



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 7 Nomor 2 April 2025 Halaman 325 - 336

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Efektivitas *Problem Based Learning* Berbantuan *Slideware* Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar

Nihayatur Rohmah^{1✉}, Ika Ari Pratiwi², Fina Fakhriyah³

Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : 202133206@std.umk.ac.id¹, ika.ari@umk.ac.id², fina.fakhriyah@umk.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Pucakwangi 03 masih banyak dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan hafalan. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Tujuan dalam penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan perbedaan skor *pretest* dan *posttest* menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *slideware* interaktif, 2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III setelah diterapkannya model *problem based learning* berbantuan media *slideware* interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif *pre experimental* dengan desain *one group pretest posttest*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Pucakwangi yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi dengan analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan rata-rata skor *pretest* 41,75 meningkat menjadi 81,25 pada *posttest*. Uji t menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$ dan uji *n-gain* sebesar 0,682, mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif. Kesimpulannya, penerapan *problem based learning* berbantuan media *slideware* interaktif cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas III SDN Pucakwangi 03.

Kata Kunci: problem based learning, slideware interaktif.

Abstract

Pancasila Education at SDN Pucakwangi 03 is still mostly taught using conventional methods such as lectures and memorization. This makes students less active and struggle to understand the material. This study aims to: (1) describe the difference in pretest and posttest scores using the Problem-Based Learning (PBL) model with interactive slideware media, and (2) analyze the improvement in students' learning outcomes after applying this model. This research uses a quantitative pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The population consists of 20 third-grade students at SDN Pucakwangi 03. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation, analyzed using the paired sample t-test and n-gain test. The results show a significant improvement, with the average pretest score 41.75 rising to 81.25 in the posttest. The t-test result ($0.000 < 0.05$) and the n-gain score (0.682) indicate a fairly effective increase in learning outcomes. In conclusion, the Problem-Based Learning model with interactive slideware media is effective in improving third-grade students' Pancasila Education learning outcomes at SDN Pucakwangi 03.

Keywords: Problem based learning, interactive slideware.

Copyright (c) 2025 Nihayatur Rohmah, Ika Ari Pratiwi, Fina Fakhriyah

✉ Corresponding author :

Email : 202133206@std.umk.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i2.7988>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kehidupan suatu bangsa. Masa depan sebuah negara dapat tercermin dari komitmen masyarakatnya dalam mendukung dan menyelenggarakan sistem pendidikan nasional (Mubarak et al., 2024). Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), karena melalui pendidikan, individu diharapkan dapat mengembangkan potensinya secara maksimal serta mengubah perilakunya menjadi lebih baik (Wahyuningsih & Hikmat, 2024). Di tingkat Sekolah Dasar (SD), Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran dalam membentuk karakter serta menanamkan pemahaman siswa mengenai moralitas, hukum, dan nilai-nilai kebangsaan. Namun, hasil belajar Pendidikan Pancasila di kalangan siswa SD masih belum optimal akibat penggunaan perangkat pembelajaran yang kurang interaktif serta metode pengajaran yang monoton.

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada seluruh peserta didik, mulai dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi, dengan tujuan mempersiapkan mereka menjadi warga masyarakat sekaligus warga negara yang baik (Pratiwi et al., 2022). PPKn memiliki peran penting, terutama di sekolah dasar, dalam membentuk perilaku siswa agar sesuai dengan norma dan kaidah yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di Masyarakat (Harwanti et al., 2022). PPKn (Pendidikan Kewarganegaraan) adalah pendidikan yang memberikan pemahaman tentang berbagai ilmu dan aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Pratiwi et al., 2020).

