

PENERAPAN MEDIA POSTER DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* TERINTEGRASI TRI-N UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA

Luftia Firdausia^{1*}, Sutrisna Wibawa²

¹) Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

²) Sekolah Dasar Negeri Karangnongko 1, Yogyakarta, Indonesia

Email Korespondensi Penulis: * firdafile2@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Digital Poster Media;
Project-based Learning;
Tri-N;
Pancasila Education.

Kata Kunci:

Media Poster Digital;
Project-based Learning;
Tri-N;
Pendidikan Pancasila

Citation:

Kabatiah, M. (2021). Efektivitas Pengintegrasian Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi Melalui Teknik Klarifikasi Nilai Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 65–73. <https://doi.org/10.24114/JK.V18I1.23730> (contoh)

Article History:

Submitted: 21-05-2024
Revised: 29-06-2024
Accepted: 08-07-2024
Published: 30-09-2024

ABSTRACT

This research aims to determine the application of digital poster media based on the Tri-N integrated Project Based Learning model on students' active learning in Pancasila Education subjects in 4th of Karangnongko 1 State Elementary School. This research is descriptive qualitative research. The subjects of this research were 4th students. Data collection techniques in this research were carried out using interviews, observation, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used in this research are data reduction, data display, and drawing conclusions. The importance of implementing the Tri-N integrated Project Based Learning model with digital poster media means that students have no difficulty in asking, answering and thinking activities. The research results based on interviews with teachers say that students are more active with the application of digital poster media based on the Tri-N integrated Project Based Learning model. Based on the research results, it can be seen that the application of digital poster media based on the Tri-N integrated Project Based Learning model can increase student learning activity in Pancasila Education subjects. The teacher made the digital poster media entitled "Aku Peduli Diriku" using the Canva application to create an attractive digital poster for students.

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui penerapan media poster digital berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* terintegrasi Tri-N terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Karangnongko 1. Penelitian ini ialah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode: wawancara, observasi, kuesioner serta dokumentasi. Teknik analisis data yang dipergunakan pada penelitian ini ialah display data, reduksi data, serta penarikan kesimpulan. Pentingnya penerapan media poster digital berbasis *Project Based Learning* terintegrasi Tri-N menjadikan siswa tidak kesulitan dalam aktivitas bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Hasil penelitian berlandaskan wawancara dengan guru mengungkapkan yakni siswa lebih aktif dengan implementasi media poster digital berbasis model pembelajaran PjBL terintegrasi Tri-N. Berlandaskan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan media poster digital berbasis *Project Based Learning* terintegrasi Tri-N mampu menaikkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media poster digital yang berjudul "Aku Peduli Diriku" dibuat guru melalui aplikasi canva sehingga terwujud poster digital yang menarik untuk siswa.

DOI: <https://doi.org/10.24114/jk.v21i2.58373>



Copyright © 2024 The Author(s)
Luftia Firdausia, Sutrisna Wibawa

This is Open Access under the CC-BY-SA License
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Available on <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jk>

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia berubah seiring dengan perkembangan kurikulum dan selaras berlangsungnya waktu. Kemajuan yang pesat dan cepat ini menyebabkan pendidikan harus jadi semakin tanggap dan membutuhkan peninjauan kembali (Vreuls, Koeslag-Kreunen, van der Klink, Nieuwenhuis, & Boshuizen, 2022). Maka dari itu, penting untuk terus melaksanakan penyesuaian supaya senantiasa relevan dengan perkembangan terkini dan memenuhi kebutuhan Pendidikan (Sadewa, 2022). Meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan adalah tujuan utama dari pengembangan kurikulum. Kebijakan pendidikan yang efektif dapat tercermin dalam implementasi kurikulum, karena kurikulum menjadi inti dari proses pendidikan yang menentukan arah dan kualitas keseluruhan sistem Pendidikan (Damayanti, Jannah, & Agustin, 2023).

