

**PENGEMBANGAN MEDIA KALENDER CERITA BERBASIS CANVA MODEL  
PBL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA KELAS II SDN 1 SUROKONTO WETAN KENDAL**

Isna Ariyani Yuni Vita<sup>1</sup>, Kurotul Aeni<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup>isnaariyaniyv@students.unnes.ac.id, <sup>2</sup>aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id

**ABSTRACT**

*The low interest and learning outcomes of class II students are caused by the lack of use of interesting learning media. This research aims to develop, examine the feasibility, and examine the effectiveness of the PBL model Canva-based story calendar media in increasing interest and learning outcomes in Pancasila Education for class II students at SDN 1 Surokoto Wetan, Kendal district. The research method used is Research and Development with the Bord & Gall model modified by Sugiyono with eight stages. The results of the research show that the story calendar media based on the Canva PBL model was successfully developed in increasing interest and learning outcomes in Pancasila education, material on the meaning and significance of the Pancasila symbol for class II students at SDN 1 Surokoto Wetan. The Canva PBL model based story calendar media is very suitable to be used. Validation by media experts with a score of 91.67% and material experts with a score of 87.5%. The story calendar media based on the Canva PBL model is effective in increasing the interest and learning outcomes of class II students at SDN 1 Surokoto Wetan based on the *t* test with a Sig value. (2-tailed) 0.000 is less than 0.05 which means rejection of  $H_0$  and acceptance of  $H_a$ . The results of the N-Gain test prove that the average interest in learning increased by 0.853 in the high category and the average pretest and posttest scores increased by 0.604 in the medium category. Canva-based story calendar media with a PBL model is very feasible and effective to apply to Pancasila education learning.*

*Keywords: canva, learning outcomes, story calendar, interest in learning, PBL*

**ABSTRAK**

Rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik kelas II diakibatkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan, memeriksa kelayakan, dan memeriksa keefektifan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II SDN 1 Surokoto Wetan kabupaten Kendal. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model Bord & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono dengan delapan tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* berhasil dikembangkan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila

peserta didik kelas II SDN 1 Surokonto Wetan. Media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* sangat layak digunakan. Validasi oleh ahli media dengan skor 91,67% dan ahli materi dengan skor 87,5%. Media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas II SDN 1 Surokonto Wetan berdasarkan uji t dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05 yang berarti penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Hasil uji N-Gain membuktikan bahwa rata-rata minat belajar meningkat 0,853 dengan kategori tinggi dan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* meningkat 0,604 dengan kategori sedang. Media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* sangat layak dan efektif diaplikasikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *canva*, hasil belajar, kalender cerita, minat belajar, *PBL*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan sepanjang hayat manusia yang berpengaruh terhadap pertumbuhan setiap individu. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan yang optimal harus dimulai sejak usia dini dan berlanjut hingga perguruan tinggi.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Lubis (2020:15) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran di SD memiliki esensial sebagai dasar dalam membangun kepribadian, pengetahuan, dan kewarganegaraan yang baik untuk peserta didik.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menerangkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut akan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan imajinasi, inisiatif, serta kemandirian berdasarkan kecakapan, keinginan, dan perkembangan peserta didik.

Kompas (2024) yang berjudul “Teknologi Digital Jadi Alat dan Peluang Wujudkan Pendidikan Lebih Baik” menyoroti perlunya penggunaan

teknologi untuk mengatasi masalah pendidikan di era digital. Guru penting untuk menerapkan teknologi digital dalam praktik pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam praktik pembelajaran dapat memperluas akses, meningkatkan pemerataan, meningkatkan inklusi, dan menghasilkan pendidikan yang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, guru harus memastikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ada banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk berinteraksi dengan peserta didik, agar lebih fokus pada materi yang dibelajarkan. Guru memiliki tanggung jawab untuk memilih dan mengaplikasikan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital dan menarik sehingga memicu minat peserta didik agar tertarik terhadap materi yang dibelajarkan.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Surokonto Wetan kabupaten Kendal masih menghadapi berbagai masalah. Hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 1 Surokonto Wetan

