

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MEMAHAMI NILAI-NILAI
PANCASILA DALAM BERBAGAI AKTIVITAS KEHIDUPAN
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PEAR DECK*
SISWA KELAS VI SDN SOGATEN KOTA MADIUN**

Oleh:

Nisa Naila Ruhmawanti¹

Fida Rahmantika Hadi²

Frida Dwiana Rahmawati³

Universitas PGRI Madiun

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118).

Korespondensi Penulis: nailanisa22@gmail.com

Abstract. *This study is focused on optimizing student learning outcomes through the implementation of interactive learning media Pear Deck in the Pancasila Education subject, addressing the understanding of Pancasila values in various life activities for 6th-grade students at SDN Sogaten Madiun. The research context is based on academic achievement of students that remains below the minimal standard, which encourages educators to design innovative strategies to improve learning performance, with one alternative being the use of interactive learning media Pear Deck. The methodology employed is Classroom Action Research (CAR). The systematic procedure in the research encompasses planning, implementation, observation, and reflection, along with the research findings compilation stage. The study population includes a 6th-grade learning group with a total of 31 students. The translation maintains the academic tone and closely follows the original Indonesian text, preserving the key terminology and research description while ensuring clarity in English. The information collection method employed was through a cognitive diagnostic test. The data analysis technique applied*

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MEMAHAMI NILAI-NILAI
PANCASILA DALAM BERBAGAI AKTIVITAS KEHIDUPAN
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PEAR DECK*
SISWA KELAS VI SDN SOGATEN KOTA MADIUN**

encompassed a comprehensive quantitative and qualitative approach. This research was conducted across 2 cycles, specifically Cycle I and Cycle II. Based on the research findings that have been executed, there was a significant improvement in results, beginning from the pre-action stage, Cycle I, and Cycle II. The average achievement demonstrated progressivity from 74.50 in the pre-action phase with a completion percentage of 38.71% to 76.25 in Cycle I with a completion percentage of 58.06%, subsequently experiencing significant advancement in Cycle II with an average of 87.50 and a completion percentage reaching 87.41%. Consequently, the completion percentage in Cycle II had surpassed the minimal learning completion percentage threshold of 80%. Based on this data derivation, a conclusion can be formulated that the implementation of the interactive Pear Deck learning media successfully optimized the learning outcomes of 6th-grade students at SDN Sogaten Madiun.

Keywords: *Media, Pear Deck, Learning Results.*

Abstrak. Penelitian ini difokuskan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa melalui implementasi media pembelajaran interaktif *Pear Deck* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi memahami nilai-nilai Pancasila dalam berbagai aktivitas kehidupan kelas VI di SDN Sogaten Madiun. Konteks penelitian didasarkan pada hasil belajar siswa yang masih berada di bawah standar minimal, yang mendorong tenaga pengajar untuk merancang strategi inovatif guna meningkatkan prestasi belajar, dengan salah satu alternatif melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Pear Deck*. Metodologi yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur sistematis dalam penelitian mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi serta tahap kompilasi temuan penelitian. Populasi penelitian mencakup rombongan belajar kelas VI dengan jumlah total 31 siswa. Metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah melalui tes diagnostik kognitif. Teknik analisis data yang diterapkan mencakup pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara komprehensif. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II. Berdasarkan temuan penelitian yang telah dieksekusi, terdapat peningkatan hasil yang bermakna, dimulai dari tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II. Capaian nilai rerata menunjukkan progresivitas dari

74.50 pada pratindakan dengan persentase ketuntasan 38.71% menjadi 76.25 pada siklus I dengan persentase ketuntasan 58.06%, selanjutnya mengalami kemajuan signifikan pada siklus II dengan rata-rata 87.50 dan persentase ketuntasan mencapai 87.41%. Outputnya, persentase ketuntasan di siklus II telah melampaui ambang batas minimal persentase ketuntasan belajar, yakni 80%. Berdasarkan derivasi data tersebut, dapat dirumuskan kesimpulan bahwa implementasi media belajar interaktif *Pear Deck* berhasil mengoptimalkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Sogaten Madiun.