Menurut pendapat Zakso (2023) kurikulum yang kini di implementasikan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Struktur Kurikulum Merdeka terdapat proyek untuk membentuk generasi yang memiliki kesadaran yang kuat akan nilai-nilai nasional yang telah ditetapkan dalam Pancasila (P5). Tujuan dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Pendidikan Indonesia adalah guna menjawab tantangan besar mengenai karakteristik yang diinginkan oleh sistem pendidikan Indonesia untuk ditanamkan pada siswa. Proyek ini mengusung enam dimensi utama, yakni keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME serta berakhlak mulia, kemandirian, semangat gotong-royong, pemahaman akan keberagaman global, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas. Dengan fokus pada dimensi-dimensi tersebut, proyek ini bertujuan untuk membentuk profil siswa yang kokoh dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, sebagai landasan utama dalam pendidikan nasional.

Pembelajaran konvensional sekarang menjadi lebih erat dengan teknologi. Kemudahan akses internet di era ini membentuk siswa lebih mudah dalam memahami materi dari berbagai referensi yang tersedia di dunia. Hal ini penting agar siswa lebih *up to date* terkait ilmu pengetahuan dan terhubung pada informasi terkini (Ulfa, Yudha, Dewi, Apriani, & Nurhaliza, 2024). Adapun pembelajaran terkini dengan memanfaatkan teknologi memiliki beberapa kelebihan diantaranya isi materi menarik, memikat siswa untuk lebih aktif dengan materi yang disajikan. Keterbatasannya jika kemasan materi dengan menggunakan teknologi tidak menarik maka media tidak akan dimanfaatkan. Hal ini memicu guru untuk memanfaatkan teknologi dengan lebih menarik dan menggugah siswa untuk aktif dalam proses belajar. (Nirmala, Agustina, Robiah, & Ningsi, 2023).

Menurut pendapat Heriman, Atung, Sutrisna, Nurhayati, & Kartika (2024) permintaan akan kreativitas dan inovasi yang meningkat merupakan salah satu kemampuan utama pada abad ke-21 dan dikaitkan dengan adanya tuntutan abad ke-21 akan produk yang lebih inovatif maupun kreatif yang membutuhkan tingkat keaktifan dan kreativitas yang lebih tinggi. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal di sekolah dasar dilaksanakan melalui kegiatan langsung yang mudah dipahami peserta didik dan menyebabkan terjadi hubungan sosial. Kegiatan belajar dilaksanakan mengharuskan siswa agar berperan aktif secara jelas pada kegiatan sesungguhnya. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal harus bisa memperhatikan beberapa aspek penting seperti konsep yang ingin disampaikan, bagaimana cara penyampaian agar sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa, serta nilai apa yang ingin guru ajarkan agar bisa diterapkan oleh siswa dalam kondisi dan situasi nyata di kehidupan sehari-hari (Mulyani, Komalasari, Permatasari, Bribin, & Suriaman, 2024).

Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah, yang menyebabkan kebosanan dan kurangnya minat belajar pada siswa. Pentingnya pengembangan pembelajaran menjadi sangat terasa, dengan pendekatan yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan,

dan mengevaluasi materi serta strategi pembelajaran. Saat ini, guru masih belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, di dalam kelas dan di luar ruangan (Nastiti & Abdu, 2020).

Penelitian relevan yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, penerapan media poster di kelas tinggi menemukan bahwa penerapan media poster efektif dalam konteks pembelajaran tersebut. Tanggapan positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan media poster ini menunjukkan kepuasan mereka terhadap pembelajaran yang diselenggarakan dengan media tersebut. Siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran ketika menggunakan media poster. Melalui observasi langsung di sekolah, penelitian ini menyimpulkan bahwa media poster berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn. Penerapan media poster dengan bantuan proyektor dinilai sebagai pendekatan yang efektif dan berkontribusi signifikan pada perbaikan kualitas pembelajaran (Putri & Saputra, 2022).

