

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTUAN CANVA DI KELAS IV
SDN 24 PARUPUK TABING KOTA PADANG**

Sri Aini¹, Reinita², Hasmai Bungsu Ladiva³, Etri Wahyuni⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹sriaini1004@gmail.com, ²reinita.rei04@gmail.com, ³ladiva.hb@fip.unp.ac.id,

⁴etriwahyuni.ew@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement of learning outcomes in Pancasila Education through the implementation of the Problem Based Learning model assisted by Canva media in Grade IV of SDN 24 Parupuk Tabing, Padang City. This research is a Classroom Action Research (CAR) employing both qualitative and quantitative approaches. The subjects of the study were 24 students. The results of the study indicate improvements in: (a) lesson planning, where in Cycle I the average score was 89.55% (B) and increased to 95.83% (SB) in Cycle II; (b) the teacher aspect, where in Cycle I the average score was 87.49% (B) and increased to 92.85% (SB) in Cycle II; (c) the student aspect, where in Cycle I the average score was 87.49% (B) and increased to 92.85% (SB) in Cycle II; and (d) student learning outcomes, where in Cycle I the average score was 80.52% (B) and increased to 91.56% (SB) in Cycle II. Thus, it can be concluded that the Problem Based Learning model assisted by Canva media can improve students' learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: *learning outcomes, problem based learning, canva, pancasila education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* di kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing Kota Padang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah 24 murid. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada: (a) perencanaan pembelajaran pada siklus I diperoleh rata-rata 89,55% (B), dan pada siklus II meningkat menjadi 95,83% (SB), (b) aspek guru pada siklus I diperoleh rata-rata 87,49% (B), dan pada siklus II meningkat menjadi 92,85% (SB), (c) aspek murid pada siklus I diperoleh rata-rata 87,49% (B), dan pada siklus II meningkat menjadi 92,85% (SB), (d) hasil belajar murid pada siklus I diperoleh rata-rata 80,52% (B), dan meningkat pada siklus II menjadi 91,56% (SB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning (Problem Based Learning)* berbantuan media *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *hasil belajar, problem based learning, canva, pendidikan pancasila*

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dilaksanakan dengan cara mengembangkan profil lulusan sehingga memiliki jiwa dan nilai yang sesuai dengan kandungan 5 sila Pancasila serta dapat dasar atau bekal dalam kehidupannya (Jannah & Rasyid, 2023)

Kurikulum Merdeka saat ini diterapkan dengan menggunakan berbagai macam pendekatan, salah satu pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan deep learning, yang dapat menunjukkan potensi sinergi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pendidikan Pancasila sendiri memuat materi mengenai nilai-nilai karakter Pancasila yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik (Meliza & Eliyasni, 2023).

Pendidikan Pancasila memiliki beberapa karakteristik yaitu: 1) berperan strategis dalam membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab; 2) berfungsi menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air berdasarkan nilai Pancasila, UUD 1945, dan Bhinneka

Tunggal Ika; 3) menjadi sarana penanaman nilai gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial; 4) mengembangkan karakter murid agar cerdas, berintegritas, dan berkepribadian baik; 5) berorientasi pada kebudayaan dan pemberdayaan murid sebagai generasi penerus bangsa yang amanah dan bertanggung jawab (Kemendikbudristek, 2023).

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk murid yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pembelajaran dilaksanakan melalui praktik kewarganegaraan yang berlandaskan Pancasila, UUD 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (Kemendikbudristek, 2023).

Faktanya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering dianggap sulit diajarkan secara efektif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan pendekatan yang cenderung teoritis, seperti ceramah dan hafalan, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Selain

itu, masih terbatasnya penggunaan metode yang interaktif, seperti pembelajaran berbasis masalah, turut memengaruhi rendahnya keterlibatan murid.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 3 sampai 5 Desember 2025 di kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing Kota Padang melalui wawancara, observasi, dan analisis RPM, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada aspek murid: (1) kurang memperhatikan penjelasan guru; (2) keterlibatan dalam pembelajaran masih rendah; (3) pengalaman belajar langsung belum optimal; (4) kemampuan pemecahan masalah masih rendah; (5) hasil belajar belum mencapai ketuntasan.

