas yang diterapkan, peningkatan hasil belajar tersebut merupakan hasil dari penerapan kedua komponen pembelajaran secara terpadu. Oleh karena itu, penelitian ini tidak dapat menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar hanya dipengaruhi oleh media PowerPoint interaktif ataupun hanya oleh model Problem Based Learning (PBL), melainkan oleh kombinasi keduanya yang saling melengkapi dalam mendukung proses pembelajaran.

3. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL)

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif bermuatan Model *Problem Based Learning* (PBL), diperoleh rata-rata persentase sebesar 89% dengan kategori Sangat Kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media dan model pembelajaran selama proses penelitian.

Berdasarkan masing-masing indikator angket, pada pernyataan pertama (P1) sebanyak 4 siswa memilih Sangat Setuju (SS) dan 3 siswa memilih Setuju (S) dengan persentase 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif Bermuatan Model *Problem Based Learning* (PBL) mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Pada pernyataan kedua (P2) yaitu "*Tampilan PowerPoint Bermuatan Model Problem Based Learning (PBL) membuat saya lebih tertarik belajar*", sebanyak 5 siswa memilih Sangat Setuju dan 2 siswa memilih Setuju dengan persentase 93%. Persentase ini merupakan salah satu yang tertinggi dan menunjukkan bahwa tampilan media yang menarik, disertai gambar, animasi, dan video mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Pada pernyataan ketiga (P3) yaitu "*Materi yang disajikan mudah saya pahami*", sebanyak 4 siswa memilih Sangat Setuju dan 3 siswa memilih Setuju dengan persentase 89%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penyajian materi dalam *PowerPoint* interaktif Bermuatan Model *Problem Based Learning* (PBL) membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik. Pada pernyataan keempat (P4) yaitu sebanyak 3 siswa memilih Sangat Setuju dan 4 siswa memilih Setuju dengan persentase 86%. Pada pernyataan kelima (P5) yaitu sebanyak 4 siswa memilih Sangat Setuju dan 3 siswa memilih Setuju dengan persentase 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa media dan model pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan keaktifan siswa

selama proses pembelajaran. Pada pernyataan keenam (P6) yaitu "Saya mudah memahami materi gotong royong dengan model PBL", sebanyak 5 siswa memilih Sangat Setuju dan 2 siswa memilih Setuju dengan persentase 93%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan PowerPoint interaktif membantu siswa memahami materi melalui kegiatan pemecahan masalah. Pada pernyataan ketujuh (P7) yaitu "Saya dapat memecahkan masalah yang diberikan guru", sebanyak 4 siswa memilih Sangat Setuju dan 3 siswa memilih Setuju dengan persentase 89%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu melatih kemampuan siswa dalam menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan.

Pada pernyataan kedelapan (P8) yaitu "Saya merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan", sebanyak 4 siswa memilih Sangat Setuju dan 3 siswa memilih Setuju dengan persentase 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif Bermuatan Model *Problem Based Learning* (PBL) membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Pada pernyataan kesembilan (P9) yaitu sebanyak 3 siswa memilih Sangat Setuju dan 4 siswa memilih Setuju dengan persentase 86 sedangkan Pada pernyataan kesepuluh (P10) sebanyak 5 siswa memilih Sangat Setuju dan 2 siswa memilih Setuju dengan persentase 93%. Pada pernyataan kesebelas (P11) yaitu "Saya dapat bekerja sama dengan teman dalam kelompok", sebanyak 4 siswa memilih Sangat Setuju dan 3 siswa memilih Setuju dengan persentase

89%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kerja sama antarsiswa.

Pada pernyataan kedua belas (P12) yaitu sebanyak 4 siswa memilih Sangat Setuju dan 3 siswa memilih Setuju dengan persentase 89, pada pernyataan ketiga belas (P13) yaitu sebanyak 5 siswa memilih Sangat Setuju dan 2 siswa memilih Setuju dengan persentase 93%. Persentase ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi untuk kembali belajar menggunakan media PowerPoint interaktif Bermuatan Model *Problem Based Learning* (PBL). Sedangkan pada pernyataan keempat belas (P14) yaitu sebanyak 3 siswa memilih Sangat Setuju dan 4 siswa memilih Setuju dengan persentase 86%. Pada pernyataan kelima belas (P15) yaitu sebanyak 4 siswa memilih Sangat Setuju dan 3 siswa memilih Setuju dengan persentase 89%.

