

## **PEMANFAATAN PLATFROM CANVA DALAM PENERAPAN MODEL TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDN PETAONAN 3**

Dinda Salsabila Khoirunisa <sup>1</sup>, Aqsha Maulidiyah Putri <sup>2</sup>, Inessya Ayu Ramanda  
Putri<sup>3</sup>, Mujtahidin<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

<sup>1</sup> [240611100045@student.trunojoyo.ac.id](mailto:240611100045@student.trunojoyo.ac.id),

<sup>2</sup> [240611100041@student.trunojoyo.ac.id](mailto:240611100041@student.trunojoyo.ac.id),

<sup>3</sup> [240611100070@student.trunojoyo.ac.id](mailto:240611100070@student.trunojoyo.ac.id),

<sup>4</sup> [mujtahidin@trunojoyo.ac.id](mailto:mujtahidin@trunojoyo.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve the learning outcomes of 3rd grade students at UPTD SDN Petaonan 3 in the subject of Pancasila Education, specifically the material "Cultural Diversity". The main problem identified is the low student learning outcomes due to the use of conventional methods and the lack of visualization and limited learning facilities. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles by applying the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by the Canva digital platform media. The results showed that the use of Canva media combined with in-depth material review, assignment of note-taking tasks, and the implementation of a reward system was effective in overcoming visual distraction barriers and improving student learning outcomes. Students' classical mastery increased significantly from 63% in Cycle I to 90% in Cycle II, thus exceeding the success indicator set at 80%.*

**Keywords:** *canva, learning outcomes, teams games tournament*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di UPTD SDN Petaonan 3 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi "Keberagaman Budaya". Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat penggunaan metode konvensional dan minimnya visualisasi serta keterbatasan sarana belajar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media platform digital Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva yang dikombinasikan dengan pengulasan materi secara mendalam, pemberian tugas mencatat informasi, serta penerapan sistem reward efektif dalam mengatasi hambatan distraksi visual dan meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan signifikan dari 63% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%.

**Kata Kunci:** *canva, hasil belajar, teams games tournament*

## **A. Pendahuluan**

Transformasi digital dalam dunia pendidikan saat ini merupakan tuntutan global yang mengharuskan adanya adaptasi kurikulum dan media pembelajaran di setiap jenjang sekolah. Pendidikan Pancasila, sebagai instrumen utama pembentukan karakter bangsa, memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai luhur dan identitas nasional bagi peserta didik sejak usia dini. Namun, efektivitas penanaman nilai ini sangat bergantung pada cara materi tersebut disampaikan di dalam kelas. Di tengah perkembangan teknologi yang cepat, tantangan utamanya adalah menjaga agar materi Pendidikan Pancasila tetap menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat menjadi pembelajaran yang hidup dan nyata bagi generasi muda (Nurhalifah & Falah, 2024).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menjadi isu yang persisten. Fenomena ini diperkuat oleh data nyata dari penelitian Padilla dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada materi Pendidikan

Pancasila hanya mencapai angka 50, yang dikategorikan dalam golongan kurang atau rendah. Rendahnya capaian ini sering kali berakar pada penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru. Hal ini diperburuk dengan fakta bahwa media cetak sering kali gagal menyajikan visualisasi yang menarik, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar menjadi sangat rendah. Sebagaimana dicatat oleh Zamri dkk. (2025), kelemahan media konvensional menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara fungsional dalam proses pembelajaran, sehingga efektivitas pendidikan Pancasila belum maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian yang dilakukan pada tanggal 7 Mei 2026 dengan guru kelas III, ditemukan bahwa meskipun guru sudah berusaha mengajar sesuai aturan, namun hasil belajar siswa masih belum maksimal. Fakta ini diperkuat melalui hasil observasi lapangan pada tanggal 8 Mei 2026 yang menunjukkan bahwa cara belajar siswa masih belum maksimal. Dari total 11 siswa di kelas, tercatat sebanyak 10 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan

rentang nilai 0 sampai 20, sementara siswa yang tuntas pun nilainya hanya pas-pasan di angka KKTP yaitu 65. Kondisi ini disebabkan karena proses pembelajaran masih sangat bergantung pada penjelasan lisan guru. Selain itu terdapat kendala berupa keterbatasan sarana belajar yang sangat krusial: jumlah buku paket tidak mencukupi untuk seluruh siswa, sehingga siswa tidak memiliki pegangan materi secara mandiri. Pada materi "Keberagaman Budaya" yang dikenal memiliki cakupan materi yang luas dan sulit, guru terpaksa hanya mengandalkan satu-satunya buku pegangan miliknya untuk menunjukkan gambar-gambar suku dan budaya secara terbatas dari depan kelas. Kondisi ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak antusias karena tidak dapat melihat materi secara jelas dan mandiri.

Padahal, ketersediaan fasilitas di sekolah tersebut sudah cukup memadai dengan adanya satu unit Smart TV. Namun, fasilitas ini belum dioptimalkan secara fungsional untuk menyajikan konten digital yang interaktif. Urgensi penggunaan media digital ini menjadi semakin nyata mengingat karakteristik peserta didik

saat ini merupakan *digital native* yang tumbuh berdampingan dengan teknologi informasi. Fajrina dkk. (2025) menegaskan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi besar dalam mendukung optimalisasi capaian belajar melalui penciptaan suasana kelas yang lebih hidup dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Oleh karena itu, pengoptimalan Smart TV melalui media interaktif bukan lagi sekadar pilihan, melainkan keharusan untuk menjembatani keterbatasan sumber belajar fisik di sekolah.

Sebagai solusi inovatif, penelitian ini menawarkan pemanfaatan platform Canva. Pemilihan Canva didasarkan pada kemampuannya dalam mentransformasi materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak menjadi bentuk literasi visual yang jauh lebih nyata dan interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan Nurkholifah dkk (2025) yang menegaskan bahwa Canva memiliki fitur unggulan berupa poster, video, dan animasi dinamis yang terbukti mampu meningkatkan kemampuan visual siswa, sehingga materi yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih menarik dan

mudah dicerna oleh anak usia sekolah dasar. Selain itu, Rahayu & Wibawa (2024) juga menekankan bahwa penggunaan media berbasis Canva memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak membosankan serta membantu siswa menangkap esensi materi dengan lebih cepat melalui tampilan yang estetik dan terstruktur. Platform digital Canva kemudian diintegrasikan secara fungsional dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dinilai sangat tepat untuk materi “Keberagaman Budaya” karena mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan melalui turnamen akademik. Sebagaimana dibuktikan oleh Pambudi dkk (2023), penggunaan model TGT secara konsisten dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara drastis, yang terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan klasikal yang signifikan melalui kerja sama tim yang solid. Selain itu, Paramastuti & Bua (2024)

mencatat bahwa keunggulan utama dari model *Team Games Tournament* (TGT) terletak pada peningkatan keaktifan siswa yang sangat drastis, di mana setiap anggota kelompok merasa memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi bagi keberhasilan timnya

Dengan menggabungkan media Canva dan model *Team Games Tournament* (TGT), hambatan membaca dan keterbatasan buku paket dapat diatasi dengan penyajian materi Keberagaman Indonesia yang lebih visual dan interaktif di layar *Smart TV*. Dengan bantuan fitur turnamen dalam *Team Games Tournament* (TGT), kekayaan budaya Nusantara tidak hanya ditonton, tetapi juga dipelajari melalui kompetisi antar-kelompok yang memicu semangat belajar. Kombinasi antara teknologi interaktif dan model pembelajaran kooperatif ini diharapkan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara maksimal.