Kata Kunci: Media, Pear Deck, Hasil Belajar.

LATAR BELAKANG

Pendidikan ini menjadi aspek fundamental dalam berbagai aktivitas kehidupan. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yang bermakna: membina dan memberikan pembinaan (pengajaran, bimbingan) terkait dengan moral dan kecerdasan intelektual (Nurkholis, 2013: 26). Sebagai makhluk yang tentunya memiliki ragam kebutuhan, pendidikan merupakan salah satu jalur yang wajib ditempuh oleh setiap individu. Dimulai dari lembaga prasekolah hingga pendidikan akademis atau lazim dikenal dengan studi perguruan tinggi. Dalam konteks eksistensi, setiap manusia memerlukan pengetahuan. Melalui ilmu, setiap individu dapat berkembang dan mewujudkan aspirasi, mengaktualisasikan cita-citanya serta mampu berkompetisi dengan sesama dalam berbagai ranah kehidupan. Pengetahuan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan, terutama dalam ranah pendidikan formal. Proses edukasi bersifat inklusif, dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa diskriminasi. Setiap warga negara memiliki hak fundamental untuk memperoleh pengajaran, sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 31 UUD 1945 yang menegaskan pendidikan sebagai hak dasar dan kewajiban negara untuk memfasilitasi. Ki Hajar Dewantara mengonseptualisasikan pendidikan sebagai upaya komprehensif untuk mengembangkan potensi manusia secara holistik. Konsep ini mencakup pembinaan budi pekerti, pengayaan pemikiran, dan pembentukan kekuatan jasmani, dengan tujuan menciptakan individu yang mampu hidup selaras dengan dinamika alam dan masyarakat sekitarnya. Melalui pendekatan ini, pendidikan tidak sekadar transfer pengetahuan, melainkan proses transformasi yang memungkinkan setiap individu mengaktualisasikan potensi diri secara optimal dan bermakna (Nurkholis, 2013: 26).

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA DALAM BERBAGAI AKTIVITAS KEHIDUPAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PEAR DECK* SISWA KELAS VI SDN SOGATEN KOTA MADIUN

Hasil belajar siswa merupakan wujud capaian intelektual yang diraih melalui serangkaian evaluasi akademik, mencakup ujian, penugasan, serta partisipasi aktif dalam interaksi kelas melalui kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada perolehan hasil belajar. Hasil belajar turut berfungsi sebagai indikator untuk mengidentifikasi kualitas pencapaian dalam institusi pendidikan formal (sekolah). Hasil belajar pada hakikatnya adalah luaran akhir yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses kegiatan pembelajaran, yang direpresentasikan melalui sistem penilaian berupa representasi alfabet, simbol, atau numerik. Kriteria tersebut lazimnya digunakan sebagai parameter untuk mengevaluasi efektivitas dan keberhasilan proses pedagogis yang dilaksanakan (Firmansyah, 2015). Akselerasi hasil belajar siswa dapat diwujudkan melalui proses instruksional yang produktif dengan mengaplikasikan pendekatan, strategi, serta media pembelajaran yang inovatif dan menstimulasi antusiasme.

