



Pengembangan Media Interaktif Hakku-ku untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada materi Hak dan Kewajiban Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Sholikhatun Nur Annissa^{1*}, Hendrik Pandu Paksi², Vicky Dwi Wicaksono³, Ari Metalin Ika Puspita⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*sholikhatun.22187@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 16-03-2026 Accepted: 18-07-2026 Published: 30-07-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif Hakku-ku yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada materi hak dan kewajiban. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemahaman siswa masih abstrak pada materi hak dan kewajiban yang disebabkan penggunaan media yang monoton dan kurang interaktif serta penggunaan metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan interaktif salah satunya melalui pengembangan media Hakku-ku. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respon, pretest dan postes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Hakku-ku dinyatakan valid dengan persentase validasi ahli materi sebesar 76% dan ahli media sebesar 92%. Adapun hasil kepraktisan yang diperoleh dari skor respon guru sebesar 95,5% dan siswa sebesar 94,4%. Selain itu, media juga terbukti efektif dalam peningkatan pemahaman peserta didik. Dibuktikan dengan rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,72 kategori sangat baik dan uji Mann-Whitney Sig. 2-tailed = 0,000 < 0,05 membuktikan bahwa media Hakku-ku efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban.

Kata kunci: Media interaktif, Hakku-ku, Hak dan Kewajiban, Pemahaman Peserta didik.

ABSTRACT

*This study aims to develop a valid, practical, and effective interactive Hakku-ku media to improve the understanding of fourth-grade elementary school students on the material of rights and obligations. This research is motivated by the students' understanding is still abstract on the material of rights and obligations caused by the use of monotonous and less interactive media and the use of lecture methods. Therefore, interesting and interactive media is needed, one of which is through the development of Hakku-ku media. The type of research used is development *Research and Development* with the ADDIE development model *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The instruments used include validation sheets, response questionnaires, pretests and posttests. The results of the study showed that the Hakku-ku media was declared valid with a validation percentage of material experts of 76% and media experts of 92%. The results of the practicality obtained from the teacher response score were 95.5% and students of 94.4%. In addition, the media was also proven effective in improving students' understanding. This is proven by the average N-Gain value in the experimental class of 0.72 in the very good category and the Mann-Whitney test Sig. 2-tailed = 0.000 < 0.05 proving that the Hakku-ku media is effective in increasing students' understanding of the Rights and Obligations material.*

Keywords: Interactive media, Hakku-ku, Rights and Obligations, Student Understanding.

Pengutipan APA:

Annissa, S.N., Paksi, H.P., Wicaksono, V.D., & Puspita, A.M.I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Hakku-ku untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Hak dan Kewajiban Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(7).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan bangsa karena berperan mengembangkan potensi individu agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam pelaksanaannya, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai luhur bangsa, membentuk karakter, serta mengembangkan sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Lestari & Kurnia, 2022). Salah satu materi yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter tersebut adalah Hak dan Kewajiban pada kelas IV Sekolah Dasar, karena materi ini membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai tanggung jawab, hak sebagai warga negara, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Hak dan Kewajiban, masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dengan penggunaan media yang terbatas sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang dipelajari Devi dkk., 2024. Akibatnya, masih banyak peserta didik yang belum mampu membedakan konsep hak dan kewajiban secara tepat, sehingga menghambat partisipasi aktif serta perkembangan kesadaran mereka dalam menjalankan hak dan kewajiban sebagai anggota masyarakat (Sari dkk., 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, terutama dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak (Syawaluddin dkk., 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan media yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 Nisa dkk., 2025. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Canva menyediakan berbagai fitur visual, seperti gambar, animasi, audio, dan video yang mampu membantu peserta didik memahami materi abstrak dengan lebih mudah. Selain mudah digunakan, Canva juga mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, mendukung literasi visual, serta membantu peserta didik lebih fokus dalam memahami materi (Permata & Hapsari, 2021; Janah dkk., 2021).

Hasil observasi di SDN Manukan Kulon II menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep Hak dan Kewajiban. Beberapa siswa masih tertukar ketika diminta membedakan contoh hak dan kewajiban. Meskipun guru telah menggunakan media berupa PowerPoint, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa

cepat merasa bosan dan belum sepenuhnya memahami konsep materi yang diajarkan. Temuan tersebut diperkuat oleh studi literatur yang menunjukkan bahwa materi Hak dan Kewajiban tergolong materi yang abstrak apabila hanya disampaikan secara lisan kepada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian Oktavia dkk. 2024 di SDN Margamukti dan Lega dkk. 2025 di SDIT Al Kautsar juga menunjukkan adanya kesulitan serupa dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan studi literatur, dapat disimpulkan bahwa masih diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang diberi nama Hakku-ku sebagai inovasi pembelajaran pada materi Hak dan Kewajiban. Media ini dirancang dengan tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Hakku-ku untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Hak dan Kewajiban Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar."