## **B. Metode Penelitian**

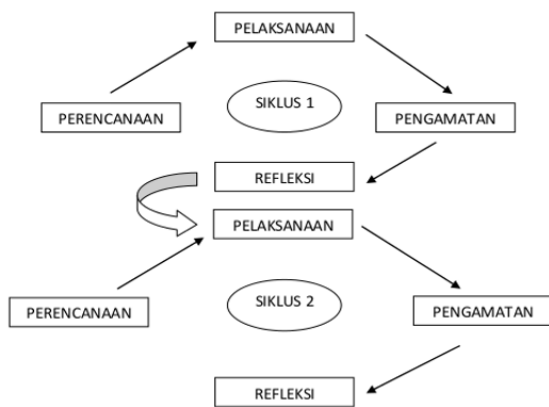
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK),

yaitu suatu bentuk kajian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa, khususnya pada materi “Keberagaman Budaya”. Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan siswa masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kesulitan dalam membedakan banyaknya jenis pakaian adat, rumah adat, serta tarian daerah yang memiliki kemiripan visual. Oleh karena itu, PTK dipilih sebagai pendekatan yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan platform digital berbasis *Canva*. Penerapan model ini juga relevan dengan karakteristik generasi saat ini merupakan *digital native*, dimana mereka lebih cepat menangkap informasi melalui perangkat digital dibandingkan pola ceramah tradisional, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih karena merupakan salah satu pendekatan penelitian pendidikan

dasar yang berorientasi pada perbaikan kualitas pembelajaran secara langsung di kelas. Menurut Mujtahidin & Oktariato (2022), penelitian kritis dalam bidang pendidikan dasar menekankan pada fungsi pembebasan individu serta perbaikan kualitas pembelajaran, dengan salah satu bentuk implementasinya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui PTK, guru dapat mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, melaksanakan tindakan perbaikan, serta melakukan refleksi secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan dengan desain siklus yang berulang (*cyclical*) yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, prosedur penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi



**Gambar 1.** Desain PTK Kemmis dan MC.  
Tagart

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar wawancara, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Pada tahap pra-siklus, peneliti menggunakan instrumen wawancara yang ditujukan kepada guru kelas III untuk mengenali dan menggali permasalahan awal yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah. Selanjutnya, instrumen observasi pada tahap pra-penelitian digunakan untuk membuktikan apakah data hasil wawancara tersebut sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

*Team Games Tournament* (TGT) Prosedur penelitian dalam setiap siklus meliputi, perencanaan: Menyusun Modul Ajar berbasis *Teams Games Tournament* (TGT), menyiapkan media interaktif berbasis

Canva yang akan ditampilkan melalui *Smart TV* sekolah, serta menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi dan soal evaluasi kognitif.

**Pelaksanaan Tindakan:**  
Melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah model *Team Games Tournament* (TGT) yang meliputi penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), pelaksanaan permainan (*games*), turnamen akademik (*tournament*), dan pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*). Observasi dan Refleksi: Melakukan pengamatan terhadap keaktifan dan antusiasme siswa selama proses tindakan berlangsung, serta menganalisis hasil belajar untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya agar mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada tanggal 7 Mei sampai 22 Mei 2026, bertempat di SDN Petaonan 3. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 11 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan banyaknya jenis

pakaian adat, rumah adat, serta tarian daerah yang memiliki kemiripan visual, sehingga diperlukan adanya pemanfaatan platform digital yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$X$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$  = Jumlah siswa

Ketuntasan individu ditentukan berdasarkan pencapaian nilai minimal sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 65. Selain itu, menghitung persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

$p$  = Presentase ketuntasan belajar siswa

Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria penilaian persentase ketuntasan belajar secara klasikal.

| Tingkat Keberhasilan (%) | Kategori      |
|--------------------------|---------------|
| $X > 80\%$               | Sangat tinggi |
| $60\% \leq X \leq 76\%$  | Tinggi        |
| $40\% \leq X \leq 59\%$  | Sedang        |
| $20\% \leq X \leq 39\%$  | Rendah        |
| $X < 20\%$               | Sangat rendah |