kabupaten Kendal, Risqika Sara Aldita, S.Pd., pada Senin, 11 November 2024 menyatakan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik sulit memahami materi khususnya materi arti dan makna lambang Pancasila. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan pembelajaran masih didominasi dan terpusat pada guru. Guru tidak memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mendukung kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dan media masih terbatas yaitu hanya buku paket. Guru kurang memanfaatkan *Liquid Crystal Display (LCD)* yang ada meskipun jumlahnya terbatas. Keterbatasan guru dalam menerapkan model pembelajaran dan penggunaan media ini menyebabkan pembelajaran yang berlangsung menjadi membosankan yang berakibat pada kurangnya perhatian, antusias, dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung sulit memahami materi yang dibelajarkan dan berdampak kurang baik pada hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar STS (Sumatif Tengah Semester) Pendidikan Pancasila kelas II semester gasal tahun ajaran 2024/2025 masih banyak yang tidak mencapai KKTP yaitu 75. Hanya 13 peserta didik atau 52% yang telah mencapai KKTP yang ditetapkan. Ada 12 peserta didik lainnya atau 48% yang belum mencapai KKTP. Hal ini menandakan bahwa prestasi belajar peserta didik di kelas II masih belum mencapai hasil yang optimal, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menunjukkan tingkat pencapaian yang rendah.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dipaparkan, peneliti memberikan solusi yaitu perlu adanya media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga minat dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi arti dan makna lambang Pancasila kepada peserta didik adalah kalender cerita berbasis *canva* model *Problem Based Learning*. Penggunaan media kalender cerita berbasis *canva* model

*PBL* diharapkan mampu memudahkan peserta didik memahami materi arti dan makna lambang Pancasila.

Nurfadhillah (2021:15) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat dipergunakan oleh guru untuk mengirimkan pesan atau informasi kepada peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung. Tujuannya adalah untuk memicu ketertarikan dan minat peserta didik terhadap materi yang dibelajarkan. Safira (2020:4) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk penyampaian informasi dalam dunia pendidikan, di mana pendidik memberikan informasi dan peserta didik menerimanya. Media pembelajaran dapat memengaruhi seberapa efektif proses pembelajaran berlangsung. Suryadi (2020:20) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh *hardware* dan *software* yang dipakai untuk menyampaikan isi pembelajaran dari sumber pesan ke penerima. Media pembelajaran dapat mendorong pemikiran, emosi, perhatian, dan minat peserta didik serta menjadikan pembelajaran berlangsung dengan efektif dan

efisien. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat diambil simpulan mengenai pengertian media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana, baik perangkat keras maupun lunak yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pengantar pesan, tetapi juga berperan penting dalam menarik perhatian dan minat peserta didik, yang berdampak pada seberapa efektif dan efisien proses pembelajaran berlangsung.

Penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered*) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, agar peserta didik dapat menerapkan nilai dan norma yang dipelajari dalam kehidupan contohnya adalah *Problem Based Learning*. Musfiquon & Nurdyansyah (2015:141) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar melalui masalah kontekstual. Masalah ini dirancang untuk mendorong rasa ingin tahu peserta didik tentang pembelajaran yang dimaksud.

Peserta didik diberikan permasalahan sebelum belajar konsep atau materi yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

Adapun penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian ini adalah Mustadi & Irvan (2021) yang berjudul "*Local Wisdom-Based Story Calendar: Improving Student's Narrative Writing Skills in Elementary School*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Local Wisdom-Based Story Calendar* efektif dalam mengembangkan kemampuan menulis narasi.

Natalia, Trisiana, & Mustofa (2023) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Matematika di SD N Joglo 76 Surakarta". Model pembelajaran *PBL* memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD N Joglo 76 Surakarta.

Astuti (2022) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Kalender Cerita Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 3 SD Muhammadiyah 02 Aek Kanopan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA dengan media

kalender cerita menunjukkan peningkatan.

Peneliti terdorong melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Kalender Cerita Berbasis *Canva* Model *PBL* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SDN 1 Surokonto Wetan Kendal”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan, memeriksa kelayakan, dan memeriksa keefektifan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II SDN 1 Surokonto Wetan kabupaten Kendal.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan data dalam bentuk numerik dan dianalisis menggunakan statistik. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2021:754) mengatakan metode penelitian pengembangan merupakan proses ilmiah untuk melakukan penelitian, desain, pembuatan, dan pengujian validitas produk.