Pembelajaran dianggap berhasil jika berlangsung secara bermakna, melibatkan keaktifan peserta didik, menghasilkan nilai yang baik serta memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), mendorong peserta didik untuk bersikap reaktif dan kritis, serta membentuk karakter yang positif (Rosidha, 2020). Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan, yang dapat diukur melalui pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan guru. Pemahaman ini tercermin dalam perubahan sikap, aspek sosial, dan emosional peserta didik (Sari, 2023). Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih belum optimal, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Proses pembelajaran tidak berlangsung secara spontan tanpa persiapan yang matang. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran menurut (Syafria et al., 2023). Oleh karena itu, guru harus merancang pembelajaran dengan baik agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Hal ini mencakup perencanaan yang sistematis, pemilihan media yang tepat, serta penerapan strategi yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Nofriyadi et al., 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Oktober 2024 kelas III di SDN Pucakwangi 03 diperoleh data bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila dikategorikan rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh guru belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi dan inovasi dalam pembelajaran serta guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa kurang tertarik dan merasa bosan pada pembelajaran tersebut karena dianggap Pelajaran yang penuh hafalan. Permasalahan lain juga disebabkan oleh siswa itu sendiri, selama proses pembelajaran siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru dan asik bermain sendiri, sehingga pemahaman materi yang didapatkan kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu menerapkan model dan media yang variatif. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model PBL dimana model tersebut merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut (Cahyani et al., 2021) Model pembelajaran PBL merupakan pendekatan yang mengajak siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan melalui tahapan metode ilmiah, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan yang relevan dengan masalah tersebut, tetapi juga mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah. Menurut (Amalia et al., 2020) model *problem based learning* merupakan

pendekatan yang efektif dalam mengajarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut (Alhamdani et al., 2023) penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat dapat menghambat proses belajar siswa, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya kemampuan literasi yang dimiliki oleh siswa.

Model *problem based learning* menciptakan proses belajar yang lebih berpusat pada siswa, kontekstual, menarik, dan efektif. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab terkait materi yang dipelajari (Fatimah et al., 2023). Pembelajaran berbasis masalah menekankan pada permasalahan kehidupan yang bermakna bagi siswa, sementara guru berperan dalam menyajikan masalah, merangsang pemikiran melalui pertanyaan, serta memfasilitasi proses penyelidikan (Uliyanti et al., 2022). Penggunaan media juga berpengaruh pada pemahaman siswa, salah satu media yang digunakan adalah *slideware* interaktif. Media pembelajaran dapat meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari (Nofriyadi et al., 2022). *Slideware* merupakan media yang efektif untuk menyajikan materi presentasi, karena dapat mengintegrasikan gambar, teks, animasi, serta elemen visual lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Miftakhul Muthoharoh, 2019). Penggunaan media *slideware* interaktif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan lebih baik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, dengan adanya tampilan visual yang menarik, dapat mencegah kejemuhan peserta didik saat mendengarkan pemaparan materi (Desi et al., 2024).

Penerapan model *problem based learning* dan media *slideware* interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Amalia, 2021). Ketika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan lebih mudah memahami isi Pelajaran (Nisa et al., 2020). Hal ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Minat yang tinggi mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berdiskusi, berpikir kritis, dan mencari solusi atas permasalahan yang diberikan. Hal ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Selain itu, penggunaan media interaktif juga membantu memperjelas konsep yang abstrak, sehingga peserta didik lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Nurfitri et al., 2020).

Penelitian ini memiliki kesenjangan yang cukup jelas dibandingkan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Pratiwi et al. (2022) meneliti penggunaan media komik edukasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi penelitian tersebut lebih berfokus pada penggunaan media komik dibandingkan penerapan model *Problem Based Learning*. Nofriyadi et al. (2022) juga mengkaji PBL, tetapi hanya menggunakan media audio-visual tanpa integrasi *slideware* interaktif yang dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, Wahyuni (2023) telah meneliti PBL dengan bantuan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar berbasis HOTS, tetapi lebih fokus pada aspek berpikir tingkat tinggi (HOTS) daripada efektivitas model pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila secara umum.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *slideware* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang masih menggunakan metode konvensional atau hanya fokus pada PBL, penelitian ini mengintegrasikan teknologi *slideware* interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, penelitian ini unik karena berfokus pada Pendidikan Pancasila, sementara kajian serupa lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran lain seperti IPA dan Matematika. Keunggulan lain dari penelitian ini adalah penggunaan pendekatan kuantitatif dengan analisis paired sample t-test dan n-gain, yang memberikan bukti empiris tentang efektivitas model ini. Dengan demikian, penelitian ini