Secara keseluruhan, indikator dengan persentase tertinggi terdapat pada P2, P6, P10, dan P13 yaitu sebesar 93%, yang menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik terhadap tampilan media, merasa lebih mudah memahami materi melalui Model *Problem Based Learning* (PBL), lebih mudah mengingat materi, serta memiliki keinginan untuk kembali belajar menggunakan PowerPoint interaktif Bermuatan Model *Problem Based Learning* (PBL). Sementara itu, indikator P4, P9, dan P14 memperoleh persentase 86%, namun tetap berada pada kategori Sangat Kuat, sehingga

menunjukkan bahwa seluruh aspek yang diukur memperoleh tanggapan positif dari siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif bermuatan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada pelajaran Pendidikan Pancasila berada pada kategori Sangat Kuat dengan rata-rata persentase sebesar 89%. Seluruh indikator memperoleh respon positif, tanpa adanya jawaban Tidak Setuju maupun Sangat Tidak Setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dan Model *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, pemahaman materi, kemampuan memecahkan masalah, kerja sama, kepercayaan diri, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Saran

Selama melaksanakan penelitian di SD Negeri 03 Sintang peneliti tidak mengalami kendala yang terlalu berat karena sarana di sekolah seperti proyektor sudah disediakan oleh pihak sekolah tersebut. Ketika menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL), guru tidak hanya fokus pada media saja, tetapi guru juga harus fokus pada pengembangan materi, menyampaikan materi, mengelola kelas, serta metode yang digunakan dalam proses pembelajaran supaya siswa lebih antusias dan mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Faktor siswa yakni minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran,

ketersediaan alat/media pembelajaran yang dapat menarik dan membantu siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan diperoleh hasil yang optimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) sebagai salah satu alternatif media dan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif, berani bertanya, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga diharapkan lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran agar hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat secara optimal.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *PowerPoint* interaktif bermuatan

model *Problem based learning* (PBL) dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD proyektor, komputer, dan fasilitas pendukung lainnya. Selain itu, sekolah juga diharapkan memberikan dukungan kepada guru untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang kreatif dan efektif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif bermuatan model *Problem based learning* (PBL) pada materi maupun mata pelajaran lainnya. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah fadila, dkk (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran sulis putri hidayat stai dr. Khez muttaqien purwakarta. *Journal of student research (jsr)*, 1(2), 1–17.
- Anyan, ege, b., & faisal, h. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan. *Jutech journal education and technology*, 1(1), 14–20.
- Anta. (2024). Model problem based learning. *Model Problem based learning (pbl) terhadap hasil belajar tematik sekolah dasar*, 7(2), 35–36.
- Arikunto, suhardjono, dan supardi. 2021. Penelitian tindakan kelas (1)
- Arikunto, suhardjono, dan supardi. 2017. Penelitian tindakan kelas. Jakarta: bumi aksara.
- Aufa, s., ismatullah, i., & dayurni, p. (2025). Dampak penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika: studi eksperimen pada siswa sekolah dasar. *Ibtida'i : jurnal kependidikan dasar*, 12(1), 65–74. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i1.11533>
- Azkiya nurhamidah, s., nurul, f., & tussadiah, n. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap hasil belajar ipa kelas v. *Cendikia: jurnal pendidikan dan pengajaran*, 2(3), 454–474.
- Budianti, y., rikmasari, r., & oktaviani, d. A. (2023). Penggunaan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal inovasi pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Desta pramesti, p., ketut dibia, & rahayu, p. U. (2021). Media pembelajaran daring interaktif berbasis power point dengan fungsi hyperlink. *Jurnal pedagogi dan pembelajaran*, 4(2), 258–267.
- Dr. Lukman pardede s.h., m. P., & dewi lestari pardede s.pd., m. P. (2023). Pengantar pendidikan (vol. 32, issue 3).
- Hidayat, e. N., hidayat, s., & rizqi, a. M. (2024). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pai kelas vi. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 10(3), 1–10.
- Hutagaol, r. A., simanjuntak, h., & sitorus, p. J. (2024). *Jkip : jurnal kajian ilmu pendidikan the influence of Problem based learning (pbl) strategies in improving description text writing skills in students at hkbp sidikalang smp*

pengaruh strategi Problem based learning (pbl) dalam meningkatkan keterampilan. 5(3), 498–506

