

EXECUTIVE SUMMARY

MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ISPIRING SUITE* DI SDN 01 ULAK KARANG SELATAN

Oleh:

NATASYA YULIANA
NPM 2110013411153



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

PADANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN

EXECUTIVE SUMMARY

**MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS IV MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING
(PBL) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ISPIRING SUITE DI SDN 01 ULAK KARANG SELATAN**

Disusun Oleh:

Natasya Yuliana

NPM 2110013411153

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul "Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan media pembelajaran Interaktif *Ispiring Suite* di SDN 01 Ulak Karang Selatan" untuk persyaratan wisuda 2025

Padang, Maret 2025
Disetujui Oleh,
Pembimbing


Darwianis, S.Sos.,M.H

EXECUTIVE SUMMARY

Natasya Yuliana. 2025. “Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan media pembelajaran Interaktif *Ispiring Suite* di SDN 01 Ulak Karang Selatan”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Darwianis, S.Sos.,M.H

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SN 01 Ulak Karang Selatan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut disebabkan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila di kelas yaitu: Sebagian peserta didik tidak konsentrasi pada saat guru menjelaskan materi hal ini dikarenakan Lokasi sekolah berada di pinggir jalan raya, Guru hanya memanfaatkan media yang ada di buku paket, Guru cenderung mengakhiri pembelajaran dengan memberikan penugasan atau latihan, minimnya media pembelajaran yang di gunakan dan tidak adanya pemanfaatan fasilitas yang disediakan sekolah serta tidak adanya pengenalan teknologi sedari dini yang diterapkan oleh guru sebagai pendidik. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *Ispiring Suite*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Instrumen dari penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar ranah kerja sama siswa, dan lembar tes hasil belajar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan yang berjumlah 22 orang.

\

Menurut Khasanah (2022:2) berpendapat belajar adalah perubahan di posisi atau kemampuan yang di capai seseorang melalui aktivitas. Perubahan di posisi tersebut akan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Sedangkan menurut Lutfiandi (2019:10-17) mengatakan Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Aulia (2021:190) menyatakan *Problem Based Learning* (PBL)

merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa agar dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh dari materi pelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang mendesain proses pembelajaran di kelas, mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sementara itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempengaruhi iklim dan kondisi belajar. Menurut Arrosyida dan Suprpto (2021:3) media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi dari sumber belajar ke pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinput kepada media tersebut. Menurut (Ariyanti et al., 2020:328), *Ispiring Suite* merupakan software yang menjadikan powerpoint lebih menarik dan berbasis *flash*. Mengemukakan bahwasanya media mempunyai peranan penting dan pengaruh yang besar dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Melalui model ini, siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan memakai model PBL berbantuan media interaktif *Ispiring Suite*, sehingga mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat ketika terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari pemberian perlakuan tersebut. Ada empat tahapan yang dilalui menggunakan penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil observasi aktivitas guru, lembar tes aktivitas siswa, lembar afektif kerja sama siswa dan tes hasil belajar siswa. Observasi dilaksanakan untuk melihat peningkatan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru dibantu oleh onserver satu Ibu Yenny Triza Darnita, S.Pd (guru kelas IV) dan Observer 2 Teguh Putri Tabir.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *Ispiring Suite* pada pembelajaran Pendidikan

Pancasila di kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan sudah adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dimana nilai hanya 9 orang siswa (41%) yang menguasai materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan target untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas IV pada ranah kognitif pemahaman (C2) dan afektif kerja sama (A2) dalam pembelajaran pendidikan pancasila, yaitu dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran interaktif *Ispiring Suite*. Penelitian ini yang dilakukan dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan satu kali ujian akhir siklus dengan subjek berjumlah 22 orang, menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar penilaian afektif kemampuan kerja sama siswa dan lembar tes hasil. Berdasarkan tes hasil belajar ranah kognitif siswa, pada siklus pertama meningkat dari 41% menjadi 54,54% (naik 13,54%), pada siklus kedua meningkat dari 54,54% menjadi 95% (naik 40,46%). Sedangkan hasil pembelajaran ranah afektif siswa, pada siklus pertama meningkat dari 41% menjadi 63,63% (naik 22,63%), pada siklus kedua meningkat dari 63,63% menjadi 89,28% (naik 25,65%). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV dapat ditingkatkan dengan menggunakan model PBL berbantuan media interaktif *Ispiring Suite* di SDN 01 Ulak Karang Selatan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model *Problem Based Learning*, Media Interaktif *Ispiring Suite*

Natasya Yuliana. 2025. "Improving the Learning Outcomes of Pancasila Education of Grade IV Students Through the Problem Based Learning (PBL) Model Assisted by Ispiring Suite Interactive Learning Media at SDN 01 Ulak Karang Selatan". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor : Darwianis, S.Sos.,M.H