berkontribusi dalam inovasi strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat dijadikan referensi bagi guru serta pengembang kurikulum untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengatasi pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan menyebabkan rendahnya partisipasi serta pemahaman siswa. Melalui penerapan PBL berbantuan *slideware* interaktif, siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir kritis dan memahami materi secara lebih mendalam. Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga meningkatkan motivasi dan membuat materi lebih menarik. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif dan efektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya perbedaan dan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 3 SDN Pucakwangi 03 setelah menerapkan model *Problem-Based Learning* berbantuan media *slideware* interaktif. Upaya ini dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Keberhasilan penelitian akan dianalisis melalui data kuantitatif yang diukur menggunakan metode statistik sederhana, sehingga hasil yang diperoleh dapat menunjukkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan secara objektif.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Pucakwangi 03 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 menggunakan jenis penelitian kuantitatif *pre experimental* dengan desain *one group pretest posttest*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji n-gain. Analisis data uji normalitas menggunakan data *pretest* dan *posttest* untuk membuktikan apakah data tersebut normal atau tidak, selain itu terdapat uji-t dan jika t -hitung $>$ t -tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk melakukan analisis n-gain dapat berpedoman pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Efektivitas N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber : Data Peneliti (2025)

Proses penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pra-penelitian, yang mencakup wawancara, observasi, penyusunan instrumen, serta pembuatan soal dan media yang kemudian divalidasi oleh ahli. Tahap kedua adalah pelaksanaan, yang dimulai dengan pemberian *pretest*, diikuti dengan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *slideware* interaktif selama empat pertemuan, dan diakhiri dengan *posttest*. Tahap ketiga adalah pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbantuan media *slideware* interaktif, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Pucakwangi pada bulan Januari 2025 dengan tujuan untuk mengukur hasil

- 329 *Efektivitas Problem Based Learning Berbantuan Slideware Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar - Nihayatur Rohmah, Ika Ari Pratiwi, Fina Fakhriyah*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i2.7988>

belajar Pendidikan Pancasila kelas III pada materi keberagaman suku bangsa. Penelitian ini dilakukan selama 4 pertemuan. Adapun rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Pendidikan Pancasila

Ukuran Data	Pretest	Posttest
Jumlah responden	20	20
Rata-rata	41,75	81,25
Nilai Terendah	20	75
Nilai Tertinggi	80	95

Sumber : Data Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel hasil pretest dan posttest, terlihat bahwa setelah penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan *slideware* interaktif, terjadi peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Rata-rata skor *pretest* sebesar 41,75, dengan nilai terendah 20 dan tertinggi 80. Setelah pembelajaran, rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 81,25, dengan nilai terendah 75 dan tertinggi 95. Data ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode tersebut. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah suatu data sampel berasal dari distribusi normal (Desi et al., 2024). Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro wilk* karena jumlah sampel pada penelitian ini kurang dari 50. Data dianggap normal jika nilai *sig* lebih besar dari 0,05, dan sebaliknya jika nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Statistic	df	Sig.
Pret	.182	20	.080	.935	.190
Post	.156	20	.200*	.930	.156

Sumber : Data Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro wilk*, diperoleh nilai *sig* > 0,05 yaitu 0,09 untuk data *pretest* dan 0,156 untuk data *posttest*, hal ini terbukti bahwa data hasil belajar Pendidikan Pancasila memiliki distribusi normal dan tergolong signifikan, sehingga *Ha* dapat diterima. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan dalam analisis statistik yang mengasumsikan distribusi normal, sehingga dapat digunakan untuk analisis data lebih lanjut.

2. Uji Paired Sample T-test

Uji *t* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa. Apabila nilai *sig* < 0,05 maka *Ha* diterima, dan jika *sig* > 0,05 maka *Ho* ditolak. Adapun hasil uji *t* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Paired Sample T-test

Paired Differences										
Pair	Pre - 1	Post			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
			Mean	Std. Deviation	Mean	Lower				
			-39.500	10.990	2.458	-44.644	-34.356	-16.073	19	.000

Sumber : Data Peneliti (2025)

Berdasarkan data yang telah dihitung peneliti menggunakan rumus uji t diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai t = -16.073 dengan derajat kebebasan (df = 19) yang menyebabkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan model PBL berbantuan media *slideware* interaktif.