Pada aspek perencanaan: (1) RPM belum sesuai dengan karakteristik murid; (2) tujuan pembelajaran belum selaras; (3) belum menerapkan model pembelajaran inovatif; (4) penggunaan media pembelajaran masih terbatas; (5) bahan ajar dan LKM belum lengkap.

Pada aspek pelaksanaan: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru; (2) keterlibatan aktif murid masih

rendah; (3) pengarahannya belajar belum optimal; (4) pengaitan materi dengan kehidupan nyata masih kurang; (5) kegiatan menyimpulkan pembelajaran belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, diperlukan tindak lanjut yang tepat guna meningkatkan hasil belajar murid. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah model *Problem Based Learning*.

Salah satu media yang dapat menarik perhatian murid adalah *Canva*. *Canva* merupakan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi berbagai fitur sehingga memudahkan guru dan murid dalam memahami materi. Penggunaannya membantu guru merancang media secara efisien serta menyajikan materi dengan lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan audio, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan fokus belajar murid (Asnawi & Sutiah, 2023).

Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang media pembelajaran. Menurut (Triningsih,

2021), *Canva* mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan meningkatkan keterampilan dan kreativitas. Kemampuannya dalam menghasilkan desain yang menarik serta penyajian materi yang visual dan interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar murid.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar murid. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model tersebut. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka, serta lokasi penelitian yang dilaksanakan di SDN 24 Parupuk Tabing Kota Padang. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul penelitian yang relevan dengan judul “Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* di kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing Kota Padang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan kondisi nyata di lapangan secara alami tanpa manipulasi, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menghasilkan data berupa angka yang dianalisis secara sistematis.

Menurut (Sugiyono, 2018), pendekatan kualitatif menyajikan data dalam bentuk kata-kata, sedangkan pendekatan kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme dengan data numerik yang dianalisis secara statistik.

Pendekatan kuantitatif juga digunakan untuk menjelaskan fenomena melalui pengolahan data angka guna menjawab permasalahan penelitian (Waruwu, 2023).

Menurut (Hosnan, 2016) Langkah-langkah model *Problem Based Learning* yaitu: 1) Mengorientasi peserta didik terhadap masalah, 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

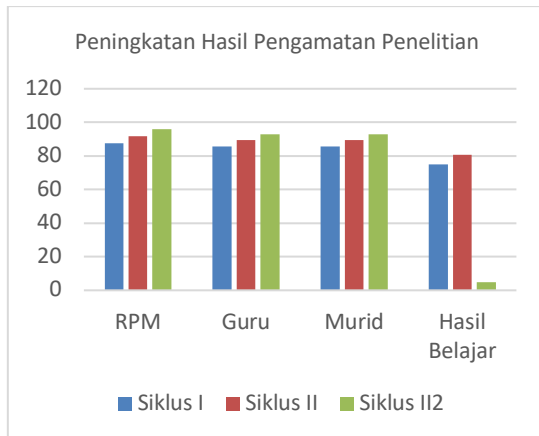
Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, dengan rincian siklus I terdiri atas dua pertemuan dan siklus II satu pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan murid yang berjumlah 24 orang, terdiri dari 17 murid laki-laki dan 7 murid perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid. Adapun prosedur penelitian meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun RPM menggunakan model *Problem Based Learning*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan sintaks model *Problem Based Learning* selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas murid dan guru selama pembelajaran. Tahap refleksi dilaksanakan pada akhir pembelajaran bersama wali kelas untuk mengevaluasi proses yang telah dilakukan. Data penelitian diperoleh melalui hasil pengamatan proses pembelajaran, tes dan non-tes, serta dokumentasi selama penerapan model *Problem Based Learning*. Sementara itu, instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar

observasi aktivitas RPM, aktivitas guru, dan aktivitas murid.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdapat dua siklus pelaksanaan dalam penelitian ini. Setiap siklus dilakukan pertemuan sebanyak 2 kali. Siklus I maupun siklus II terdiri dari berbagai pelaksanaan kegiatan seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi. Selanjutnya merupakan hasil perbandingan penelitian hasil belajar murid pada muatan pembelajaran pendidikan pancasila dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva* di kelas IV. Hasil belajar pada pra siklus menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih rendah. Hasil tersebut menunjukkan murid yang mencapai KKTP hanya 10 orang dan murid yang memperoleh nilai dibawah KKTP sebanyak 14 murid. Setiap tindakan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva* disesuaikan dengan langkah (Hosnan, 2016), yaitu Orientasi peserta didik pada masalah, Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, Membimbing penyelidikan individual dan kelompok,