Media pembelajaran merupakan komponen fundamental yang tak terpisahkan dari sistem instruksional, yang berarti media pembelajaran memiliki peran krusial dalam proses edukasi sehingga tanpa keberadaannya, proses belajar-mengajar akan kehilangan efektivitas dan tidak menghasilkan capaian optimal (Andriani, 2019). Media pembelajaran memainkan peranan esensial untuk mendukung pendidik dalam aktivitas pengajaran, dengan tujuan membangkitkan motivasi dan mengoptimalkan kapasitas pemahaman para siswa. Salah satu pendekatan media yang selaras dengan konteks digital kontemporer adalah media interaktif. Penggunaan media interaktif ini sangat sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang tentunya sudah mulai memasuki lingkungan sekolah mulai dari sekolah dasar hingga bangku perkuliahan. Semua hal yang berhubungan dengan pendidikan saat ini tidak bisa terlepas dari teknologi. Bagi guru penggunaan teknologi mencakup pemenuhan akan tugas-tugas administratif yang diberikan oleh dinas pendidikan maupun Kemendikbudristek. Bagi siswa penggunaan teknologi meliputi media belajar serta sarana dan prasarana belajar. Penggunaan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman dan bisa dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya tentunya akan membawa peluang baik bagi dunia pendidikan. Otoritas pemerintahan saat ini secara berkelanjutan menjalankan inisiatif untuk mengoptimalkan mutu pendidikan di Nusantara. Berdasarkan hal tersebut, implementasi media yang

memanfaatkan teknologi akan terus dipromosikan pemerintah ke seluruh institusi pendidikan di wilayah Indonesia.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka dilakukanlah observasi awal di kelas VI SDN Sogaten Madiun, banyak siswa mengeluhkan kesulitan terhadap materi nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dikarenakan setiap butir Pancasila memiliki gambar lambang Pancasila yang berbeda-beda serta memiliki nilai-nilai kehidupan yang berbeda-beda. Menurut pandangan mereka, proses menghafalnya sangatlah kompleks. Langkah strategis yang perlu diupayakan oleh pendidik dalam konteks ini adalah mengoptimalkan media pembelajaran yang selaras dengan materi tersebut agar dapat tersampaikan secara efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dengan optimal. Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan di ruang kelas tersebut adalah media digital berbasis aplikasi yakni *Pear Deck*. *Pear Deck* merupakan instrumen teknologi yang memfasilitasi para pengajar untuk merancang presentasi interaktif yang menghadirkan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran (Sulistyaningrum et al. 2021). Platform digital ini merupakan sarana komunikasi dua arah yang memfasilitasi interaksi antara pendidik dan siswa. Melalui media pembelajaran interaktif, guru dapat mengunggah materi, merancang kuis, menyusun instrumen evaluasi, dan memberikan tugas akademik yang dapat langsung diselesaikan siswa melalui perangkat digital mereka. Mekanisme ini secara signifikan meningkatkan interaksi edukatif, memungkinkan pendidik untuk mengamati dan mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time melalui aplikasi *Pear Deck*. Fitur inovatif lainnya mencakup kemampuan untuk mengarsipkan tangkapan layar presentasi beserta tanggapan siswa, yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi dokumentatif untuk menganalisis perkembangan dan capaian belajar siswa (Devega and Kom, 2022).

Merujuk pada konteks yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengembangkan gagasan dan strategi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa secara komprehensif serta mampu mengeksplorasi berbagai gagasan dan alternatif pemecahan persoalan terkait materi tersebut melalui media pembelajaran interaktif *Pear Deck*. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya mengembangkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Memahami Nilai-Nilai Pancasila dalam Berbagai Aktivitas Kehidupan melalui media pembelajaran interaktif *Pear Deck* siswa kelas VI SDN Sogaten Kota Madiun.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MEMAHAMI NILAI-NILAI
PANCASILA DALAM BERBAGAI AKTIVITAS KEHIDUPAN
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PEAR DECK*
SISWA KELAS VI SDN SOGATEN KOTA MADIUN
METODE PENELITIAN**

Pendekatan metodologis yang dimanfaatkan dalam penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadaptasi dari kerangka konseptual yang dirumuskan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Metode ini menggunakan intervensi sistematis yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi dan diobservasi dengan menyediakan strategi komprehensif dalam mengatasi tantangan di lingkungan instruksional kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu strategi inovatif yang dapat diimplementasikan oleh pendidik untuk mengoptimalkan kapasitas profesional dan tanggung jawab akademik, khususnya dalam mengelola proses pembelajaran (Sanjaya, 2011 : 13).

