

Penerapan Media Cantik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Hak dan Kewajiban di Sekolah Dasar

*¹Firman Maulana Ramadhan; ²Reza Syehma Bahtiar; ³Edi Santoso

*^{1,2}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

³SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya

*¹Email : ppg.firmanramadhan00228@program.belajar.id

²Email : syehma_fbs@uwks.ac.id

³Email : edisantoso01975@gmail.com

ABSTRACT

Education is the first step to achieving a better life. Through education, students gain the necessary knowledge and skills. This research aims to improve the learning outcomes of fourth grade students in elementary schools by using CANTIK (Canva Interactive) media on rights and obligations. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) with a qualitative descriptive design and carried out in two cycles. In the first cycle, researchers used CANTIK media in learning and showed classical completeness of 43%, which shows the initial data of students after applying CANTIK media with sufficient criteria. The second cycle showed a significant increase with classical completion reaching 75% with modifications and additional features in CANTIK media and had met the specified success criteria. The research results show that the use of Canva Interactive media in Surabaya Elementary Schools increases students' knowledge and learning outcomes on rights and obligations.

Keywords:

CANTIK Media (Canva Interactive), Pancasila Education, Learning Outcomes, Rights and Obligations

ABSTRAKS

Pendidikan adalah langkah awal untuk meraih kehidupan yang lebih baik. Melalui pendidikan, peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar dengan menggunakan media CANTIK (Canva Interaktif) pada materi hak dan kewajiban. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain menggunakan deskriptif kualitatif dan dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama peneliti menggunakan media CANTIK dalam pembelajaran dan menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 43% yang menunjukkan data awal peserta didik setelah penerapan media CANTIK dengan kreiteria Cukup. Siklus kedua memperlihatkan peningkatan signifikan dengan ketuntasan klasikal mencapai 75% dengan modifikasi dan penambahan fitur di media CANTIK dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva Interaktif di Sekolah Dasar Surabaya meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban.

Kata Kunci:

Media CANTIK (Canva interaktif), Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar, Hak dan kewajiban

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah langkah awal untuk meraih kehidupan yang lebih baik. Melalui pendidikan, peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti (Nursari, 2019), disamping itu di era digital ini teknologi semakin berkembang dalam kehidupan manusia yang dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan yang ada. Didalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dan membantu dalam melakukan suatu kegiatan. Teknologi memiliki dampak yang besar dalam kemajuan industri, ekonomi, politik, bahkan sosial-budaya. Guru sebagai pendidik harus kreatif menerapkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terkini, sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat kedepannya.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga mereka dapat menerima pesan yang sedang disampaikan (Tafonao, 2018). Selain itu, agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, terutama untuk peserta didik di Sekolah Dasar, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memicu tumbuhnya minat dan motivasi belajar siswa, serta memberikan dampak positif terhadap psikologis peserta didik (Nurmalia, 2022). Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan karakteristik untuk memfasilitasi penguasaan materi oleh peserta didik seperti media yang berhubungan dengan abad ini yaitu media interaktif.

Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang potensial adalah CANTIK (Canva Interaktif), yang didalam media tersebut terdapat menu-menu seperti biodata mahasiswa, materi, petunjuk dan soal, Pada media CANTIK ini peneliti bertujuan untuk dapat menumbuhkan motivasi terhadap diri peserta didik agar pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi hak dan kewajiban. Penggunaan canva interaktif sebagai media pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Fauhah & Rosy (2021) Hasil belajar dilihat melalui kemampuan yang diperoleh peserta didik, pendidik dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Namun, masih terdapat sejumlah pendidik yang belum mengoptimalkan penggunaan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan upaya sistematis untuk menanamkan, mengembangkan, dan memantapkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik, sehingga mereka mampu menjadi warga negara yang berkarakter Pancasila (Suparman, 2023). Pendidikan Pancasila bukan sekadar pembelajaran kognitif, melainkan juga pembentukan karakter. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diajarkan untuk mengimplementasikan nilai-nilai luhur seperti toleransi beragama, menghargai keberagaman budaya, serta menjalankan hak dan kewajiban.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN. Dukuh Kupang 1 menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila, guru seringkali menggunakan metode ceramah atau teacher centered learning, sehingga peserta didik kurang tertarik terhadap proses pembelajaran (Bahtiar, 2020).

