

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS CANVA PADA SISWA KELAS 3 SD N BATURAN 1**

Devita Sari¹, Rian Nurizka²
PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
¹devi2938711@gmail.com , ²rian@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to enhance the learning interest of third-grade students at SD N Baturan 1 in the Pancasila Education subject specifically regarding the topic of diversity through the use of Canva-based interactive media. The study employs the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research (CAR) model, conducted over two cycles with 27 student participants. Data were collected via observation, questionnaires, interviews, and documentation, and subsequently analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that Canva-based interactive media successfully increased students' learning interest. Questionnaire scores regarding learning interest rose from 66.52% in the pre-cycle stage to 73.15% in Cycle I and 82.59% in Cycle II. Observation results also improved, rising from 33.33% in the pre-cycle stage to 81.43% by the end of Cycle II. Thus, Canva-based interactive media is effective in boosting students' learning interest in the Pancasila Education subject.

Keywords: Canva-based interactive media, learning interest, Pancasila Education, classroom action research.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N Baturan 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman melalui penggunaan media interaktif berbasis Canva. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 27 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan catatan dokumentasi kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa. Persentase angket minat belajar meningkat dari 66,52% pada pra siklus menjadi 73,15% pada Siklus I dan 82,59% pada Siklus II. Hasil observasi juga meningkat dari 33,33% pada pra siklus menjadi 81,43% pada akhir Siklus II. Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Keywords: media interaktif berbasis Canva, minat belajar, Pendidikan Pancasila, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki, baik dari aspek intelektual, karakter, keterampilan, maupun sikap sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Proses pendidikan yang berhasil tidak hanya bergantung pada kualitas kurikulum dan kemampuan guru dalam mengajar, tetapi juga pada kesiapan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, minat belajar menjadi salah satu unsur penting yang dapat menentukan keberhasilan proses belajar.

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih baik, aktif mengikuti pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta terdorong untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Rendahnya minat belajar berpengaruh terhadap berkurangnya motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran

menjadi kurang optimal (Karina et al., 2017).

Minat belajar memiliki hubungan yang erat dengan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Fadillah (2016), minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya ketertarikan terhadap suatu aktivitas, sehingga memunculkan keinginan untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas tersebut. Pada proses pembelajaran, minat belajar tercermin tidak hanya dari adanya rasa senang terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga melalui perhatian, ketertarikan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, minat belajar menjadi salah satu indikator penting yang perlu dikembangkan oleh guru agar pembelajaran berlangsung secara efektif.

Minat belajar memiliki peran yang sangat penting pada jenjang sekolah dasar mengingat peserta didik masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget,

pemahaman konsep akan lebih mudah dicapai apabila materi pembelajaran disampaikan melalui pengalaman nyata, gambar, permainan edukatif, serta media visual yang mampu menarik perhatian peserta didik. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada metode ceramah sering kali belum mampu memenuhi karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik lebih cepat merasa bosan, sehingga perhatian mereka terhadap materi pembelajaran menjadi berkurang (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Oleh karena itu, guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian materi semata, melainkan pada pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa mampu membangun pengetahuan melalui

aktivitas yang dilakukan secara langsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keaktifan peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Hadad et al., 2023).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan meningkatkan aspek pengetahuan, tetapi juga menanamkan sikap toleransi, gotong royong, tanggung jawab, cinta tanah air, dan penghargaan terhadap keberagaman bangsa Indonesia (Lubis, 2020). Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang

sedemikian rupa agar mampu menarik minat siswa untuk mempelajari nilai-nilai tersebut sejak usia sekolah dasar.

Keberagaman budaya Indonesia merupakan salah satu materi esensial dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III. Melalui materi ini, peserta didik diajak mengenal berbagai bentuk keragaman budaya bangsa, meliputi suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, serta kekayaan budaya yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia. Materi keberagaman menjadi landasan bagi siswa untuk memahami bahwa perbedaan merupakan kekayaan bangsa yang harus dihargai. Penyampaian materi keberagaman budaya melalui penjelasan verbal saja belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan media visual yang dapat menggambarkan berbagai bentuk budaya Indonesia secara nyata sehingga memudahkan peserta didik dalam

membangun pemahaman terhadap konsep yang dipelajari.

Hasil observasi awal di kelas III SD N Baturan 1 menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah kehilangan perhatian selama pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya keterlibatan dalam diskusi, rendahnya keberanian mengemukakan pendapat, serta minimnya perhatian terhadap penjelasan guru. Berdasarkan hasil angket pra siklus, minat belajar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 66,52%, sehingga masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan media interaktif berbasis Canva. Canva merupakan

platform desain digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, animasi, video, audio, serta kuis interaktif dalam satu tampilan.