Penggunaan media poster digital berjudul “Aku Peduli Diriku” dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran vital dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Siswa diharapkan menjadi lebih proaktif belajar. Penelitian ini mempunyai tujuan memberikan ruang tempat ekspresi siswa sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini diterapkan di kelas IV SD Negeri Karangnongko 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam pembelajaran aturan di sekolah.

Dalam penelitian ini, fokus akan diberikan pada pemanfaatan media pembelajaran berupa poster digital dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dengan menggunakan poster berjudul "Aku Peduli Diriku". Peneliti tertarik untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media poster digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas VI. Poster digital merupakan bentuk poster elektronik yang dirancang secara grafis untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara visual. Keunggulan dari poster digital adalah kemampuannya untuk bertahan lama karena terwujud pada kertas, tetapi dapat diakses melalui berbagai media elektronik seperti komputer, laptop, dan ponsel pintar. Pembuatan poster digital ini dapat dilakukan oleh guru menggunakan aplikasi seperti *Canva*. Poster digital merupakan salah satu alat pembelajaran yang menarik karena bisa diperhatikan dari berbagai perspektif. Selain itu, aksesibilitasnya juga sangat mudah, kecepatan siswa mendapatkan materi secara digital melalui tersedianya kode QR, baik untuk dipelajari kembali di rumah. Materi tersimpan secara digital di Google Drive pribadi masing-masing siswa dengan bantuan guru (Khairunnisa & Apoko, 2023).

Berdasarkan uraian di atas yang sudah dilakukan penguraian sebelumnya, tujuan penelitian ini yakni guna menggambarkan bagaimana penerapan media poster digital yang didasarkan pada konteks pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan konsep Tri-N dengan konsep Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) memengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Karangnongko 1. Penggunaan media poster digital yang berjudul “Aku Peduli Diriku” ini dibuat guru melalui aplikasi *canva* sehingga terwujud poster digital yang menarik untuk siswa, serta mendeskripsikan keaktifan siswa dalam memvisualisasikan ide melalui karya poster yang di buat sendiri kemudian mempresentasikan hasilnya melalui diskusi kelompok pada materi aturan di sekolah.

METODE

Penelitian ini ialah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu mendeskripsikan penerapan media poster digital berbasis *Project Based Learning* terintegrasi Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambabi*) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV serta guru kelas IV SD Negeri Karangnongko 1 dengan total siswa 27 siswa, yang terdiri dari 13 siswa perempuan serta 14 siswa laki-laki.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melewati teknik pengumpulan data dalam beberapa metode, yaitu observasi, kuesioner, serta wawancara. Peneliti memberikan angket kepada siswa kelas IV, yang setiap siswa diberikan lembar kuesioner. Wawancara dilakukan dengan 3 orang guru yaitu guru kelas IV, guru kelas V, dan guru kelas VI. Teknik observasi difokuskan pada kegiatan penerapan media poster digital yang berbasis pada model pembelajaran *Project Based Learning terintegrasi Tri-N* guna mengevaluasi keaktifan belajar siswa di kelas IV. Instrumen yang dipakai meliputi observasi kegiatan belajar-mengajar serta kriteria penilaian pembelajaran. Analisis data dilaksanakan melewati tahapan reduksi data, display data, serta penarikan kesimpulan. Peneliti secara cermat melakukan pengamatan pada kegiatan guru serta siswa selama tahapan-tahapan pembelajaran sesuai dengan tahapan yang ada dalam model *Project Based Learning terintegrasi Tri-N*.