Populasi penelitian ini mencakup keseluruhan siswa tingkat enam di Sekolah Dasar Negeri Sogaten Madiun, dengan total jumlah 31 individu. Adapun fokus penelitian dalam penelitian ini terarah pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi memahami nilai-nilai Pancasila dalam berbagai aktivitas kehidupan melalui penerapan media pembelajaran interaktif *Pear Deck*. Penelitian dilaksanakan melalui dua tahapan siklus, yakni siklus I dan siklus II. Sebelum memasuki tahap awal siklus, peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui tes diagnostik kognitif untuk mengidentifikasi kapasitas dasar siswa. Instrumen diagnostik kognitif tersebut juga berfungsi untuk mengelompokkan subjek penelitian ke dalam beberapa kategori sesuai dengan tingkat kompetensi intelektualnya, selanjutnya dibagi ke dalam kelompok-kelompok tertentu. Setelah dilaksanakan tes diagnostik kognitif, peneliti menjalankan penelitian siklus I. Tujuh hari kemudian, peneliti mengimplementasikan siklus II. Selanjutnya, pasca penyelesaian siklus I dan II, analisis data dilakukan menggunakan pendekatan analitik kuantitatif dan kualitatif. Informasi dari temuan penelitian diidentifikasi dengan menggunakan metodologi statistik deskriptif dan inferensial untuk data numerik melalui komparasi menyeluruh hasil pra intervensi, siklus I dan siklus II. Hasil analisis deskriptif kualitatif dimanfaatkan untuk mengeksplorasi secara naratif temuan dari pengamatan selama rangkaian penelitian berlangsung.

Penelitian ini menerapkan metodologi model bersiklus, di mana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan pembelajaran di ruang kelas yang mencakup tahapan

perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, diikuti dengan proses pengolahan temuan penelitian. Selanjutnya, peneliti akan melaksanakan siklus I dan mengkaji secara mendalam capaian hasil pada siklus tersebut untuk menentukan apakah masih diperlukan penyempurnaan. Apabila ditemukan kebutuhan perbaikan, maka penelitian dapat dilanjutkan menuju siklus II dan seterusnya sampai mencapai target yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diselenggarakan terhadap siswa di kelas VI Sekolah Dasar Negeri Sogaten Madiun. Tahap permulaan dilaksanakan oleh peneliti dengan menerapkan kegiatan tes diagnostik kognitif guna mengidentifikasi kapasitas dasar para siswa menggunakan instrumen evaluasi yang selaras dengan materi.

Tabel 1. Data Pratindakan (asesmen diagnostik kognitif)	
Aspek	Jumlah
Jumlah Siswa	31
Siswa sudah mencapai KKM	12
Siswa belum mencapai KKM	19
Rata-rata nilai kelas	74.50
Presentase ketuntasan	38.71%

Berdasarkan data yang tertera pada tabel 1 Pratindakan, dapat diinterpretasikan bahwa sejumlah 12 pelajar telah berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, yang menunjukkan persentase keberhasilan belajar sebesar 38.71%. Sebaliknya, terdapat 19 pelajar yang belum mencapai standar KKM 70, dengan persentase 61.30%. Adapun rata-rata skor kelas tercatat sebesar 74.50. Persentase ketuntasan akademik pada tahap pratindakan ini masih belum memenuhi ambang batas minimal keberhasilan pembelajaran, yakni jauh dari target 80% yang diharapkan.