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth grade students at SN 01 Ulak Karang Selatan in learning Pancasila Education. This is caused by the process of learning Pancasila education in the classroom, namely: Some students do not concentrate when the teacher explains the material because the location of the school is on the side of the highway, Teachers only use the media in the textbook, Teachers tend to end learning by giving assignments or exercises, the lack of learning media used and the lack of utilization of facilities provided by the school and the lack of early introduction of technology applied by teachers as educators. The purpose of

this study was to describe the improvement in learning outcomes of fourth grade students using the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Inspiring Suite interactive media. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The instruments of this study consisted of teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, student cooperation domain sheets, and learning outcome test sheets. The subjects of this study were 22 fourth grade students of SDN 01 Ulak Karang Selatan.

According to Khasanah (2022:2) learning is a change in position or ability achieved by a person through activity. Changes in this position will be obtained directly from a person's natural growth process. Meanwhile, according to Lutfiandi (2019:10-17) learning is a process of effort carried out by a person to obtain a new change in behavior as a whole, as a result of his own experience in interacting with his environment. According to Aulia (2021:190) Problem Based Learning (PBL) is a learning approach that uses problems in everyday life as a context for students to learn critical thinking and problem-solving skills, as well as to obtain from the subject matter. The learning model functions as a conceptual framework that designs the learning process in the classroom, including planning, implementation, and evaluation. Meanwhile, learning media functions as a tool that influences the climate and learning conditions. According to Arrozyida and Suprpto (2021:3) interactive learning media is anything related to software and hardware that can be used as an intermediary to convey the contents of the material from learning resources to learning with learning methods that can provide feedback to users from what has been inputted into the media. According to (Ariyanti et al., 2020:328), Inspiring Suite is software that makes PowerPoint more attractive and flash-based. Stating that media has an important role and a great influence in creating effective teaching and learning activities. Through this model, students can be more active in the learning process by using the PBL model assisted by Inspiring Suite interactive media, thus supporting teachers in achieving more effective and efficient learning goals

This type of research is Classroom Action Research (CAR). Classroom Action Research is a study that describes the cause-and-effect relationship when a treatment is applied, explains what happens during the treatment, and outlines the entire process from the initial implementation to its impact. There are four stages in Classroom Action Research: planning, implementation, observation, and reflection.

The data presented in this study are the results of observations of teacher activities, student activity test sheets, student cooperation affective sheets and student learning outcome tests. Observations were carried out to see the improvement in the implementation of learning carried out by teachers, while learning outcome tests were used to see the improvement in student learning outcomes in mathematics learning. In this case, the researcher acted as a teacher assisted by onserver one Mrs. Yenny Triza Darnita, S.Pd (grade IV teacher) and Observer 2 Teguh Putri Tabir.

This study can be concluded that the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Inspiring Suite interactive media in Pancasila Education learning in class IV SDN 01 Ulak Karang Selatan has increased student learning outcomes. Where the value of only 9 students (41%) mastered the Pancasila Education learning material, with the target of improving the learning outcomes of class IV students in the cognitive domain of understanding (C2) and affective cooperation (A2) in Pancasila education learning, namely by using the problem based learning (PBL) model assisted by Inspiring Suite interactive learning media. This study was conducted in two cycles, each cycle consisting of 2 meetings and one final cycle exam with 22 subjects, using the instrument of teacher and student activity observation sheets, affective assessment sheets of student cooperation skills and test results sheets. Based on the cognitive domain learning outcome test of students, in the first cycle it increased from 41% to 54.54% (up 13.54%), in the second cycle it increased from 54.54% to 95% (up 40.46%). Meanwhile, the results of students' affective domain learning, in the first cycle increased from 41% to 63.63% (up 22.63%), in the second cycle increased from 63.63% to 89.28% (up 25.65%). This shows that the learning of Pancasila Education for grade IV students can be improved by using the PBL model assisted by Inspiring Suite interactive media at SDN 01 Ulak Karang Selatan.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, *Problem Based Learning Model*, Inspiring Suite Interactive Media

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi, dkk (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.

Aulia, R. (2021). *Problem Based Learning: Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah*. [Nama Penerbit].

Ariyanti, D., et al. (2020). *Ispiring Suite: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash*. [Nama Penerbit].

Arrosyida, N., & Suprpto, A. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Implementasi*. [Nama Penerbit].

Khasanah, U. (2022). *Belajar dan Perubahannya dalam Proses Pembelajaran*. [Nama Penerbit].

Lutfiandi, M. (2019). *Proses Belajar dan Perubahan Tingkah Laku*. [Nama Penerbit]