3. Uji N-Gain

Uji N-gain pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *slideware* interaktif. Jika terjadi peningkatan yang signifikan dan hasil yang diperoleh memenuhi atau melebihi nilai ketuntasan minimum, perlakuan tersebut dianggap efektif. Adapun hasil uji n-gain adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
NGain	20	.44	.86	.6827	.09829
NGain_persen	20	44.44	85.71	68.277	9.82934
Valid N (listwise)	20				

Sumber : Data Peneliti (2025)

Dari tabel 5 diketahui bahwa nilai n-gain sebesar 0,682 yang masuk dalam kategori sedang yang dapat diinterpretasikan sebagai cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya model *problem based learning* berbantuan media *slideware* interaktif. Adapun hasil uji n-gain pada setiap indikator hasil belajar pendidikan pancasila adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji N-gain Tiap Indikator Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

No	Indikator Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Rata-Rata		N-Gain	Kriteria
		Pretest	Posttest		
1.	Mengingat (C1)	40	86,25	0,77	Tinggi
2.	Memahami (C2)	31,87	76,87	0,66	Sedang
3.	Menerapkan (C3)	43,75	84,37	0,72	Tinggi
4.	Menganalisis (C4)	38,12	77,5	0,63	Sedang
5.	Mengevaluasi (C5)	41,87	83,12	0,70	Sedang
6.	Menciptakan (C6)	66,25	82,5	0,48	Sedang
Rata-Rata		43, 64	81,77	0,66	Sedang

Sumber : Data Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji N-Gain Score untuk setiap indikator hasil belajar Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya peningkatan pada setiap indikator setelah penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *slideware* interaktif pada siswa kelas III.

Pembahasan

Perbedaan Rata-Rata Skor *Pretest* dan *Posttest* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Pembelajaran dilaksanakan dalam empat pertemuan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *slideware* interaktif. Setiap pertemuan dirancang agar peserta didik aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah dan diskusi kelompok, sehingga mereka dapat memahami konsep secara lebih mendalam. Meskipun materi yang dibahas berbeda di setiap pertemuan, langkah-langkah pembelajaran tetap mengikuti model yang sama. Pada tahap awal, guru mengawali pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa, mengecek kehadiran, dan memberikan ice breaking. Pada tahap inti, proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh *slideware* interaktif. Adapun tahapan model PBL menurut (Wahyuni, 2023) adalah identifikasi masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada kegiatan penutup, diakhiri dengan memberikan evaluasi untuk kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung, kemudian diakhiri dengan doa bersama.

Sebelum Perlakuan Sebelum penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *slideware* interaktif, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional, dengan dominasi ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Sesudah Perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *slideware* interaktif, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi, menganalisis masalah, dan menyampaikan pendapat. Dengan adanya media *slideware* interaktif, siswa lebih mudah memahami konsep karena materi disajikan secara visual dan interaktif. Setelah memberikan perlakuan 3 kali, diperoleh data *pretest* dan *posttest* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pendidikan Pancasila

Ukuran Data	Pretest	Posttest
Jumlah responden	20	20
Rata-rata	41,75	81,25
Nilai Terendah	20	75
Nilai Tertinggi	80	95

Sumber : Data Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel yang menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest*, hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan *slideware* interaktif terdapat peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila pada kelas III dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Rata-rata nilai *pretest* adalah 41,75 dengan nilai terendah 20 dan tertinggi 80. Sementara itu, rata-rata nilai *posttest* mencapai 81,25 dengan nilai terendah 75 dan tertinggi 95. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* secara rata-rata lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Adapun hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikan ($0,000 < 0,05$) sehingga Ha diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan.

Perbedaan hasil yang diperoleh dipengaruhi oleh setiap tahapan dalam pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* serta penggunaan media *slideware* interaktif, yang memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Pada proses pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator,

sehingga siswa lebih aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri, baik secara individu maupun kelompok, dengan memanfaatkan bahan ajar dan sumber belajar yang tersedia. Hal ini sejalan dengan pendapat (Syafria et al.2023), yang menyatakan bahwa guru dengan kompetensi tinggi mampu mengelola pembelajaran secara efektif dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pemilihan serta penggunaan bahan ajar yang tepat oleh guru turut berkontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Keberhasilan model PBL dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan karakteristiknya yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah. (Risanjani et al., 2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian dalam belajar. Guru dalam penelitian ini bertindak sebagai fasilitator, memberikan arahan kepada siswa dalam mengidentifikasi masalah, mengorganisasi pembelajaran, serta mengevaluasi solusi yang mereka kembangkan.