Pasca implementasi media pembelajaran interaktif *Pear Deck* dalam siklus I, ditemukan bahwa 18 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 13 siswa belum memenuhi standar tersebut. Capaian dalam proses pembelajaran siklus pertama ini menunjukkan peningkatan yang cukup bermakna, walaupun proses belajar-mengajar belum sepenuhnya optimal. Rincian terperinci mengenai capaian pada siklus I dapat diamati dalam tabel 2 yang dilampirkan.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MEMAHAMI NILAI-NILAI
PANCASILA DALAM BERBAGAI AKTIVITAS KEHIDUPAN
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PEAR DECK*
SISWA KELAS VI SDN SOGATEN KOTA MADIUN**

Tabel 2. Data Siklus I	
Aspek	Jumlah
Jumlah Siswa	31
Siswa sudah mencapai KKM	18
Siswa belum mencapai KKM	13
Rata-rata nilai kelas	76.25
Presentase ketuntasan	58.06%

Berdasarkan data yang tertera dalam tabel 2 terkait data pada siklus I, dapat diobservasi bahwa siswa yang telah memenuhi standar nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 sejumlah 18 individu dengan tingkat keberhasilan akademik sebesar 58.06%, sedangkan mereka yang belum mencapai standar KKM 70 berjumlah 13 siswa dengan persentase 41.93%. Rata-rata hasil belajar kelas mencapai 76.25. Persentase ketuntasan belajar dalam siklus I belum memenuhi target minimal ketuntasan yakni 80%. Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I mengindikasikan bahwa implementasi siklus II dalam penelitian ini mutlak diperlukan, mengingat siklus I belum berhasil mencapai standar ketuntasan belajar minimal. Konsekuensinya, diperlukan serangkaian upaya perbaikan proses pembelajaran pada siklus II yang diharapkan dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam siklus kedua penelitian, langkah-langkah yang dijalankan oleh tim penelaah memperlihatkan kemiripan struktural dengan fase sebelumnya, dimulai dari perancangan instruksional yang berbasis pada evaluasi diagnostik, serta kontemplasi personal. Prosedur yang diimplementasikan pada babak ini merupakan suatu transformasi sistematis dari periode awal. Akuisisi data kuantitatif untuk siklus kedua dapat ditelaah melalui representasi tabulasi pada dokumen pendukung nomor 3.

Tabel 3. Data Siklus II	
Aspek	Jumlah
Jumlah Siswa	31
Siswa sudah mencapai KKM	27
Siswa belum mencapai KKM	4

Rata-rata nilai kelas	87.50
Presentase ketuntasan	87.41%

Berdasarkan data yang tercantum pada tabel 3 untuk siklus II, terungkap bahwa siswa yang telah berhasil melampaui standar ketuntasan minimal 70 berjumlah 27 individu, dengan proporsi keberhasilan pembelajaran sebesar 87.09%, sementara itu sejumlah 4 siswa belum mencapai standar dengan persentase 12.90%. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 87.50. Proporsi ketuntasan hasil belajar pada siklus II telah memenuhi ambang batas minimal persentase keberhasilan pembelajaran yakni 80%. Merujuk pada data yang diperoleh dari rangkaian prosedur kedua, telah terungkap bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya ranah memahami nilai-nilai Pancasila dalam berbagai aktivitas kehidupan pada kelas VI SDN Sogaten Madiun telah mengalami kemajuan signifikan setelah mengimplementasikan media pembelajaran interaktif *Pear Deck*. Konsekuensinya, tahapan penelitian dapat dihentikan pada siklus II, dan peneliti tidak memerlukan pengembangan prosedur selanjutnya.