- Isnaini, f. (2025). Penerapan model *Problem based learning* berbantuan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar ipas kelas v sdn 067240 medan tembung. *Edu society: jurnal pendidikan, ilmu sosial dan pengabdian kepada masyarakat*, 5(2), 1644–1659. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1587>
- Izza syaadah. (2024). Pengaruh model *Problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas v sdn 137958 tanjungbalai. *Jurnal pendidikan tambusai*, 8, 9136–9149. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13772>
- Jerika, e., & lestari, d. E. (2022). The use of interactive *PowerPoint* s to increase elementary school student's learning outcomes and motivation in mathematics during the pandemic. *Jurnal cendekia: jurnal pendidikan matematika*, 6(2), 1403–1418. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1364>
- Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi. (2024). *Statistik pendidikan dasar tahun 2024*. Jakarta: kemendikbudristek
- Lestariani, n. (2023). Analisis hasil belajar kognitif mahasiswa melalui peningkatan otonomi belajar dan literasi informasi digital. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 8(2), 218–238.
- Marius, a., wedyawati, n., & rismawati, m. (2020). Minat belajar dan hasil belajar siswa kelas v dengan pembelajaran berbantuan power point. *Jutech : journal education and technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.694>
- Mungfarida, a., kinaryosih, a. W., wardhana, n. R. P., & hadi, f. R. (2025). Inovasi pembelajaran dengan media power point interaktif untuk meningkatkan pembelajaran berbasis teknologi. *Mikhayla : journal of advanced research*, 2(1), 82–88. <https://doi.org/10.61579/mikhayla.v2i1.351>
- Muthoharoh, m. (2019). Media *PowerPoint* dalam pembelajaran miftakhul muthoharoh. *Tasyri` : jurnal tarbiyah-syari`ah-islamiyah*, 26(1), 21–32. <https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>
- Mudiana, I. G., Bayu, I. G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). *Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. 4, 383–392.
- Natalia, m., & tangkin, w. P. (2022). Penggunaan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas ii sd. *Jurnal educatio fkip unma*, 8(3), 1017–1025. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2676>

- Pemerintah indonesia. (2003). *Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: sekretariat negara republik Indonesia
- Putri, a. M., & iskandar, r. (2023). Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas v sekolah dasar. *Journal on education*, 5(3), 9456–9463. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1760>
- Putri, m. P. K. (2023). Pengembangan media power point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sd kelas v. *Jpgsd*, 11(11), 2378–2387.
- Revalina hidayat, irma apriani, lisa putri, ilham muarif, melsi prima dola, & masri yuanda. (2025). Pengembangan media pembelajaran ppt interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran pkn di sekolah dasar. *Jurnal bintang pendidikan indonesia*, 3(2), 365–374. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3846>
- Ricu Sidiq, Najuah, Samsidar tanjung, J. (2022). *TUTORIAL MEMBUAT MEDIA VIDEO ANIMASI : Pembelajaran Sejarah dengan Microsoft Powerpoint*. (T. K. C. A. Rizky (ed.); Cetakan Pe). CV. AA RIZKY. <https://doi.org/https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/49007>
- Risqi amelia, n., & yulis pratiwi, s. (2024). Penerapan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dan papan kartu mengenal perasaan mata pelajaran bahasa indonesia kelas 2 min banyuwangi. *Jese journal of elementary school education*, 1(2), 128–140.
- Romi, & radia, e. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sd. *Jurnal pendidikan konseling*, 4(5), 6921–6938.
- Rustanto, a., sukarno, s., & musli, m. (2023). Analisis level kognitif terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan islam siswa smp ahmad dahlan kota jambi. *Jurnal pendidikan tambusai*, 7(3)
- Setiawan, r., & yudha septian, r. (2025). Media pembelajaran interaktif: analisis terhadap pemanfaatan media *PowerPoint* dalam pendidikan. *Proceeding international seminar on islamic studies*, 6(1), 2832–2837.
- Sugiyono. (2019). Metode kualitatif, kuantitatif, dan rdand). Penerbit alfabeta bandung.
- Sugiyono. (2022). *Sugiyono metode penelitian kualitatif*. 1–257.

Sugiyono. (2023). Metode kualitatif, kuantitatif, dan *r&d*.

Sugiyono. (n.d.). *R&d sugiyono 2023*.

Suharsimi arikunto, suhardjono, s. (n.d.). *Arikunto 2021 (1).pdf*.

Suwartini. (2021). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui *Problem based learning* dengan *PowerPoint* di sekolah dasar. *Jurnal riset madrasah ibtidaiyah (jurmia)*, 1(1), 65–72.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.203>

Tamaji,s.t. (2023). Media pembelajaran berbasis it. *Edu-kata*, 9(2), 165–174.
<https://doi.org/10.52166/kata.v9i2.4948>

Titin, t., & kurnia, i. (2022). Studi literatur: pemanfaatan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran biologi di sma. *Edubiologia: biological science and education journal*, 2(1), 1.
<https://doi.org/10.30998/edubiologia.v2i1.10451>

Utami, m., & karo-karo, d. (2023). *Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui model Problem based learning di kelas iv sdn 105323 bakaran batu t.a 2022/2023*. 7, 6072–6079.