

BAB V **PENUTUP**

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rincian sebagai berikut:

1. Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada siklus I persentase ketuntasan sebesar 40% dengan diperoleh nilai rata-rata 62,96 sedangkan di siklus II mengalami peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar kognitif sebesar 76% dengan diperoleh nilai rata-rata 75,28. Dengan demikian model *Problem Based Learning* dengan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Hasil penilaian afektif (kerja sama) siswa kelas II-A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media animasi pada siklus I persentase ketuntasan sebesar 17,35% dengan nilai rata-rata 73,08 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar kognitif sebesar 79,71% dengan nilai rata-rata 94,92. Dengan demikian model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil penilaian afektif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- a. Bagi siswa: melakukan proses pembelajaran lebih baik lagi agar dapat menunjang penguasaan terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
- b. Bagi guru: disarankan untuk menggunakan model *Problem Based Learning* sebagai salah satu model alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran PKn sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Di samping itu, tidak menutup kemungkinan model *Problem Based Learning* digunakan untuk mata pelajaran yang lain di sekolah dasar.
- c. Bagi sekolah: sebagai bahan rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya pendekatan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Afdal, H., & Spernes, K. (2018). *Designing and Redesigning Research-Based Teacher Education. Teaching and Teacher Education*, 74(1), 215-228. doi:http://dx.doi.org/10.1016/j.tate.2018.05.011
- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava media.
- Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, 2016. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husni. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Vidio Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi. Jambi: Universitas Islam Negri Sulthan Taha Saifuddin Jambi.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Rahmayanti, L. dan Farida. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya Abstrak.
- Risnanto, R. (2021). *Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar*. Klebengan: Pustaka Egaliter.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Fauziah, H., Azzifah, N., & Khamelia, W. (2022). Kebebasan dalam Kurikulum Prototype. *As - S A B I Q U N: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 115-131.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara

Ubaedillah, A. dan Rozak, A., 2014. *Pancasila Demokrasi HAM dan Masyarakat Madani*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Undang-Undang Nomor, 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Pendidikan Nasional.

Widiyasanti, M. dan Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 1*. Yogyakarta, UNY.