Selain data hasil belajar melalui tes, peneliti juga melakukan analisis terhadap data aktivitas siswa yang diperoleh dari lembar observasi selama proses tindakan berlangsung. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara objektif mengenai tingkat keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan dalam kelompok dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis platform digital Canva. Untuk menghitung persentase ketercapaian aktivitas siswa pada setiap siklus, peneliti menggunakan rumus persentase skor aktual sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$p$  = Presentase

$f$  = Jumlah skor aktual (total skor yang diperoleh dari semua siswa)

$n$  = Jumlah skor maksimal (total siswa dikali dengan jumlah soal)

**Tabel 2.** Kriteria penilaian persentase hasil observasi keaktifan siswa.

| Tingkat Keberhasilan (%) | Kategori |
|--------------------------|----------|
| 76% - 100%               | Tinggi   |
| 56% - 75%                | Cukup    |
| <55%                     | Rendah   |

Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis dari kedua jenis data tersebut digunakan sebagai dasar refleksi pada setiap siklus guna memperbaiki proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara optimal.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT). berbantuan media platform digital Canva pada pembelajaran

Pendidikan Pancasila, dalam proses pelaksanaan pembelajaran penelitian peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu lembar observasi aktivitas siswa, serta soal evaluasi hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus.

Data hasil observasi aktivitas siswa diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung pada Siklus I dan Siklus II. Hasil observasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan platform digital Canva.

**Tabel 3.** Hasil analisis observasi aktivitas siswa siklus I

| Indikator yang diamati                                                          | Ya | Tidak |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|-------|
| Siswa berani bertanya atau menjawab pertanyaan guru saat sesi penjelasan awal.  | 5  | 6     |
| Siswa fokus menatap <i>Smart TV</i> saat media pembelajaran ditampilkan.        | 9  | 2     |
| Siswa tidak melakukan aktivitas lain (seperti mengobrol) saat guru menjelaskan. | 11 | 0     |
| Siswa berbagi tugas dengan adil dalam pembentukan tim.                          | 11 | 0     |
| Siswa bersedia membantu teman satu kelompok yang kesulitan memahami materi.     | 6  | 5     |

|                                                                                    |            |            |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------|
| Siswa antusias berlari/maju ke depan <i>Smart TV</i> untuk menjawab soal turnamen. | 11         | 0          |
| Siswa bersikap sportif (tidak mengejek) terhadap hasil skor yang diperoleh.        | 11         | 0          |
| <b>Jumlah Skor</b>                                                                 | <b>64</b>  | <b>13</b>  |
| <b>Skor Maksimal</b>                                                               | <b>77</b>  | <b>77</b>  |
| <b>Persentase%</b>                                                                 | <b>83%</b> | <b>17%</b> |

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, terlihat bahwa beberapa indikator seperti keaktifan dan sikap kolaborasi siswa masih belum mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II untuk meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek yang diamati. Data hasil observasi tersebut disajikan pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil analisis observasi aktivitas siswa siklus II

| <b>Indikator yang diamati</b>                                                   | <b>Ya</b> | <b>Tidak</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------|
| Siswa berani bertanya atau menjawab pertanyaan guru saat sesi penjelasan awal.  | 9         | 2            |
| Siswa fokus menatap <i>Smart TV</i> saat media pembelajaran ditampilkan.        | 11        | 0            |
| Siswa tidak melakukan aktivitas lain (seperti mengobrol) saat guru menjelaskan. | 11        | 0            |

|                                                                                    |            |           |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------|
| Siswa berbagi tugas dengan adil dalam pembentukan tim.                             | 11         | 0         |
| Siswa bersedia membantu teman satu kelompok yang kesulitan memahami materi.        | 8          | 3         |
| Siswa antusias berlari/maju ke depan <i>Smart TV</i> untuk menjawab soal turnamen. | 11         | 0         |
| Siswa bersikap sportif (tidak mengejek) terhadap hasil skor yang diperoleh.        | 11         | 0         |
| <b>Jumlah Skor</b>                                                                 | <b>72</b>  | <b>5</b>  |
| <b>Skor Maksimal</b>                                                               | <b>77</b>  | <b>77</b> |
| <b>Persentase%</b>                                                                 | <b>94%</b> | <b>6%</b> |