Menurut Wibawanto (2017), media interaktif memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi secara timbal balik dengan media, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan keunggulan tersebut, Canva memiliki potensi untuk meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Secara teoretis, efektivitas media pembelajaran dapat dijelaskan melalui fungsi media yang dikemukakan Rowntree, yaitu meningkatkan motivasi belajar, memberikan rangsangan belajar, mengaktifkan partisipasi siswa, memberikan umpan balik, serta memfasilitasi evaluasi pembelajaran (Aisyah Fadila et al., 2023). Fungsi-fungsi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat

bantu guru, melainkan bagian integral dari proses pembelajaran yang mampu memengaruhi kualitas interaksi belajar. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif berbasis Canva dipandang relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berbagai hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa Canva memiliki kontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Agnestia et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian lain menemukan bahwa media interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan kemampuan membaca awal siswa dibandingkan media cetak konvensional. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji penggunaan Canva pada materi keberagaman di kelas III sekolah dasar, sehingga masih terdapat

ruang untuk memperluas kajian pada konteks materi, jenjang kelas, dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian sekaligus memberikan alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media interaktif berbasis Canva. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik serta menjadi salah satu referensi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan selaras dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N Baturan 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan

McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas III SD N Baturan 1 yang berjumlah 27 siswa. Tindakan yang diberikan berupa penerapan media interaktif berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa dan Budaya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan catatan observasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi minat belajar, angket minat belajar, pedoman wawancara, dokumentasi, dan catatan observasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif guna menggambarkan peningkatan minat belajar peserta didik pada setiap siklus tindakan. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila persentase minat belajar peserta didik mencapai minimal 75%.

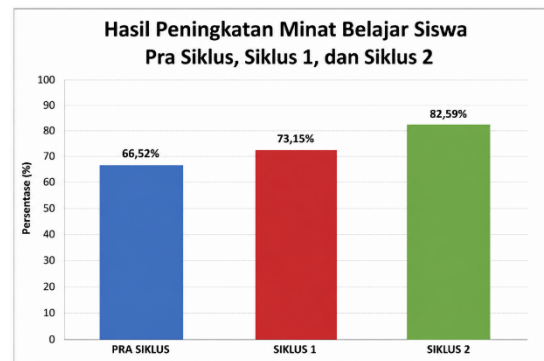
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N Baturan 1

pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman melalui penerapan media interaktif berbasis Canva. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus berdasarkan data observasi dan angket.

Berdasarkan hasil angket pada tahap pra siklus, persentase minat belajar peserta didik tercatat sebesar 66,52% yang termasuk dalam kategori sedang. Setelah pelaksanaan tindakan menggunakan media interaktif berbasis Canva pada Siklus I, persentase minat belajar meningkat menjadi 73,15%. Walaupun terjadi peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan, yaitu minimal 75%. Dengan demikian, tindakan penelitian dilanjutkan pada Siklus II melalui penyempurnaan proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I.

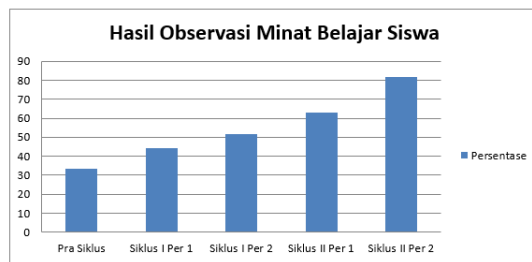
Pelaksanaan Siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal. Persentase minat belajar siswa meningkat menjadi 82,59%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Adapun hasil peningkatan minat belajar antar siklus digambarkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 1 Hasil angket peningkatan minat belajar siswa antar siklus

Peningkatan minat belajar tersebut diperkuat oleh hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Persentase hasil observasi mengalami peningkatan secara bertahap, yaitu dari 33,33% pada tahap pra siklus menjadi 44,44% pada Siklus I pertemuan pertama, kemudian meningkat menjadi 51,85% pada Siklus I pertemuan kedua. Pada Siklus II, persentase kembali meningkat menjadi 62,96% pada pertemuan pertama dan mencapai 81,43% pada pertemuan kedua.

Berdasarkan hasil persentase klasikal minat belajar siswa pada setiap siklusnya jadi dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 2 Hasil observasi peningkatan minat belajar siswa antar pertemuan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Melalui penggunaan media tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi secara optimal selama proses pembelajaran.

Secara umum, hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman. Capaian tersebut menegaskan bahwa media interaktif berbasis Canva efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik kelas III SD Negeri Baturan 1, khususnya pada materi keberagaman.

D. Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD Negeri Baturan 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh persentase hasil angket minat belajar yang meningkat secara bertahap, yaitu dari 66,52% pada pra siklus menjadi 73,15% pada Siklus I dan mencapai 82,59% pada Siklus II. Hasil tersebut menegaskan bahwa indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% telah tercapai.

Data hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan keterlibatan peserta didik pada setiap tahap pembelajaran. Persentase observasi meningkat dari 33,33% pada tahap pra siklus menjadi 51,85% pada akhir Siklus I, kemudian mencapai 81,43% pada akhir Siklus II. Capaian tersebut memperlihatkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik menunjukkan perhatian, ketertarikan, dan partisipasi yang lebih aktif selama proses pembelajaran. Dengan

demikian, media interaktif berbasis Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnestia, Y., Haryati, T., & Dewi, S. K. (2024). Pemanfaatan media Canva Untuk meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Padamata Pelajaran Ppkn. *Consilium Journal : Journal Education and Counseling*, 313–318.
- Aisyah Fadila, Kiki Riki Nurakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, U. S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hadad, M. K., Kartinah, &Pramasdyahsari, A. S. (2023).Pengembangan Media HampersAsean pada Mata Pelajaran IPSSiswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang. 7, 4390–4396.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Hasbibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar Rizky. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 61–77.
- Lubis, & A., M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan di 160 SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0. *Prenada Media*.
- Ro'ifah, R., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2021). The Role Of Teacher In Online Learning To Rise The Students Interest In Elementary School Of Kedungsari Village. 10(April), 473–484.
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif. *Cerdas Ulet Kreatif Publisher*.