Adapun penelitian terdahulu yang relevan yang dilakukan oleh Suryani (2018) dalam jurnalnya yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hak dan Kewajiban" menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media interaktif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa media canva interaktif membantu peserta didik untuk memudahkan konteks dalam pembelajaran pancasila khususnya pada materi hak dan kewajiban, dengan demikian menggunakan media teknologi canva interaktif menjadi kunci utama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti berharap dengan menerapkan media CANTIK(Canva Interaktif) dapat membantu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan pada materi hak dan kewajiban.

2. Tinjauan Pustaka

A. Pendidikan Pancasila

Menurut Rahmi dkk. (2019), Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk suatu nilai, moral, dan sikap seseorang. Dalam kehidupan bermasyarakat, Pendidikan pancasila juga berfungsi sebagai pedoman menjalankan kehidupan sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat pada Pancasila.

Sementara itu, menurut Nono dkk. (2019), Pendidikan pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan karakter peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu mengalami suatu peningkatan nilai-nilai, moral, dan kepribadian. Dasar pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sebagai program pendidikan yang berwawasan Pancasila. Dasar pembelajaran PPKn berperan untuk mewujudkan jati diri berupa perilaku pada kehidupan sehari-hari, yang mencerminkan moral dan cita-cita luhur yang tertanam dalam budaya negara

Pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dasar dimaksudkan kepada peserta didik untuk menanamkan rasa cinta tanah air, membentuk kepribadian bangsa, dan meningkatkan semangat bernegara sesuai dengan Pancasila sebagai falsafah, pandangan hidup, dan ideologi negara. Pentingnya peran pembelajaran PPKn di sekolah dasar sebagai proses pemberdayaan dan penanaman nilai-nilai dan moral pada peserta didik (Parawangsa dkk., 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PPKn adalah suatu mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan karakter peserta didik. PPKn diharapkan mampu membentuk suatu nilai, moral, dan sikap seseorang.

B. Multimedia Interaktif

Multimedia adalah media yang dimanipulasikan dengan digital atau disampaikan secara interaktif dengan komputer yang berisikan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video. Multimedia interaktif merupakan media yang memiliki interaktifitas pada penggunaanya yang dirancang desainer agar tampilannya memenuhi fungsi pesan (Saputra, 2018).

Menurut Ilmiani dkk. (2020), multimedia interaktif merupakan cara mengubah belajar, cara mendapat informasi, dan cara untuk menghibur dengan berupa teknologi baru yang memiliki potensi didalamnya. Dengan kata lain, multimedia interaktif merupakan cara yang paling baru dalam mengupayakan pemanfaatan media pembelajaran untuk saat ini.

Berdasarkan dari kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah kumpulan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan secara interaktif dengan komputer atau dimanipulasikan dengan digital. Multimedia interaktif memiliki interaktifitas dengan pengguna yang dirancang oleh desainer untuk mengubah cara belajar, cara mendapat informasi, cara untuk menghibur.

C. Hasil Belajar

Belajar berarti ketika seorang anak tidak mendapatkan potensi fitrah pemahaman akan suatu hal lalu kemudian menjadi meningkat pemahamannya, sehingga bisa dipahami bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dan tingkat pemahaman pada seorang anak. Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja (Pane, 2017).

Hasil belajar merupakan penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian proses perkembangan pribadi manusia seutuhnya sehingga terjadi sebuah perubahan tingkah laku pada diri manusia (Nurrita, 2018). Tujuan penilaian hasil belajar adalah dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui seberapa keefektifan proses belajar yang telah dilakukan dalam mengubah tingkah laku peserta didik kearah tujuan pendidikan sekaligus dapat menilai kelebihan dan kekurangan peserta didik dalam berbagai bidang studi yang ditempuhnya

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil atau prestasi akhir yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan proses belajar. Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan terjadinya sebuah perubahan pada perilaku yang meliputi penambahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru, sedangkan tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui seberapa jauh proses belajar mengajar di kelas. Tujuan hasil belajar juga dapat memantau ketuntasan belajar peserta didik yang berdasarkan pada proses asesmen, pengukuran, dan evaluasi dengan cara membandiang dengan kriteria tertentu.

3. Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto dalam (Ainiyati et al., 2023) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pada pembelajaran. Kelebihan dari penelitian ini terdapat pada penerapan tindakan atau siklus yang berulang yang berfungsi untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Desain penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan karakteristik suatu fenomena atau populasi dengan menggunakan data numerik dan statistik. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyajikan gambaran akurat tentang variabel yang diteliti, tanpa mencoba menarik kesimpulan tentang penyebab menguji hipotesis. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan satu kali pertemuan pada tiap siklus. Jika terdapat kendala atau permasalahan dalam pembelajaran pada siklus I, maka siklus II dilakukan untuk memperbaiki kendala atau permasalahan tersebut. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan persiapan dan perencanaan yang matang mengenai apa yang akan dilakukan dan apa saja yang diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran. Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Tahap ketiga adalah pengamatan proses pelaksanaan tindakan, dimana peneliti mencermati jalannya pelaksanaan tersebut. Tahap keempat adalah refleksi, dimana hasil kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik direnungkan untuk menilai efektivitas dan mencari cara untuk perbaikan lebih lanjut.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya pada bulan Juli hingga agustus 2024, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) setiap pertemuan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang terdiri dari 28 anak, dengan rincian 16 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban. Sedangkan variabel bebasnya menggunakan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifitasan penggunaan media interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

Sebelum memulai penelitian, peneliti menggunakan tindakan pra-siklus yang meliputi penggunaan pembelajaran satu arah dilakukan oleh guru kelas dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Lembar observasi tidak terstruktur, tes,

wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi merupakan beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Observasi tidak terstruktur digunakan dalam penelitian ini karena variabel yang akan diamati tidak ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Tes merupakan suatu instrumen penilaian yang terdiri atas serangkaian tugas atau pertanyaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik untuk mengukur aspek tertentu. Dalam penelitian ini, tes sangat membantu dalam penelitian ini karena memungkinkan pengumpulan data skor kemampuan peserta didik baik sebelum maupun sesudah media interaktif diterapkan di dalam kelas. Nilai dari hasil tersebut dapat menentukan hasil belajar peserta didik. Tes ini berbentuk soal esai yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada materi tentang hak dan kewajiban, sesuai dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dan bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif peserta didik. Pada saat melakukan wawancara tidak terstruktur peneliti mengajukan pertanyaan secara spontan. Dokumentasi dilakukan dengan menyertakan data relevan seperti hasil observasi, modul ajar, aktivitas peserta didik, dan sebagainya, serta mencatatnya dalam bentuk gambar atau foto saat penelitian sedang dilakukan. Dokumentasi bertujuan untuk memperkuat data yang terdapat pada penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes hasil belajar siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi mendalam terhadap guru dan peserta didik. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan perbandingan hasil antara siklus pertama dan siklus kedua. Hasil belajar peserta didik kemudian dimasukkan ke dalam kategori hasil ketuntasan belajar peserta didik dalam table 1 seperti berikut:

Tabel 1 Kriteria Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Persentase	Kategori
≤74	Kurang
75 – 82	Cukup
83 – 90	Baik
91 – 100	Sangat Baik

Selanjutnya, hasil tersebut dianalisis untuk menentukan tingkat keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas pada penelitian ini dengan menggunakan nilai rata-rata perolehan tes yang kemudian dikonversikan ke dalam acuan patokan (PAP) skala lima seperti yang tertera dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2 Konversi Kriteria Penilaian

No.	Tingkat rata-rata hasil belajar	Kategori	Keterangan
1.	0% - 54%	Sangat Kurang	Tidak Tuntas
2.	55% - 64%	Kurang	Tidak Tuntas
3.	65% - 79%	Cukup	Tuntas
4.	80% - 89%	Baik	Tuntas
5.	90% - 100%	Sangat Baik	Tuntas

Ridwan dalam (Luh & Widyaningsih, 2019)

Indikator keberhasilan merupakan tolok ukur untuk mengevaluasi efektivitas suatu tindakan. Persentase ketuntasan belajar dan nilai peserta didik pada skala lima digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kriteria keberhasilan. Persentase hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik minimal harus mencapai 80% dalam kategori tinggi (80-89). Penelitian dapat dianggap berhasil dan dihentikan jika keberhasilan terpenuhi. Indikator

ini mendorong perbaikan terus-menerus untuk mencapai hasil pembelajaran terbaik dengan mengevaluasi kualitas pengajaran yang diterima siswa dan keefektifan strategi pengajaran.