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dibawah ini grafik hasil penelitian setelah melaksanakan siklus I dan II:



Grafik Peningkatan Hasil Pengamatan Penelitian Siklus I-II

Pada grafik di atas merupakan jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan dari hasil penelitian tentang hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Problem Based Learning* di kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing Kota Padang. Adapun yang menjadi pembahasan dari penelitian ini adalah:

Pertama RPM untuk meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Problem Based Learning* di kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing Kota Padang. Pembelajaran yang akan

direncanakan yang disusun dengan tepat dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. Perencanaan sebagai upaya untuk membelajarkan murid yang terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Berdasarkan hasil penilaian RPM pada siklus I pertemuan I diperoleh persentase 87,5% kemudian meningkat pada siklus I pertemuan II diperoleh persentase 91,66%. Maka rekapitulasi penilaian RPM siklus I diperoleh persentase nilai 89,55% dengan predikat (B). Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan pada siklus I dan sudah diperbaiki pada siklus II dengan mendapatkan persentase 95,83% dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva* pada siklus II ini telah terlaksana dengan maksimal dan memperoleh predikat sangat baik dan penelitian diberhentikan pada siklus ini.

Kedua, terkait pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Problem Based Learning* berbantuan

media *canva* di kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing Kota Padang pada aspek guru dan murid pada siklus I pertemuan I adalah 85,71% dengan predikat baik (B). meningkat pada siklus I pertemuan II menjadi 89,28% dengan predikat baik (B) dan pada siklus II meningkat menjadi 92,85% dengan predikat sangat baik (SB). Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II, maka pelaksanaan siklus II telah terlaksana dengan baik dan peneliti telah berhasil dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva* di kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing Kota Padang meningkat dari aspek guru maupun aspek murid dan mengakhiri penelitian pada siklus II.

Ketiga, terkait hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva* di kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing Kota Padang. Pada aspek sikap siklus I pertemuan I diperoleh melalui lembar penilaian aspek sikap (keimanan dan ketakwaan, kalaborasi, kemandirian, dan penalaran kritis) yang mana terdapat 4 murid yang menonjolkan sikap positif dan 4 murid menonjolkan sikap negatif. Pada siklus I pertemuan

II terdapat 4 murid yang menonjolkan sikap positif dan 2 murid menonjolkan sikap negatif. Pada siklus II terdapat 5 murid yang menonjolkan sikap positif dan 1 murid menonjolkan sikap negatif. Pada aspek pengetahuan siklus I memperoleh rata-rata 76,67 dengan predikat cukup (C), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 90,42 dengan predikat sangat baik (SB). Sedangkan aspek keterampilan siklus I memperoleh rata-rata 84,37 dengan predikat baik (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 92,71 dengan predikat sangat baik (SB). Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat bahwa hasil belajar pada Bab 3 “Kerjasama di Lingkunganku” dengan penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media *canva* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan serta mengikuti langkah-langkah model *Problem Based Learning* secara tepat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai perencanaan 89,55% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat pada siklus II yaitu 95,83 % dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva* berdasarkan aspek guru dan murid dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan siklus I pada aktivitas guru rata-rata 87,49% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 92,85% dengan predikat sangat baik (SB). Pelaksanaan siklus I pada aktivitas murid rata-rata 87,49% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II 92,85% dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Problem Based*

Learning berbantuan media *canva* berdasarkan aktivitas guru dan murid dari siklus I ke siklus II meningkat. Hasil Belajar dari pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva* pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 80,52 dengan predikat perlu baik (B), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 91,56 dengan predikat sangat baik (SB). Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva* hasil belajar murid mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Asnawi, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>

- Hosnan. (2016). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Penerbit Ghania Indonesia.
- Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 197–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800>
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Meliza, R., & Eliyasni, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Nearpod pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(2), 205–213. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i2.151>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*.