Dalam penelitian ini, penggunaan media *slideware* interaktif memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini mampu menarik perhatian siswa karena mengombinasikan elemen visual, teks, animasi, dan interaktivitas yang membuat materi lebih mudah dipahami. (Amalia, 2021) juga menemukan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan fokus dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya memudahkan pemahaman tetapi juga membuat suasana belajar lebih menarik dan tidak monoton.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, serta didukung oleh teori yang relevan, hipotesis penelitian dapat diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *slideware* interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN Pucakwangi 03.

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model PBL berbantuan *slideware* interaktif, terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga secara aktif terlibat dalam mengidentifikasi masalah, berdiskusi dengan teman sekelas, dan mencari solusi atas permasalahan yang diberikan. Media *slideware* interaktif membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual yang menarik, seperti gambar, animasi, dan skenario interaktif. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih berani mengungkapkan pendapat mereka dalam diskusi kelompok.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar siswa dapat dibuktikan dengan adanya perubahan skor *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor *pretest* sebesar 41,75 meningkat menjadi 81,25 pada *posttest*, dengan hasil uji N-Gain sebesar 0,682, yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *slideware* interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan model *Problem-Based Learning* yang didukung oleh media *slideware* interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan berfokus pada peserta didik. Melalui pendekatan ini, mereka didorong untuk mengidentifikasi, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir serta keterampilan belajar mandiri mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat (Pramestika, 2021) bahwa kombinasi model dan media pembelajaran meningkatkan variasi, keterlibatan, kerja sama, dan minat belajar peserta didik.

Hal ini didukung oleh hasil uji *N-Gain* pada setiap indikator hasil belajar Pendidikan Pancasila, adapun indikator yang pertama adalah mengingat, dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 yang tergolong dalam kategori tinggi. Sebelum diberikan perlakuan, siswa sering mengalami kesulitan dalam mengingat materi yang telah dipelajari dan kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Putri et al., 2021) yang menunjukkan bahwa siswa kerap menghadapi tantangan dalam mengingat

informasi baru. Namun, setelah penerapan model Problem-Based Learning dengan media slideware, siswa menjadi lebih mudah dalam mengingat informasi yang telah dipelajari. Penggunaan media visual seperti gambar, diagram, dan video membantu siswa untuk memvisualisasikan materi, yang pada gilirannya memperkuat daya ingat mereka.

Indikator kedua dalam hasil belajar adalah memahami, mendapatkan rata-rata skor *pretest* sebesar 31,87 menjadi 76,87 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,66 yang masuk dalam kategori sedang. Sebelum diberikan perlakuan, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan karena materi tersebut kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan temuan (Nisa et al., 2020), yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang tidak kontekstual seringkali menyulitkan siswa dalam menghubungkan materi dengan pengalaman nyata mereka. Namun, setelah diterapkan model Problem-Based Learning dengan bantuan media slideware, siswa dapat lebih mudah memahami materi. Dengan menggunakan media visual seperti gambar, diagram, dan video, siswa diminta untuk menjelaskan perbedaan tarian daerah dan mengenali penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga materi menjadi lebih relevan dengan kehidupan mereka. Diskusi interaktif yang didorong oleh penggunaan media slideware juga turut memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Indikator ketiga dalam hasil belajar adalah menerapkan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 yang tergolong tinggi dan mendapatkan skor *pretest* sebesar 43,75 dan *posttest* meningkat menjadi 84,37. Sebelum diberi perlakuan, siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari pada situasi nyata. Namun, setelah diterapkan model PBL dengan bantuan media slideware, siswa menjadi lebih mudah dalam menerapkan konsep yang telah mereka pelajari. Melalui skenario atau kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, siswa dilatih untuk langsung menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbedaan budaya dan agama, yang mengasah kemampuan mereka dalam penyelesaian konflik. Pendekatan ini menjadikan materi lebih aplikatif dan lebih mudah dipahami (Risanjani et al., 2023).