Lembar observasi berfungsi sebagai panduan bagi peneliti saat melakukan pengamatan. Setelah mengumpulkan data, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya secara naratif untuk kemudian membuat kesimpulan tentang keterlaksanaan aktivitas yang diamati. Proses analisis melibatkan beberapa langkah, yaitu pengumpulan data, penyajian data, kondensasi, penyajian ulang, serta penarikan kesimpulan. Selain itu, data sekunder juga dimanfaatkan dari dokumen-dokumen yang terkait dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sumber data primer yaitu Guru kelas IV dan peserta didik kelas IV yang menjadi subjek penelitian. Sedangkan sumber sekunder yaitu beberapa artikel dan dokumen dari internet yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Untuk memperoleh data pendahuluan, peneliti menerapkan triangulasi teknik yang melibatkan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, dan verifikasi. Setelah semua data-data terkumpul, langkah selanjutnya yaitu menganalisis, mereduksi, menyajikan, dan akhirnya melakukan penarikan kesimpulan dari seluruh data-data yang telah dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah memanfaatkan media poster digital berbasis aplikasi Canva yang didasarkan pada *Project Based Learning* terintegrasi dengan konsep Tri-N dalam mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini telah menyesuaikan pendekatan tersebut dengan karakteristik siswa dengan demikian bisa meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Hasil observasi yang diperoleh juga telah diperkuat oleh hasil dari serangkaian wawancara. Dalam wawancara dengan guru kelas IV, terungkap bahwa refleksi mereka setelah pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan lancar, termasuk kerjasama yang baik antara siswa dan guru dalam memecahkan berbagai masalah. Siswa juga terlihat sangat aktif dan antusias dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media poster digital yang mengadopsi *Project Based Learning* yang terintegrasi dengan konsep Tri-N. Keberadaan sumber daya pendukung tambahan berupa media pembelajaran berbasis poster digital juga telah berhasil menarik minat dan antusiasme siswa, memberikan pengalaman belajar bagi mereka (Putri & Saputra, 2022).

Dari pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri Karangnongko 1, terungkap bahwa penggunaan media poster digital berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* dengan pendekatan Tri-N dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila telah terbukti efektif. Pendekatan ini berhasil menjadikan siswa terlibat secara aktif saat belajar, membangkitkan semangat mereka belajar, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan masalah. Dampaknya adalah pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa, serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media poster digital, sebagai produk inovatif, memberikan dorongan tambahan dalam menjadikan media pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami aturan-aturan di sekolah. Contoh implementasi penerapan media poster digital berbasis *Project Based Learning* yang terintegrasi Tri-N pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Karangnongko 1 dapat dilihat dalam Tabel 1.

Gambar 1. Penggunaan Media Poster Digital

Sintak <i>Project Based Learning</i>	Aktivitas Pembelajaran	Ajaran Tri-N (<i>Niteni, Nirokke, Nambahi</i>)
Fokus pada pemecahan masalah oleh siswa	Siswa diberikan stimulus untuk menyampaikan gagasan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan sehari-hari serta guru memberikan pertanyaan pembuka yang menginspirasi untuk memulai diskusi.	<i>Niteni</i>
Menyusun strategi pengelompokan siswa untuk memaksimalkan pembelajaran	Siswa diberikan bimbingan untuk mendalami materi pelajaran aturan di sekolah melalui media poster digital “Aku Peduli Diriku”	<i>Niteni</i>
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas di lembar kerja siswa. pendidik membagi kedalam kelompok heterogen (acak). Siswa saling menghargai pendapat saat diskusi berlangsung untuk memecahkan persoalan. Siswa melaksanakan penerapan media poster digital untuk membantu memahami konsep-konsep yang masih sulit dipahami bagi mereka.	<i>Nirokke</i>
Menyusun dan mempresentasikan hasil pembelajaran	Siswa menyampaikan pembahasan dengan cara mempresentasikan hasil diskusi kelompok pada isi lembar kerja siswa di hadapan seluruh siswa.	<i>Nambahi</i>
Melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses yang digunakan dalam memecahkan masalah	Siswa bersama pendidik melakukan evaluasi terhadap presentasi yang telah disampaikan di hadapan seluruh siswa. Guru menyampaikan penghargaan atas upaya siswa.	<i>Nambahi</i>

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan melakukan observasi langsung serta interaksi langsung untuk mengembangkan media poster digital bagi siswa. Data tentang efektivitas media poster digital siswa kelas IV kemudian disajikan dalam Tabel 2.