Model pengembangan yang diterapkan adalah Borg and Gall yang disesuaikan oleh Sugiyono hingga tahap ke delapan saja karena terbatasnya waktu serta biaya untuk melakukan produksi massal. Peneliti hanya akan melakukan delapan tahap, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Surokonto Wetan pada bulan November-Desember 2024, semester gasal tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas subjek uji coba produk dan uji coba pemakaian. Subjek penelitian uji coba produk terdiri dari 6 peserta didik kelas II SDN 1 Surokonto Wetan kabupaten Kendal yang dipilih melalui teknik purposif sampel. Subjek penelitian uji coba pemakaian terdiri dari peserta didik kelas II SDN 1 Surokonto Wetan kabupaten Kendal yang tidak menjadi subjek pada penelitian skala kecil yaitu sebanyak 19 peserta didik.

Data dikumpulkan menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes melibatkan *pretest* dan *posttest* dan non tes melibatkan

observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Teknik analisis data meliputi analisis kelayakan media, analisis tanggapan guru dan peserta didik, uji normalitas, uji t-test serta uji N-Gain. Analisis kelayakan media serta analisis tanggapan guru dan peserta didik dianalisis dengan uji deskriptif persentase. Tujuan uji normalitas adalah membuktikan data hasil belajar berdistribusi normal. Uji normalitas dengan rumus Shapiro-Wilk menggunakan aplikasi SPSS versi 25. T-test digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*. Uji N-gain bertujuan untuk menghitung peningkatan rata-rata minat dan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 1 Surokonto Wetan kabupaten Kendal pada tanggal 11 November s.d 19 Desember 2024, semester gasal tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan penelitian pengembangan media kalender cerita

berbasis *canva* model *PBL* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila kelas II SDN 1 Surokonto Wetan, diperoleh hasil penelitian dan pembahasan berikut ini.

#### **1. Hasil Pengembangan Media Kalender Cerita Berbasis *Canva* Model *PBL***

Model pengembangan yang diterapkan adalah Borg and Gall yang disesuaikan oleh Sugiyono hingga tahap ke delapan saja karena terbatasnya waktu serta biaya untuk melakukan produksi massal. Peneliti hanya akan melakukan delapan tahap.

Pengembangan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* diawali dengan menganalisis potensi dan masalah melalui kegiatan pra-penelitian dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 1 Surokonto Wetan kabupaten Kendal, Risqika Sara Aldita, S.Pd., pada Senin, 11 November 2024 menyatakan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik sulit memahami materi khususnya materi arti dan makna lambang Pancasila. Kegiatan pembelajaran masih

didominasi dan terpusat pada guru. Guru tidak memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mendukung kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dan media masih terbatas yaitu hanya buku paket. Guru kurang memanfaatkan LCD yang ada meskipun jumlahnya masih terbatas. Keterbatasan guru dalam menggunakan media menyebabkan pembelajaran yang berlangsung menjadi membosankan yang berakibat pada kurangnya perhatian, antusias, dan minat serta rendahnya hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar STS (Sumatif Tengah Semester) Pendidikan Pancasila kelas II semester gasal tahun ajaran 2024/2025 masih banyak yang tidak mencapai KKTP yaitu 75. Hanya 13 peserta didik atau 52% yang telah mencapai KKTP yang ditetapkan. Ada 12 peserta didik lainnya atau 48% yang belum mencapai KKTP. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin menyelesaikan permasalahan dengan mengembangkan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengembangan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila. Pengembangan media ini didasari oleh pendapat Aqib (2010:58) dalam Hasan et al., (2021:28) menyatakan media pembelajaran merupakan semua hal yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan dapat mendorong mental, emosional, perhatian, serta keinginan peserta didik sehingga proses belajarnya meningkat. Abidin (2015:272) menyatakan bahwa kalender cerita adalah media yang digunakan dalam pembelajaran literasi. Kalender cerita menampilkan sebuah cerita disertai dengan ulasan dan artinya. Kalender cerita memiliki bentuk mirip dengan kalender dinding. USAID (2014:48-49) menyatakan bahwa kalender cerita memiliki kelebihan yaitu kalender cerita berlimpah literasi dan menarik untuk peserta didik kelas rendah, kalender cerita mengandung materi yang berkaitan satu dengan lainnya, serta kalender cerita mengandung gambar-gambar yang mendorong peserta didik untuk bereksperimen



dan berkhayal. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang menunjang pembelajaran dan memudahkan peserta didik memahami materi yang dibelajarkan.