Temuan penelitian terkait capaian akademik siswa dalam setiap daur penelitian tindakan kelas ini mengindikasikan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif *Pear Deck* berhasil mengoptimalkan capaian belajar siswa. Penggunaan sarana edukasi interaktif yang mengintegrasikan beragam elemen seperti tayangan visual, konten auditif, ilustrasi grafis, dan inovasi teknologi digital memberikan wadah yang kaya akan representasi multisensori untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dicerna oleh para siswa (Sakti, 2023). Melalui keterlibatan siswa dalam aplikasi *Pear Deck* yang sangat menggugah semangat belajar dan keragaman jenis media di dalamnya, seperti presentasi materi, ujian singkat, lembar kerja yang menarik, serta instrumen evaluasi yang disusun oleh pendidik, mampu membangkitkan motivasi intelektual siswa untuk belajar secara lebih produktif. Komponen visual dan auditori yang diintegrasikan dalam instrumen tersebut secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan minat akademik dan mempercepat proses kognitif siswa terhadap substansi materi, yang selanjutnya menghasilkan hasil belajar yang semakin optimal. Progresivitas hasil belajar siswa pada tahap pratindakan, siklus I, serta siklus II divisualisasikan melalui representasi grafis berikut.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA DALAM BERBAGAI AKTIVITAS KEHIDUPAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PEAR DECK* SISWA KELAS VI SDN SOGATEN KOTA MADIUN