Gambar 2. Efektivitas Media Poster Digital

Penggunaan Media	Jumlah Anak
Memakai poster digital	24
Tidak memakai poster digital	3

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Gambar 3. Tanggapan Siswa dan Pendidik

Tanggapan	Respon Terhadap Penggunaan Media
Tanggapan siswa	antusias
Tanggapan pendidik	membantu

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media poster digital sangat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tanggapan dari guru dan siswa terhadap penggunaan media ini sangat positif dan memuaskan. Siswa menunjukkan kebahagiaan dan kemampuan yang baik dalam menanggapi arahan, serta antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran setelah diperkenalkan dengan media yang baru. Siswa juga menunjukkan semangat yang besar dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Namun, meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media poster digital juga menghadapi beberapa kendala. Selama proses pembelajaran, siswa masih sering berinteraksi dengan teman, yang mengganggu konsentrasi dan membuat kelas kurang kondusif. Selain itu, sebagian siswa mungkin lupa akan materi yang diajarkan jika tidak dipertahankan secara konsisten. Terakhir, ada kesulitan dalam mengalihkan perhatian siswa kembali ke materi pembelajaran setelah terfokus pada kegiatan lain.

Gambar 4. Data Rekapitulasi Keaktifan Siswa Pada Proses Pembelajaran



Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Pembahasan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai implementasi aturan di lingkungan sekolah dapat lebih menarik ketika memakai media digital, khususnya poster yang ditampilkan melalui proyektor di depan kelas pada Gambar 1. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Poster tersebut dapat disusun dengan menampilkan contoh-contoh penerapan aturan di sekolah dalam bentuk gambar. Pada akhir sesi pembelajaran, dilakukan kegiatan penilaian dengan

memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan. Selanjutnya, guru juga dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan singkat tentang seberapa efektif penggunaan media poster digital tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan pendekatan ini, siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan teknologi digital, seperti penggunaan poster digital yang diproyeksikan dengan bantuan proyektor, karena ini memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dari metode-metode konvensional yang biasa diajarkan oleh guru.

Sebanyak 24 dari total 27 murid di kelas IV sepakat bahwa pembelajaran menggunakan poster digital memiliki efektivitas dan daya tarik yang tinggi. Mereka mengemukakan bahwa metode ini lebih menarik dibanding pembelajaran dengan buku atau ceramah guru yang dinilai monoton. Namun, ada juga 3 siswa yang menyatakan keberatan terhadap penggunaan poster digital dalam pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa penggunaan poster digital dengan proyektor dapat mengganggu suasana kelas dan mengalihkan fokus belajar.

Gambar 5. Media Poster Digital “Aku Peduli Diriku”



Sumber: Media Penelitian, 2024

Penerapan media poster digital berbasis *Project Based Learning* dan terintegrasi dengan konsep Tri-N dalam pengajaran Pendidikan Pancasila pada Gambar 2 telah terbukti memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa di kelas. Tak hanya itu, metode ini juga memberikan panduan yang jelas dalam menangani tantangan, mempercepat proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep siswa, serta menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan. Melalui refleksi pembelajaran yang melibatkan siswa, hasil wawancara

menunjukkan bahwa mereka menikmati pembelajaran tersebut, terutama dengan adanya media poster digital yang membantu mereka memahami materi secara cepat daripada hanya dengan mengandalkan penjelasan lisan dari guru atau menggunakan buku pelajaran.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Rahmawati & Wibawa (2024), menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Chromebook* pada pengajaran Pendidikan Pancasila dan menerapkan Tri-N berbasis proyek menunjukkan telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan serta menumbuhkan kreativitas pada siswa dibuktikan dengan peningkatan pada survei perolehan siswa pada aspek pemahaman materi, presentasi visual dan partisipasi. Penelitian sebelumnya Putri & Saputra (2022) menunjukkan bahwa penerapan media poster saat belajar memberikan kepuasan serta kegembiraan kepada siswa. Hal ini disebabkan oleh semangat yang meningkat serta pemahaman tidak hanya membatasi diri pada penggunaan buku dan papan tulis, namun juga mengintegrasikan media digital sebagai sarana pembelajaran yang penting. Penelitian relevan lainnya Pembuatan media pembelajaran berbentuk video dengan menggunakan aplikasi Canva adalah salah satu cara inovatif dalam menciptakan media pembelajaran. Aplikasi ini efektif dan efisien karena berbasis digital, sesuai dengan kemajuan teknologi abad 21 (Hayati, 2022). Berikut ini tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menegaskan pentingnya penggunaan media poster dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada gambar 2.