Peneliti menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik. Angket kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik tentang media yang dikembangkan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa guru dan peserta didik setuju bahwa dengan adanya media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* dapat memudahkan peserta didik dan peningkatan minat belajar dalam belajar materi arti dan makna lambang Pancasila sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Peneliti mengumpulkan materi arti dan makna lambang Pancasila dari berbagai sumber kemudian merancang desain media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*. Menu yang terdapat dalam media terdiri atas menu elemen dan CP, menu tokoh cerita, menu materi, menu kuis, serta menu profil pengembang. Media ini dirancang menggunakan aplikasi *canva* serta dapat diakses

menggunakan laptop dan *handphone* sehingga peserta didik dapat mengakses media secara mandiri.

Peneliti melakukan validasi kelayakan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*. Validasi penilaian media dilaksanakan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dan saran yang diberikan oleh para ahli dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi media.

Media yang sudah diperbaiki sesuai saran para ahli kemudian diujicobakan kepada guru dan enam peserta didik untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Peneliti membagikan angket tanggapan terhadap media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* kepada guru dan peserta didik. Hasil penilaian dan saran dari guru dan peserta didik dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan agar media menjadi lebih baik. Hasil tanggapan guru dengan persentase 97,5% dan peserta didik dengan persentase 93,3% menyatakan bahwa media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* sangat layak diaplikasikan pada uji coba pemakaian.

Uji coba pemakaian bertujuan untuk mengidentifikasi keefektifan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*. Uji coba pemakaian dilaksanakan di SDN 1 Surokonto Wetan menggunakan *one group pretest posttest design*. Peneliti membandingkan minat dan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* untuk mengidentifikasi keefektifan media. Minat dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penggunaan kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*.

## **2. Hasil Uji Kelayakan Media Kalender Cerita Berbasis *Canva* Model *PBL***

Hasil validasi media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* sangat layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran materi arti dan makna lambang Pancasila.

Hasil penilaian oleh validator ahli media didapatkan hasil persentase sebesar 91,67% termasuk kategori sangat layak berdasarkan aspek

media, tampilan, pemakaian, dan keunggulan. Indikator tersebut sesuai dengan teori Arsyad (2020:219-220) bahwa media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, kemampuan efisiensi dan efektivitas, serta hasil pembelajaran. Media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* sudah disusun dengan menampilkan judul, elemen, dan capaian pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.

Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak berdasarkan 8 aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian, kelengkapan materi, kelayakan, ketaatan pada hukum dan perundang-undangan, perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, kompetensi, serta penggunaan istilah dan simbol. Indikator penilaian sesuai dengan teori Kristanto (2016:90-92) yang menyatakan bahwa materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik khususnya taraf berpikir peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dibelajarkan. Ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki sesuai saran ahli media dan ahli materi. Perbaikan

dilaksanakan pada media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* yang terdiri atas perbaikan materi dengan dimulai cerita petualangan agar tampak *problem*/masalah dan soal-soal kuis perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni & Damayanti (2021). Hasil penelitiannya adalah hasil uji validasi media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid sebesar 91% dan hasil uji validasi materi juga dinyatakan sangat valid sebesar 90%.

### **3. Hasil Uji Keefektifan Media Kalender Cerita Berbasis *Canva* Model *PBL***

Keefektifan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* dapat dilihat melalui minat dan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media. Peneliti membagikan angket minat belajar dan soal *pretest* sebelum pembelajaran dengan menggunakan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*. Peneliti membagikan angket minat belajar dan soal *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*. Rata-rata minat belajar sebelum penggunaan media kalender cerita

berbasis *canva* model *PBL* sebesar 0,348 dan rata-rata minat belajar setelah penggunaan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* sebesar 0,904. Rata-rata *pretest* yaitu 54,6 dan rata-rata *posttest* yaitu 82. Peserta didik yang mencapai KKTP saat *pretest* berjumlah 5 peserta didik (20%) dan saat *posttest* berjumlah 22 peserta didik (88%).

Nilai *pretest* dan *posttest* selanjutnya diuji normalitas untuk menentukan apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dengan rumus Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Setyawan (2021:12) menyatakan bahwa pengujian normalitas menggunakan rumus Shapiro-Wilk apabila jumlah data kurang dari 50. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* berikut ini.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest***

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.946	25	.205
Posttest	.941	25	.154

Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dengan rumus Shapiro-Wilk menggunakan aplikasi SPSS versi 25 membuktikan bahwa nilai *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,205 dan nilai *posttest* memiliki nilai

signifikansi sebesar 0,154. Nilai *pretest* dan *posttest* termasuk data berdistribusi normal karena nilai signifikansi > 0,050. Hal tersebut sesuai dengan teori Setyawan (2021:12) bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,050. Nilai *pretest* dan *posttest* termasuk data berdistribusi normal dan uji t dengan statistik parametrik.