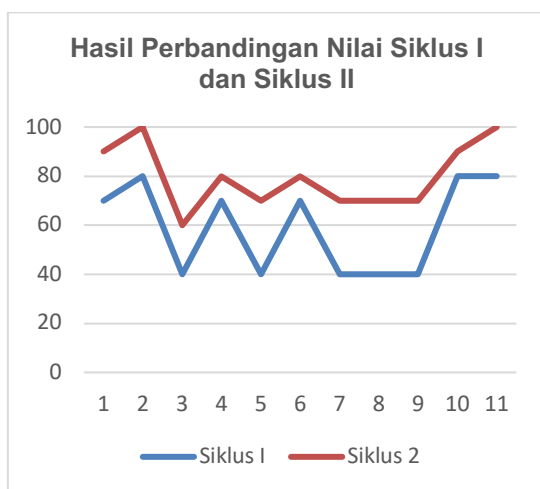
Selain menggunakan instrumen lembar observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa, penelitian ini juga menggunakan instrumen soal evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keberagaman Budaya”. Soal evaluasi diberikan pada setiap akhir siklus guna mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan platform digital canva

Hasil evaluasi dianalisis berdasarkan perolehan nilai siswa serta tingkat ketuntasan belajar secara klasikal. Data tersebut digunakan untuk mengetahui

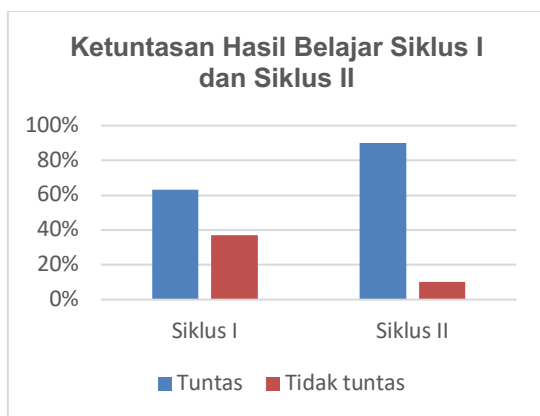
perkembangan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II setelah dilakukan perbaikan tindakan pembelajaran.

Visualisasi berikut menggambarkan peningkatan perolehan nilai dan tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal.

**Diagram 1.** Hasil perbandingan nilai siklus I dan siklus II



**Diagram 2.** Persentase ketuntasan hasil belajar siklus II



Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) telah diterapkan pada peserta didik kelas 3 pada UPTD SDN pataonan 3 dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keberagaman Budaya”. sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan kegiatan diskusi dengan guru kelas untuk menyusun perangkat pembelajaran yang telah meliputi modul ajar berbasis *Team Games Tournament* (TGT) , media platform digital Canva, instrumen lembar wawancara, lembar observasi serta lembar tes evaluasi kegiatan ini dilakukan dengan II siklus.

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada tanggal 18 Mei 2026 dengan alokasi waktu 2 JP (2 × 35 menit) dimana subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD sebanyak 11 siswa. Kegiatan pembelajaran diawali dengan tahap pendahuluan yang mencakup apersepsi dan pemberian motivasi yang bertujuan untuk menciptakan kesiapan belajar siswa. Lalu, masuk ke kegiatan inti dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) di mana guru menyajikan materi menggunakan media platform digital Canva untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa. Setelah guru menyampaikan materi, siswa dibentuk kedalam beberapa kelompok secara