Gambar 6. Keaktifan Siswa dalam Aktivitas Pembelajaran (Niteni)



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2024

Gambar 7. Keaktifan Siswa dalam Aktivitas Pembelajaran (Nirokke, Nambahi)



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2024

Aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan mengintegrasikan ajaran Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) melalui langkah-langkah yang sudah disusun sesuai alur dari *Project Based Learning*. Penelitian memberikan manfaat yang dapat diamati dari berbagai sudut pandang yang positif terhadap para siswa dilihat dari beberapa aspek positif. Pertama, peningkatan tingkat keaktifan belajar siswa menjadi salah satu hasilnya, dimana mereka cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Kedua, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran juga meningkat, yang memungkinkan mereka untuk lebih fokus dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan. Selain itu, pemanfaatan media poster digital membantu dalam memperjelas konsep-konsep abstrak, menjadikannya lebih mudah dimengerti oleh siswa. Keuntungan lainnya adalah bahwa media tersebut juga memberikan dorongan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan serta pengalaman yang dipunyainya dalam menyelesaikan berbagai kegiatan pembelajaran. Hal ini memunculkan berbagai kemungkinan untuk mengaitkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata dengan lebih baik, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari serta memberi makna yang lebih relevan bagi siswa.

Tantangan yang dihadapi oleh pendidik tidak hanya terletak pada substansi atau materi pembelajaran, melainkan juga pada proses transfer pengetahuan dan pembentukan karakter siswa (Arviansyah & Shagena, 2022). Pendidikan, sebagai bagian integral dari perkembangan teknologi dan komunikasi, terus bertransformasi seiring dengan kemajuan zaman. Perkembangan IPTEK menjadi bagian esensial dalam proses pendidikan. Peran guru sangatlah penting dalam ekosistem pendidikan. Tanpa kehadiran mereka, tahapan-tahapan belajar mengajar tidak akan berlangsung dengan optimal. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam menyeimbangkan penggunaan teknologi dalam proses pendidikan dan sistem pembelajaran tradisional. Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, guru diharapkan untuk mengembangkan inovasi dalam metode pembelajaran dari yang klasik menuju yang lebih modern. Meskipun menggabungkan metode pembelajaran dengan teknologi bukanlah tugas yang mudah, perihal ini jadi tantangan yang wajib dihadapi oleh guru agar dapat mengintegrasikan pendidikan dan teknologi secara seimbang. Ini merupakan langkah penting untuk mempersiapkan murid dalam menghadapi perubahan zaman yang terus berkembang (Siregar, Sahirah, & Harahap, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran tentang implementasi *Project Based Learning* yang terintegrasi dengan ajaran Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila oleh guru kelas IV, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif saat pembelajaran. Keterlibatan ini dipicu oleh penggunaan *Project Based Learning* yang terintegrasi dengan pendekatan Tri-N oleh guru selama sesi pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk membangkitkan minat belajar pada siswa dan mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta melakukan pengembangan keterampilan dalam melakukan pemecahan masalah. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih aktif serta terlibat secara langsung dalam tahapan-tahapan pembelajaran (Nawangarsari, Susanti, & Rustamti, 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat membuat peserta didik lebih menikmati proses belajar. Pendidik juga perlu memiliki keterampilan untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran digital yang berbasis aplikasi Canva dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang utama untuk dipelajari oleh siswa di SD. Penggunaan media pembelajaran dalam materi Pendidikan Pancasila dapat

meningkatkan semangat, kreativitas, dan antusiasme peserta didik dalam belajar karena dirancang dengan tampilan yang menarik (Bhughe, 2022)