Keefektifan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila dapat dilihat dari perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hasil dari uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan rumus uji paired t-test berbantuan aplikasi SPSS versi 25 sebagai berikut.

**Tabel 2. Uji Perbedaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest***

Paired Samples Test			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest - Posttest	-17.015	24	.000

Hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan rumus uji paired t-test berbantuan aplikasi SPSS versi 25 didapatkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05 yang

berarti penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Hal tersebut sesuai dengan teori Nuryadi, dkk (2017:114-115) bahwa nilai t-hitung signifikan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan tidak signifikan apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila sebelum dan setelah menggunakan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*.

Uji N-Gain memiliki tujuan untuk mengetahui rata-rata peningkatan minat dan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL*. Hasil uji N-Gain minat belajar sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Minat Belajar**

	Rata-rata Sebelum	Rata-rata Setelah
	0,348	0,904
<b>Selisih Rata-rata</b>	0,556	
<b>N-Gain</b>	0,853	
<b>Kategori</b>	Tinggi	

Hasil uji N-Gain membuktikan rata-rata minat belajar peserta didik kelas II SDN 1 Surokonto Wetan meningkat sebesar 0,853 dengan selisih 0,556 dan termasuk dalam

kategori tinggi. Hasil uji N-Gain nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

**Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Nilai *Pretest* dan *Posttest***

	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>
	54,6	82
Selisih Rata-rata	27,4	
N-Gain	0,604	
Kategori	Sedang	

Hasil uji N-Gain membuktikan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas II SDN 1 Surokonto Wetan meningkat sebesar 0,604 dengan selisih 27,4 dan termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut sesuai dengan teori Supriadi (2021:180) bahwa nilai N-Gain yang lebih dari 0,7 masuk kategori tinggi, antara 0,3 sampai dengan 0,7 masuk kategori sedang, dan kurang dari 0,3 masuk kategori rendah. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* efektif digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Simatupang et al., (2023). Hasil penelitiannya adalah buku cerita *big book* kalender meja memiliki

pengaruh yang kuat dan efektif dalam mengembangkan keterampilan literasi anak kelompok A di TK Tunas Bangsa dengan nilai *Asymp (2-tailed)* 0,004 kurang dari 0,05 pada uji coba produk.

## E. Kesimpulan

Media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* berhasil dikembangkan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila peserta didik kelas II SDN 1 Surokonto Wetan. Media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* terbukti sangat layak diujicobakan dan diterapkan di kelas II dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila. Media kalender cerita berbasis *canva* model *PBL* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi arti dan makna lambang Pancasila.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2015. *Pembelajaran Multiliterasi: Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung: Refika Aditama.
- Anggraeni, S. D., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media

- Kalender Dongeng untuk Ketrampilan Menyimak Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(8), 3011–3021.
- Arsyad, A. 2020. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Astuti, A. W. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Kalender Cerita Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas 3 SD Muhammadiyah 02 Aek Kanopan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara)*.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Lubis, M. A. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: (PPKn) di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Musfiqon & Nurdyansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Mustadi, A., & Irvan, F. (2021). Local wisdom-based story calendar: Improving student's narrative writing skills in elementary school. *İlköğretim Online*, 20(1), 1364-1373.
- Napitupulu, E. L. 2024. *Teknologi Digital Jadi Alat dan Peluang Wujudkan Pendidikan Lebih Baik*. <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2024/10/01/teknologi-digital-jadi-alat-dan-peluang-wujudkan-pendidikan-lebih-baik>. (diakses 8 November 2024).
- Natalia, L., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 18(2), 28-36.
- Nurfadhillah, S. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Safira, A. R. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Setyawan, D. A. 2021. *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data dengan SPSS*. Klaten: Tahta Media Group
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, G. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryadi, A. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CV Jejak.

*Undang-Undang Republik Indonesia  
Nomor 20 Tahun 2003 tentang  
Sistem Pendidikan Nasional.  
2004. Jakarta: Departemen  
Pendidikan Nasional.*

USAID. 2014. *Pembelajaran Literasi  
Kelas Awal di LPTK.* Jakarta:  
USAID Prioritas.