4. Hasil

Hasil penelitian ini akan mengkaji pemahaman konsep pendidikan pancasila serta pelaksanaan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian siklus 1 dilakukan pada hari Senin, 29 Juli 2024. Sebelum penelitian dilaksanakan, Hal pertama yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan sejumlah sumber belajar, seperti modul ajar, LKPD, alat penilaian, dan media pembelajaran, yang digunakan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas. Peneliti menggunakan media CANTIK (Canva Interactive) sebagai media pembelajaran. Semua persiapan tersebut dilakukan dengan tujuan agar penelitian dapat berjalan dengan efisien dan lancar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Tabel 3. Hasil Belajar Materi Hak dan Kewajiban pada siklus I

No.	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
1.	≤74	Kurang	17
2.	75 – 82	Cukup	7
3.	83 – 90	Baik	4
4.	91 – 100	Sangat Baik	0
Jumlah			28
Rata-rata Kelas			65,3
Ketuntasan Individu			12
Tidak Tuntas Individu			16
Ketuntasan Klasikal			43%
Tidak Tuntas Klasikal			57%
Kategori Keberhasilan PTK			Cukup

Setelah pelaksanaan siklus I yang terdiri dari satu pertemuan menggunakan media canva interaktif, hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik kelas IV SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya, 12 anak berhasil memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), dengan persentase ketuntasan sebesar 43%. Sementara itu, 16 peserta didik belum mencapai ketuntasan dengan persentase ketidaktuntasan sebesar 57%. Meskipun demikian, pembelajaran pada siklus I memberikan dampak positif dan konstruktif bagi peserta didik. Namun belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki kemampuan peserta didik yang diajar pada materi hak dan kewajiban dengan tetap menggunakan media canva interaktif, peneliti merencanakan perbaikan untuk siklus II.

Pada siklus II, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil dari siklus I. Pada siklus II, peneliti memperbaiki media canva interaktif dengan menambahkan beberapa fitur seperti video pada awal pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik lebih semangat dalam belajar, kemudian menambahkan fitur kuis agar menambah keantusiasan peserta didik pada saat akhir pembelajaran, pemberian kuis dilakukan sebelum pelaksanaan tes, peserta didik juga bisa mengoperasikan secara langsung lewat laptop media canva interaktif dengan pendampingan peneliti, hal ini tentunya berbeda pada saat pelaksanaan siklus 1 yang awalnya media canva interaktif ini didesain hanya berisi materi saja.

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan sedemikian rupa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efisien dan terorganisir dengan baik, sehingga bermanfaat bagi seluruh siswa dengan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, selain itu, antusiasme peserta didik terlihat tinggi saat penerapan media canva interaktif. Berdasarkan hasil perbaikan, peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam materi hak dan kewajiban mengalami peningkatan. Berikut hasil belajar peserta didik materi hak dan kewajiban pada siklus II:

Tabel 4. Hasil Belajar Materi Hak dan Kewajiban pada Siklus II

No.	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
1.	≤74	Kurang	7
2.	75 – 82	Cukup	3
3.	83 – 90	Baik	16
4.	91 – 100	Sangat Baik	2
Jumlah			28
Rata-rata Kelas			82,32
Ketuntasan Individu			21
Tidak Tuntas Individu			7
Ketuntasan Klasikal			75%
Tidak Tuntas Klasikal			25%
Kategori Keberhasilan PTK			Tuntas

Berdasarkan hasil tabel dan grafik diatas, dari 28 peserta didik kelas 2 SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya, sebanyak 21 anak memperoleh berhasil memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan sebesar 75%. Sementara itu, terdapat 7 anak yang belum mencapai ketuntasan, dengan persentase ketidaktuntasan 25%. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan tahap siklus I. Sejalan dengan itu, tingkat keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II mencapai 82,3% yang menempatkan hasil PTK dalam kategori baik. Oleh sebab itu, penelitian pada siklus II dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena tujuan peningkatan hasil belajar peserta didik telah tercapai. Berikut data persentase keseluruhan serta ketuntasan keseluruhan hasil belajar peserta didik dari siklus 1 hingga siklus II:

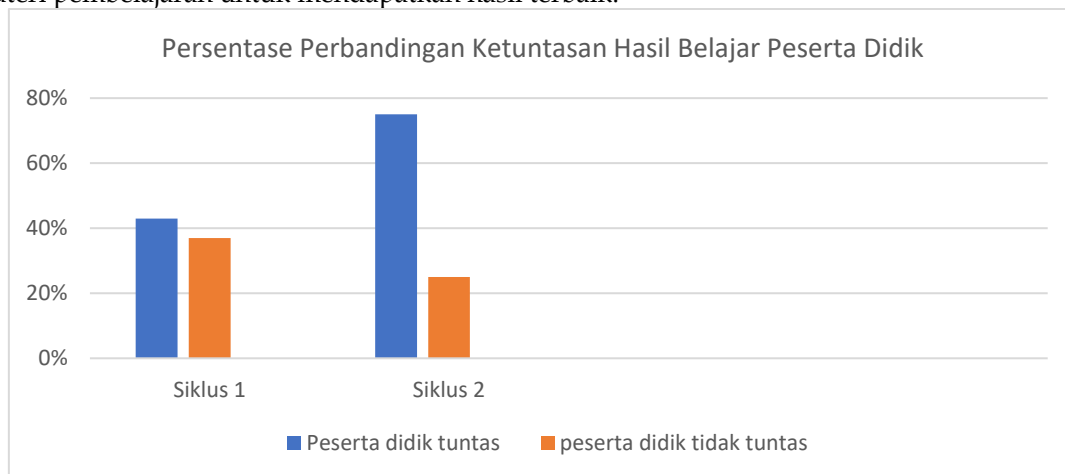
Tabel 6 Data persentase ketuntasan keseluruhan hasil belajar peserta didik

Aspek perolehan	Siklus I	Siklus II
Banyak peserta didik yang mencapai ketuntasan	43%	75%
Banyak peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan	57%	25%

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa terlihat adanya peningkatan yang cukup pesat pada jumlah peserta didik yang telah menggapai ketuntasan pada siklus II. Setelah penerapan media pembelajaran CANTIK, Pada tahap siklus I setelah implementasi media pembelajaran CANTIK, mendapatkan hasil yaitu 43% peserta didik mencapai ketuntasan, sementara sebesar ada 57% yang belum tuntas.

Dengan penambahan intervensi dan modifikasi pada siklus II, hasil ini meningkat secara signifikan, dengan 75% siswa mencapai ketuntasan dan hanya 25% yang masih belum

mencapai tujuan. Data tersebut menunjukkan keefektifan proses pembelajaran yang fleksibel dan memperhatikan kebutuhan peserta didik, serta keberhasilan media pembelajaran CANTIK pada materi hak dan kewajiban yang digunakan. sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya secara berkelanjutan. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya mengevaluasi dan memodifikasi materi pembelajaran untuk mendapatkan hasil terbaik.



Gambar 1. Grafik persentase perbandingan ketuntasan hasil belajar peserta didik

Pada gambar 1 menunjukkan analisis hasil tes yang meliputi siklus I, dan siklus II. Analisis data tersebut Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini tampak jelas dari perbandingan hasil tes yang dilakukan pada setiap tahap. Dengan demikian, kemampuan peserta didik dalam mengerjakan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan mengalami peningkatan yang signifikan dan dapat dikatakan berhasil. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas media pembelajaran Canva Interaktif yang diterapkan selama siklus I dan II, serta penyesuaian dan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil analisis data sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva interaktif telah berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam materi hak dan kewajiban



Gambar 2. penerapan media CANTIK (Canva Interaktif)

Pada gambar 2, terlihat peneliti sedang menjelaskan materi hak dan kewajiban dengan menggunakan media CANTIK yang media berisi bahan ajar interaktif saja, meskipun begitu peserta semangat dalam mengikuti proses pembelajaran meskipun ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam belajar, namun pada siklus ini kemampuan rata-rata peserta didik dalam kriteria cukup