Menurut Sufanti (2010) menjelaskan bahwa media memiliki peran penting sebagai sarana menyampaikan pesan kepada penerima. Tujuannya adalah untuk memperjelas pesan yang dikirimkan. Media berfungsi sebagai penghubung dalam proses komunikasi. Pemilihan media bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan mentransfer informasi dari sumber ke penerima informasi, menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Istilah media sering disamakan dengan alat peraga. Beberapa orang menganggap alat peraga adalah hal yang sama, hingga suatu barang kadang disebut media dan kadang disebut alat peraga. Perbedaan utama antara keduanya terletak pada fungsinya. Menurut Edgar Dale (dalam Arsyad, 2002) menggambarkan pemakaian media pembelajaran berdasarkan tingkat pengalaman yang diperoleh siswa. Pengalaman belajar dikonseptualisasikan oleh Kerucut Pengalaman Dale, yang merangkum dari yang paling konkret di dasar kerucut hingga yang paling abstrak di puncaknya, dengan pengalaman langsung (konkret) berada di dasar dan benda tiruan (abstrak) di bagian atas.

Berdasarkan pendapat yang telah disebutkan, sebagai kesimpulan bahwa media mencakup berbagai alat yang penting dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan demikian bisa stimulasi pemikiran, perhatian, minat, dan perasaan siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga bisa dilakukan peningkatan secara langsung melewati penggunaan media, yang pada gilirannya mempermudah penyampaian materi (Wardani, Kusumaningsih, & Kusniati, 2024).

Menurut Munadi (dalam Sufanti, 2010) media pembelajaran memiliki fungsi-fungsi tertentu, meliputi: 1) sebagai sumber belajar, 2) fungsi psikologis, 3) fungsi sosio-kultural, 4) fungsi semantik, dan 5) fungsi manipulatif. Penggunaan media dalam pembelajaran membantu siswa menyelaraskan persepsi mereka, sehingga diharapkan dapat memicu pemikiran yang lebih konsisten. Berdasarkan fungsi tersebut, disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu yang meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Dengan kecermatan waktu, siswa dapat lebih cepat fokus, materi menjadi lebih mudah dipahami, dapat meningkatkan imajinasi serta rasa ingin tahu siswa meningkat, daya tarik perhatian mereka dengan lebih baik. Media pembelajaran dikategorikan menjadi tiga kategori: audiovisual, audio, dan visual. Media yang diterapkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori visual.