Indikator keempat dalam hasil belajar adalah kemampuan menganalisis, dengan nilai N-Gain 0,63 yang termasuk kategori sedang dan mendapatkan rata-rata skor *pretest* sebesar 38,12 dan *posttest* sebesar 77,5. Sebelum diberikan perlakuan, siswa kesulitan menganalisis dan membandingkan informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Adolph, 2019) bahwa menganalisis memerlukan kemampuan untuk menguraikan dan memahami hubungan antar bagian materi. Setelah diterapkan model PBL dengan media slideware interaktif, siswa mulai mengasah kemampuan berpikir kritis melalui analisis keunikan rumah adat dan perbandingan permainan tradisional, yang membantu mereka memahami hubungan antar budaya. Pendekatan ini membantu siswa untuk menggali lebih dalam dan memahami perbedaan serta persamaan dalam berbagai aspek budaya.

Indikator kelima dalam hasil belajar adalah kemampuan mengevaluasi, dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori sedang dan mendapatkan rata-rata *pretest* sebesar 41,87 dan *posttest* sebesar 83,12. Sebelum diberikan perlakuan, siswa kesulitan dalam mengevaluasi dan menilai situasi atau fenomena di sekitar mereka, sesuai dengan pendapat (Adolph, 2019) bahwa evaluasi memerlukan kemampuan mempertimbangkan berbagai pilihan. Setelah diterapkan model pembelajaran berbantuan media slideware, siswa diberi kesempatan untuk mengevaluasi aspek kehidupan sosial, seperti kelestarian permainan tradisional dan toleransi dalam keberagaman. Proses ini membantu siswa berpikir lebih kritis dan menghubungkan teori dengan praktik serta mempertimbangkan dampak tindakan mereka terhadap budaya dan masyarakat.

Indikator keenam dalam hasil belajar adalah kemampuan menciptakan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,48 yang termasuk kategori sedang dan mendapatkan rata-rata skor *pretest* sebesar 66,25 menjadi *posttest* sebesar 82,5. Sebelum perlakuan, siswa kesulitan menciptakan ide atau solusi baru, sesuai dengan pendapat (Sari, 2023) yang menyatakan bahwa kesempatan mengembangkan ide dapat mendorong inovasi. Setelah diterapkan model PBL dengan media slideware, siswa diberi tugas merancang kegiatan untuk mempromosikan budaya, yang mendorong mereka berpikir kreatif dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata, serta memperkuat keterampilan mereka dalam menciptakan solusi baru.

Peningkatan hasil belajar dalam elemen Bhinneka Tunggal Ika terlihat dari indikator utama yang berkaitan dengan capaian pembelajaran, yaitu kemampuan membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman sesuai dengan budaya, suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaan di rumah dan sekolah. Salah satu indikator peningkatan adalah pemahaman siswa terhadap identitas diri dan orang lain, di mana siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan budaya, bahasa, serta agama yang dianutnya, serta membedakan identitas teman dengan sikap saling menghargai. Menurut (Sipuan et al., 2022), pendidikan multikultural penting untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap perbedaan dan menanamkan persatuan, yang dapat diterapkan melalui pembelajaran inklusif yang menghormati keberagaman

Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Pertama, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, baik melalui diskusi kelompok maupun dalam mengajukan pertanyaan dan pendapat. Kedua, pemahaman mereka terhadap konsep meningkat karena mereka mempelajari materi melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah. Ketiga, keterampilan berpikir kritis mereka berkembang, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam menganalisis informasi dan menyusun solusi yang lebih baik. Keempat, interaksi dan kolaborasi dalam kelas semakin kuat, yang membantu siswa dalam bekerja sama dan berbagi ide dengan teman sebaya. Terakhir, motivasi belajar siswa meningkat karena metode pembelajaran yang lebih menarik dan menantang.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model PBL berbantuan *slideware* interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila, terutama bagi siswa kelas III SDN Pucakwangi 03. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *slideware* interaktif secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Keunggulan utama dari penelitian ini terletak pada integrasi PBL dengan teknologi *slideware* interaktif, yang mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif, khususnya dalam Pendidikan Pancasila, serta dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang metode pengajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2019). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Koperasi Pada Siswa Kelas Iv Sd N Umbulwidodo*. 46, 1–23.
- Alhamdani, M. H. Y., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2023). *Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Mabar Air Terhadap Literasi Sains Siswa Muh.* 10, 695–706.
- Amalia, N. Ilmi. (2021). *Ncoins : National Conference Of Islamic Natural Science (2021) Pengaruh Penggunaan Pbl Berbantuan Media Interaktif Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Klasifikasi Makhluk Ncoins : National Conference Of Islamic Natural Scien.* 49–64.
- Amalia, S. R., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kotak Kehidupan Pada Tema 6 Cita-Citaku. *Wasis : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 7–13. <Https://Doi.Org/10.24176/Wasis.V1i1.4513>