Gambar 3 penerapan media CANTIK (Canva Interaktif) setelah dimodifikasi

Pada gambar 3, terlihat para peserta didik sedang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila dalam media tersebut terdapat beberapa pilihan menu seperti bahan ajar, kuis, dan video pembelajaran. Setelah peneliti selesai menjelaskan materi peserta didik berkeinginan untuk menjawab kuis yang ada pada media canva interaktif tersebut, apabila kuis selesai untuk peserta didik yang ingin melihat video bisa melihat video yang berisi tentang materi hak dan kewajiban. Proses bukan hanya sekedar membantu mereka dalam memahami materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran pendidikan pancasila melainkan juga memperkuat keaktifan mereka dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak pasif pada saat proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media CANTIK (Canva Interaktif) ini, peserta didik dapat belajar lebih menyeluruh dan interaktif, menarik perhatian mereka, menjadi lebih termotivasi untuk belajar, dan meningkatkan pemahaman dan akurasi mereka ketika memecahkan masalah yang berkaitan tentang materi hak dan kewajiban.

5. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan dalam materi hak dan kewajiban melalui penggunaan media CANTIK (Canva Interaktif) di kelas IV SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya yang dilakukan oleh peneliti dalam dua siklus, yang ditemukan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik pada saat peneliti melakukan siklus II. Pada kegiatan siklus I peneliti menggunakan media CANTIK (Canva Interaktif) untuk hasil awal yang didapatkan oleh peserta didik yaitu dengan nilai rata-rata nilai kelas adalah 65,3 dengan ketuntasan klasikal sebesar 43%. Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan dan penggunaan lebih intensif media CANTIK dengan menambahkan beberapa fitur seperti kuis dan video dan perolehan hasil yang didapatkan peserta didik yaitu dengan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,32 dengan ketuntasan klasikal sebesar 75%. Penggunaan media CANTIK terbukti efektif dan efisien dalam membantu peserta didik dalam memahami materi hak dan kewajiban secara lebih interaktif, serta menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan berbantuan media audio visual. Selama pelaksanaan siklus I dan II, terdapat peningkatan hasil belajar dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan serangkaian kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti maka adapun beberapa saran yang diberikan dan dapat dipertimbangkan dari penelitian yang dilakukan ialah guru diharuskan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang kebanyakan peserta didik

mengenal teknologi seperti media CANTIK (Canva Interaktif) untuk membantu peserta didik dalam memahami materi-materi hak dan kewajiban. Kemudian diharapkan bahwa media ini tidak hanya diterapkan pada materi hak dan kewajiban saja, melainkan dapat diimplemtasikan di semua kelas maupun mata pelajaran lain tentunya dengan beberapa modifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada pada materi tersebut sesuai dengan jenjang Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Ainiyati, N., Nuroso, H., & Julaikah. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Penjumlahandan pengurangan Berbantuan Media Patung Jurang di Sekolah Dasar. November, 2071-2079.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*, 1(5), 393– 400.
- Bahtiar, R. S. (2020). INTEGRASI PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN MEDIA DENGAN MEDIA TANGRAM DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Creative of Learning Students Elementary Education*.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al- Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Ni'mah, R. N. A., & Muryaningsih, S. (2024). PENERAPAN MODEL PBL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PENYAJIAN DATA MELALUI MEDIA INTERAKTIF CANVA KELAS IV SD NEGERI 2 BANJARSARI WETAN BANYUMAS. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 230-242.
- Nono, G. U., Hermuttaqien, B. P. F., & Wadu, L. B. (2019). Hubungan Mata Pelajaran PPKn Terhadap Peningkatan Karakter Siswa. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 3(2), 52–56. <https://doi.org/10.21067/jmk.v3i2.2955>
- Nurmalia, Laily, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. Vol. 1. No. 1. 2022.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nursari, B. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES) Conference Series*, 3(4), 968-973. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2297>
- Rahmi, G., Yanzi, H., & Rohman. (2019). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Peserta Didik SMK terhadap Mata Pelajaran PPKn. *Universitas Negeri Bandar Lampung*, 8(5), 55.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizar, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Suparman, M. (2023). *Pendidikan Pancasila: Relevansi dalam Era Global*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara
- Suryani, N. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil*

Belajar Siswa pada Materi Hak dan Kewajiban. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 8(2), 45-55.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.