Media ini dianggap sebagai sarana yang efektif untuk menyampaikan materi inti yang berkualitas. Poster digital, yang dapat berupa gambar atau ilustrasi, yang penting karena mampu memunculkan ketertarikan pembaca (Yusandika, Istihana, & Susilawati, 2018). Dalam konteks penggunaannya, poster dapat digunakan untuk keperluan iklan, edukasi, atau sosialisasi. Dengan menggabungkan isi materi dan pesan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, poster memiliki potensi besar untuk mempengaruhi dan menarik perhatian peserta didik. Keberadaan poster dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta yang melihatnya. Dapat memperkuat ketertarikan serta keterlibatan peserta didik yang menyaksikannya. Dengan demikian, penggunaan poster digital secara signifikan meningkatkan efektivitas dan daya tarik suasana belajar-mengajar.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian dan analisis pembahasan menunjukkan bahwa penerapan media poster digital berbasis *Project Based Learning* dengan ajaran Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) telah memberikan dampak positif terhadap tingkat keaktifan belajar siswa dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Karangnongko 1. Pelaksanaan kegiatan mencerminkan kesuksesan dalam mengikuti langkah-langkah yang diperlukan dalam *Project Based Learning* yang terintegrasi dengan prinsip Tri-N dalam pembelajaran aturan di sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik terlibat secara aktif pada pembelajaran, mengalami proses belajar yang berarti, dan secara aktif menggunakan pemikiran serta kemampuan mereka untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan. Penerapan media poster digital terjadi peningkatan keaktifan siswa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Perihal ini bisa dibuktikan dari rekapitulasi persentase keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan guna para guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan melakukan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif serta kreatif salah satunya menggunakan media poster digital yang berjudul “Aku Peduli Diriku”. Berlandaskan hasil terkait dengan demikian bisa dilakukan pengambilan kesimpulan yakni penerapan media poster digital berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* terintegrasi Tri-N bisa dijadikan selaku satu diantara alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan temuan penelitian, disimpulkan bahwa media poster digital berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* terintegrasi Tri-N layak dan bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV serta diyakini mampu membantu peningkatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil temuan sebelumnya implementasi tentang penggunaan *Chromebook* dalam pembuatan poster di kelas IV SDN Pakem, ditemukan bahwa penerapan teknologi tersebut memberikan dampak positif yang signifikan pada pemahaman dan pengalaman dalam meningkatkan kreativitas siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan rasa syukur dan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah turut serta memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penyusunan artikel. Terima kasih kepada para siswa yang membantu menjadi responden, serta kepada seluruh pihak sekolah yang sudah memberikan fasilitas untuk pelaksanaan penelitian. Kami juga ingin menyampaikan terima kasih atas kerja sama serta masukan yang berharga dari teman-teman guru dan dosen yang telah membantu dalam penyempurnaan penelitian. Semoga hasil penelitian ini bisa memberi kebermanfaatn positif pada perkembangan pendidikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Tantangan dan Peran dari Guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 219–232. Diambil dari <https://jurnal.stkipgribl.ac.id/index.php/lentera/article/view/603>
- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113–125. <https://doi.org/10.24114/JK.V19I2.36954>
- Damayanti, A. D., Jannah, A. N., & Agustin, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Muhammadiyah 19 Sawangan. *Prosiding Samasta*, 41–48. Tangerang: Seminar Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8–15. Diambil dari <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715>

- Heriman, M., Atung, D., Sutisna, E., Nurhayati, N., & Kartika, I. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad ke-21: Perspektif dan Tantangan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6), 2724–2741. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i6.1709>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Mulyani, H., Komalasari, K., Permatasari, M., Bribin, M. L., & Suriaman, S. (2024). Transformasi Pendidikan Kewarganegaraan Global di Era Abad 21: Analisis Implementasi dan Tantangan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 21(1), 88–101. <https://doi.org/10.24114/jk.v21i1.55115>
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Nawang Sari, A., Susanti, M. M. I., & Rustamti, M. I. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Brengosan 2 menggunakan Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1232–1239. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5443>
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182–187. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>
- Putri, C. F., & Saputra, E. R. (2022). Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran PPKn di Kelas Tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 127–131. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.12807>
- Rahmawati, A., & Wibawa, S. (2024). Pemanfaatan Chromebook dengan Model Project Based Learning Terintegrasi Tri-N Pada Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 21(1), 102–116. <https://doi.org/10.24114/jk.v21i1.55184>
- Sadewa, M. A. (2022). Meninjau Kurikulum Prototipe Melalui Pendekatan Integrasi-Interkoneksi Prof M Amin Abdullah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 266–280. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3560>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- Sufanti, M. (2010). Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. In *Surakarta: yuma pustaka*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ulfa, M., Yudha, C. B., Dewi, R., Apriani, S., & Nurhaliza, S. (2024). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 246–253. <https://doi.org/10.30822/berbakti.v1i3.2857>
- Vreuls, J., Koeslag-Kreunen, M., van der Klink, M., Nieuwenhuis, L., & Boshuizen, H. (2022). Responsive Curriculum Development for Professional Education: Different Teams, Different Tales. *The Curriculum Journal*, 33(4), 636–659. <https://doi.org/10.1002/curj.155>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media

Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

Yusandika, A. D., Istihana, I., & Susilawati, E. (2018). Pengembangan Media Poster sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 187–196. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i3.3593>

Zakso, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 916–922. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.65142>