heterogeny berdasarkan Tingkat kemampuan masing-masing siswa. Meskipun media digital telah digunakan untuk memvisualisasikan rumah, pakaian, dan tarian adat, pada siklus ini belum dilakukan pengulasan materi secara mendalam pada setiap cakupan provinsi. Penyampaian materi dilakukan secara berurutan dari Jawa Timur, Jawa Tengah, hingga Jawa Barat dan seterusnya tanpa memberikan jeda penguatan disetiap transisi daerah. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap karakteristik unik setiap provinsi menjadi kurang optimal. Dan selama proses pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan lembar observasi untuk melakukan pengamatan pada sikap siswa yang mencakup 7 indikator utama yaitu, siswa berani bertanya atau menjawab pertanyaan guru saat sesi penjelasan awal, siswa fokus menatap *Smart TV* saat media pembelajaran ditampilkan, siswa tidak melakukan aktivitas lain (seperti mengobrol) saat guru menjelaskan, siswa berbagi tugas dengan adil dalam pembentukan tim, siswa bersedia membantu teman satu kelompok yang kesulitan memahami materi, siswa antusias berlari/maju ke depan *Smart TV* untuk menjawab soal

turnamen, siswa bersikap sportif (tidak mengejek) terhadap hasil skor yang diperoleh.

Berdasarkan hasil tes soal evaluasi pada siklus I, terjadi perubahan tingkat keberhasilan siswa yang cukup bervariasi jika dibandingkan dengan data awal yang diperoleh dari wali kelas. Data menunjukkan bahwa sebanyak 45,45% hasil belajar siswa berada pada rentang nilai 70 sampai 80 dan termasuk ke dalam kategori tinggi, sementara siswa yang belum tuntas sebanyak 54,55% berada pada rentang nilai 40 sampai 60 dan termasuk ke dalam kategori rendah.

Meskipun mulai menunjukkan adanya peningkatan kategori, data hasil evaluasi pada Siklus I ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 65. Persentase ketuntasan klasikal siswa pada Siklus I baru mencapai 63%. Capaian ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal siswa masih berada di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 80%, sehingga diperlukan tindakan lebih lanjut pada siklus kedua.

Rendahnya persentase ketuntasan belajar siswa dipengaruhi oleh tingginya antusiasme siswa terhadap media Canva yang berdampak pada keteralihan fokus (distraksi visual). Siswa lebih terpaku pada elemen visual (gambar/animasi) di layar, namun kurang menangkap poin-poin krusial perbedaan budaya yang disampaikan, yang berdampak pada rendahnya hasil tes evaluasi individu.

Berdasarkan refleksi pada Siklus I, rendahnya persentase ketuntasan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh adanya distraksi visual tetapi juga karena belum diterapkannya sistem *reward* dalam proses pembelajaran. Pada Siklus I peneliti hanya memberi apresiasi berupa ucapan selamat dan tepuk tangan. Kondisi ini mempengaruhi semangat kompetisi dan ketekunan siswa dalam melaksanakan kegiatan turnamen. Padahal, guru dapat menggunakan *reward* sebagai bentuk penghargaan kepada siswa yang telah berhasil mengikuti pembelajaran dengan baik. Pemberian *reward* terbukti mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian di SDN Jatimulya 06 pada

mata pelajaran Pendidikan Pancasila, di mana pemberian *reward* secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V (Situmorang & Rosyid, 2026). Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti memutuskan untuk menerapkan sistem *reward* dalam kegiatan pembelajaran pada Siklus II. Langkah ini diambil sebagai tindak lanjut dari refleksi terhadap proses pembelajaran sebelumnya.

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada tanggal 22 Mei 2026 dengan alokasi waktu sebanyak 2 JP, dengan melibatkan 11 siswa sebagai subjek penelitian. Kegiatan siklus II ditutup dengan mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT).