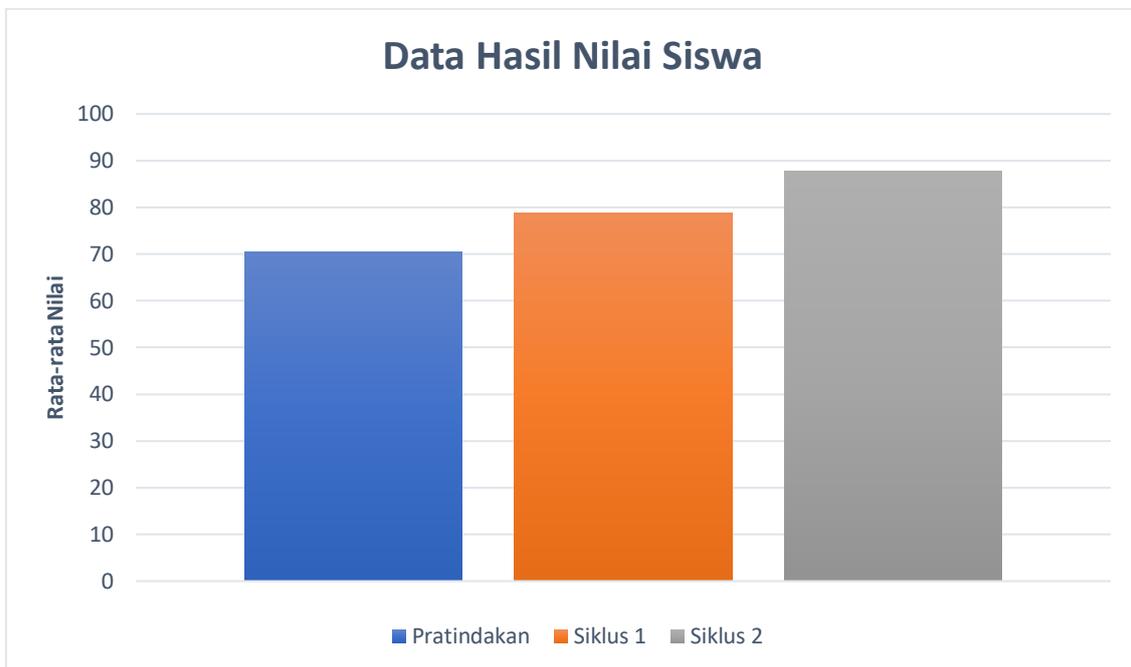


Diagram yang disajikan mengindikasikan adanya peningkatan prestasi akademik yang bermakna dari tahap pra-intervensi, kemudian berlanjut pada siklus I dan selanjutnya siklus II. Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif *Pear Deck* berhasil mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi memahami nilai-nilai Pancasila dalam berbagai aktivitas kehidupan. Implementasi instrumen pedagogis ini terbukti sangat produktif dalam mengembangkan hasil belajar siswa. Angka rerata mengalami kenaikan dari 74.50 pada tahap pratindakan dengan proporsi keberhasilan 38.71% menjadi 76.25 pada siklus I dengan persentase ketuntasan 58.06%, selanjutnya memperlihatkan peningkatan signifikan pada siklus II dengan nilai rata-rata 87.50 dan persentase ketuntasan mencapai 87.41%. Secara spesifik, capaian persentase ketuntasan di siklus II telah melampaui ambang batas minimal keberhasilan belajar yang ditetapkan, yakni 80%.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan empiris dari data penelitian dan analisis mendalam yang telah dilakukan, dapat ditarik suatu konklusi definitif bahwasanya implementasi media pembelajaran interaktif *Pear Deck* terbukti secara signifikan berhasil dalam mengoptimalkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi memahami

nilai-nilai Pancasila dalam berbagai aktivitas kehidupan pada siswa kelas VI SDN Sogaten Madiun. Melalui penggunaan media pembelajaran tersebut, pendidik berhasil menciptakan lingkungan instruksional yang lebih dinamis dan partisipatif. Sehingga dapat memicu rasa ketertarikan siswa dalam belajarnya. Dengan demikian siswa akan lebih semangat memahami materi serta mengerjakan kuis, LKPD, hingga soal tes evaluasi. Penyajian visualisasi yang menawan dalam media pembelajaran ini turut membangkitkan antusiasme siswa dalam proses belajar. Lebih lanjut, pendidik memiliki kemampuan untuk mengawasi secara langsung aktivitas siswa melalui perangkat miliknya sendiri. Guru juga dapat melihat sejauh mana siswa membaca dan memahami materi tersebut melalui slide yang ditunjukkan dengan nama pengguna siswa pada media pembelajaran tersebut. Terlebih lagi di akhir pembelajaran guru juga dapat melihat secara langsung nilai tes evaluasi melalui hasil belajar yang langsung tercatat dalam *spreadsheet*.

Hasil belajar siswa yang mengalami kemajuan dapat dibuktikan melalui temuan penelitian ini yang mengindikasikan adanya peningkatan capaian belajar yang bermakna sejak tahap pra-intervensi, siklus I, hingga siklus II. Nilai rerata menunjukkan progresivitas dari 74.50 pada tahap pra-intervensi dengan persentase ketercapaian 38.71% menjadi 76.25 pada siklus I dengan persentase ketercapaian 58.06%, selanjutnya mengalami akselerasi pencapaian pada siklus II dengan rata-rata 87.50 dengan persentase ketercapaian 87.41%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan pada siklus II telah berhasil melampaui ambang batas minimal capaian pembelajaran, yakni 80%. Berdasarkan data empiris yang diperoleh, dapat ditarik konklusi definitif bahwasanya implementasi media pembelajaran interaktif *Pear Deck* secara signifikan mampu mengoptimalkan dan mengembangkan hasil belajar siswa kelas VI di SDN Sogaten Madiun.

DAFTAR REFERENSI

- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1).
- Davega, A.T. and Kom, S. (2022) *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV Batam Publisher.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MEMAHAMI NILAI-NILAI
PANCASILA DALAM BERBAGAI AKTIVITAS KEHIDUPAN
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PEAR DECK*
SISWA KELAS VI SDN SOGATEN KOTA MADIUN**

- Firmansyah, D., (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34-44.
<https://doi.org/https://10.35706/judika.v3i1.199>
- Nurkholis. (2013) Pendidikan Dalam Upaya memajukan Tekhnologi. *Jurnal Kependidikan*, 1 (1), 24-44. DOI: <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>.
- Sakti, A. (2023) “Meningkatkan Pembelajaran Melalui Tekhnologi Digital”. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), pp. 212-219.
- Sanjaya, Wina (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sulistyaningrum, R. *et. al.* (2021) “Pemanfaatan Media *Pear Deck* dan Jamboard dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 4169-4179.