- 335 Efektivitas Problem Based Learning Berbantuan Slideware Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar - Nihayatur Rohmah, Ika Ari Pratiwi, Fina Fakhriyah
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i2.7988>

Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoro, A. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 919–927. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V3i3.472>

Desi, Z., Kumalasari, I., Ainul, M., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Pengaruh Pembelajaran Pai Berbasis Powerpoint. 7(1), 58–70.

Fatimah, S., Khamdun, & Fakhriyah, F. (2023). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Modul Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Hasil Belajar Ipa Dan Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar Siti. *Detikproperti*, 08, 119–121.

Harwanti, M. S., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Penerapan Model Mind Mapping Menggunakan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 5 Pada Siswa Kelas Iv Sd 02 Megawon. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 7–12. <Https://Doi.Org/10.26740/Eds.V5n1.P7-12>

Miftakhul Muthoharoh. (2019). Media Powerpoint Dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`Ah-Islamiyah*, 26(1), 21–32. <Http://Www.E-Journal.Stai-Iu.Ac.Id/Index.Php/Tasyri/Article/View/66>

Mubarak, A. Z., Dzaky, A., & Syahrani, S. (2024). Implementasi Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1097. <Https://Doi.Org/10.35931/Am.V8i3.3086>

Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Siti. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 1(2), 1–10.

Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2m Stkip Siliwangi*, 9(2), 161–167. <Https://Doi.Org/10.22460/P2m.V9i2.2980>

Nurfitri, D., Istiandaru, A., & Sulistiowati, E. (2020). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sd Negeri Lumingser 02 Melalui Model Pbl Berbantuan Media Interaktif* 1725–1741. <Http://Eprints.Uad.Ac.Id/21590/>

Pramestika, L. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 110–114. <Https://Doi.Org/10.31004/Jpdk.V1i2.610>

Pratiwi, Ika Ari, Afisa, Zahra Rifqa, & Fajrie, N. (2022). Analisis Kebutuhan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Pati Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <Https://Journal.Uii.Ac.Id/Ajie/Article/View/971>

Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar [The Effect Of Interactive Powerpoint Learning Media On Social Studies Learning Outcomes Of Elementary School Students]. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543.

Risanjani, A., Kurniawati, R. P., & Mursidik, E. M. (2023). Efektivitas Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 2(2), 678–684. <Http://Prosiding.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Senassdra>

Sari, M. P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Universitas Pasundan: Institutional Repositories & Scientific Journals*, Xx, 1–11. <Http://Repository.Unpas.Ac.Id/Id/Eprint/64297>

Sipuan, S., Warsah, I., Amin, A., & Adisel, A. (2022). Pendekatan Pendidikan Multikultural. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 815. <Https://Doi.Org/10.37905/Aksara.8.2.815-830.2022>

Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ppkn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117.

336 *Efektivitas Problem Based Learning Berbantuan Slideware Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar - Nihayatur Rohmah, Ika Ari Pratiwi, Fina Fakhriyah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i2.7988>

<Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V7i5.5863>

Uliyanti, I. A., Ardianti, S. D., & Fakhriyah, F. (2022). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ipas Kelas V Sd Berbantuan Media Augmented Reality*. 16(1), 1–23.

Wahyuni, A. D. Et Al. (2023). Penerapan Modelproblem Based Learning Berbantuan Ppt Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis Hots Kelas Iii Sdn Tanjungrejo 03. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vi(1), 102–109.

Wahyuningsih, A., & Hikmat, A. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(1), 471. <Https://Doi.Org/10.33087/Jiubj.V24i1.4284>