Pada pelaksanaan siklus II peneliti melakukan perbaikan tindakan yang menjadi refleksi pada siklus sebelumnya, peneliti memberi tugas kepada setiap kelompok untuk mencatat informasi secara bergantian dengan anggota kelompoknya mengenai nama rumah adat, pakaian adat, dan tari tradisional di setiap daerah.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan tahap pendahuluan yang meliputi kegiatan apersepsi dan pemberian motivasi yang lebih kuat guna membangkitkan kesiapan belajar siswa. Memasuki kegiatan inti, guru kembali memaparkan materi yang sama namun dengan memberikan pengulasan lebih mendalam pada setiap provinsi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap karakteristik unik setiap provinsi. Setelah guru memaparkan materi, siswa kembali bergabung bersama kelompok yang sudah dibagi pada Siklus I dan melaksanakan turnamen antar kelompok. Pemberian *reward* yang diterapkan pada Siklus II ini terbukti efektif dalam mendukung pelaksanaan turnamen. Hal tersebut berdampak langsung pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan signifikan dan berhasil mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil tes soal evaluasi pada siklus II, terjadi perubahan tingkat keberhasilan siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data menunjukkan bahwa sebanyak 90,91% hasil belajar siswa

berada pada rentang nilai 70 sampai 100 dan termasuk ke dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi, sementara siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 9,09% berada pada nilai 60.

Persentase ketuntasan klasikal siswa pada Siklus II telah mencapai 90%. Capaian ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 80%.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak terlepas dari keunggulan platform digital Canva sebagai media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik. Canva menyediakan berbagai fitur seperti template presentasi, gambar, animasi, video, serta kombinasi warna yang membantu siswa memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari. Bagi siswa sekolah dasar, penyajian informasi dalam bentuk visual yang menarik dapat mempermudah proses memahami dan mengingat konsep pembelajaran. Selain itu, Canva memungkinkan guru menyusun materi secara lebih terstruktur sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurkholifah,

dkk (2025) yang menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan kemampuan visual siswa serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian informasi yang menarik dan komunikatif. Dengan demikian, pemanfaatan Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang berbantuan media platform digital Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Keberagaman Budaya" di UPTD SDN Petaonan 3. Pada siklus pertama, meskipun media digital telah digunakan, hasil belajar belum optimal karena adanya kendala berupa kurangnya pengulasan materi di setiap transisi provinsi serta munculnya distraksi visual yang membuat siswa kurang fokus pada poin-poin krusial materi. Namun,

setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua melalui pemberian tugas mencatat materi, pengulasan konsep yang lebih mendalam, serta integrasi sistem reward bagi kelompok pemenang, aktivitas dan pemahaman siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Keberhasilan ini ditunjukkan dengan kenaikan persentase ketuntasan klasikal dari 63% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, penggabungan antara media pembelajaran digital, model TGT, dan pemberian reward terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Jurnal :**

- Fajrina, W., Sapta, A., & Safari, D. I. R. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Epistema*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- Mujtahidin, M., & Oktariato, M. L. (2022). Metode penelitian pendidikan dasar: Kajian perspektif filsafat ilmu. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 95-106.

- <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12263>.
- Nurhalifah, S., & Falah, I. F. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam PPKN kelas IV SDN 2 Puteran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 655-664. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17559>
- Nurkholifah, A., Nisa, K., & Juwita, R. (2025). Transformasi Pembelajaran Pancasila Berbasis Literasi Visual melalui Media Canva pada Siswa Sekolah Dasar. *Insight: Indonesian Journal of Social, Humanity, and Education*, 1(3), 127-137. <https://doi.org/10.70742/insight.v1i3.448>
- Padilla, A., Munthe, W. M. L., & Aditiya, W. (2024). Analisis penyebab rendahnya hasil belajar siswa pembelajaran PPKn materi gotong royong kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1625-1633.
- Pambudi, A. A., Siswanto, J., Wakhyudin, H., & Suherni, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20979–20986. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9595>
- Paramastuti, A., & Bua, M. T. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 217-228. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19993>
- Rahayu, R. E., & Wibawa, S. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar pkn siswa kelas III SD Negeri I Wonokerso. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1-8. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16762>
- Situmorang, C. C. A., & Rosyid, A. (2026). Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SDN jatimulya 06. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 38-51.