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development R&D dengan model ADDIE *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang dikemukakan oleh Branch 2009. Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis dalam mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif Hakku-ku pada materi hak dan kewajiban untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SDN Manukan Kulon II dengan melibatkan peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dari saran dan masukan validator serta data kuantitatif dari hasil validasi, angket respons, dan tes hasil belajar.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Analisis kevalidan dan kepraktisan menggunakan teknik persentase, sedangkan analisis keefektifan dilakukan melalui uji *Normalized Gain* N-Gain, uji normalitas, dan uji Mann-Whitney untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media Hakku-ku.

HASIL

Analyze

Tahap pertama yang harus dilalui dalam pembuatan Media Interaktif Hakku-ku ini adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di SDN Manukan Kulon II dan menemukan bahwa beberapa siswa kelas IV masih sering tertukar dalam memahami hak dan kewajiban. Kendala ini muncul karena proses pembelajaran yang masih didominasi ceramah yang mengakibatkan siswa cepat bosan meskipun sudah menggunakan PPT, padahal peserta didik kelas IV lebih suka belajar melalui visual dan interaktif melalui kegiatan praktik. Sebagai solusi dari analisis tersebut, peneliti merancang media interaktif bernama Hakku-ku". Agar media ini benar-benar pas dengan kebutuhan di lapangan, peneliti berdiskusi dengan guru kelas. Semua saran dan masukan dari guru akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki media ini, sehingga nantinya efektif membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Design

Materi yang disajikan pada Media Hakku-ku adalah berfokus pada pemahaman tentang hak dan kewajiban, yang mana keduanya harus dilaksanakan secara seimbang di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Selain itu, media ini juga menyajikan contoh-contoh hak dan kewajiban yang relevan atau dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan begitu, siswa dapat lebih mudah membayangkan dan memahami materi yang sedang dipelajari. Setelah merancang materi dalam media Hakku-ku, tahap selanjutnya adalah medesain tampilan media yang dituangkan dalam bentuk storyboard. Storiboard disusun untuk mempermudah pembuatan dan pengembangan media.

Development

Pada tahap ini desain yang telah dibuat akan direalisasikan menjadi produk. Nantinya produk yang telah dikembangkan akan melewati tahap validasi untuk mengetahui kelayakan produk. Berikut adalah hasil pengembangan dari desain media Hakku-ku:

Tabel 1. Pengembangan Media

Desain dan keterangan	Desain dan Keterangan
 Tampilan awal media Hakku-ku yang terdapat tombol play untuk memulai media	 Tampilan materi kewajiban terdapat pengertian dari kewajiban



Tampilan petunjuk penggunaan



Tampilan materi kewajiban dilengkapi dengan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa



Tampilan menu utama yang dilengkapi dengan tombol materi, game dan kuis



Tampilan lagu berupa musik dengan nada becak agar siswa bisa dengan mudah mengingat tentang materi hak dan kewajiban



Tampilan menu materi terdapat 2 tombol hak dan kewajiban



Tampilan game, berupa game mengelompokkan antara hak dan kewajiban yang dilengkapi dengan nilai hasil mengerjakan



Tampilan materi hak, pada tampilan ini disajikan pengertian dari hak



Tampilan kuis, berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 dan diakhir dilengkapi skor hasil juga



Tampilan materi hak, pada tampilan ini terdapat contoh yang relevan dengan kehidupan peserta didik

Setelah pengembangan media dituntaskan, kemudian Media Hakku melakukan uji validasi media dan materi oleh dosen dari rumpun Pendidikan dan Kewarganegaraan sebagai validator untuk aspek materi maupun media. Hasilnya sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil validasi

Validator	Skor		Persentase	Kategori
	Maksimal	Perolehan		
Ahli Materi	30	23	76,6%	Valid
Ahli Media	50	46	92%	Sangat valid

Implementation

Setelah memperoleh validasi dari ahli media dan ahli materi, produk hasil pengembangan kemudian diimplementasikan pada siswa kelas IV SDN Manukan Kulon II. Implementasi produk hasil pengembangan dilakukan di dua kelompok, yakni peserta didik kelas IVC sebagai kelompok kontrol dan peserta didik kelas IVD sebagai kelompok eksperimen yang masing-masing akan diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan PPT konvensional tentang Hak dan Kewajiban, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan intervensi berupa media interaktif Hakku-ku. Untuk mengukur efektifitas dan capaian pemahaman peserta didik, dilakukan pengambilan data melalui *pretest* di awal pembelajaran dan *posttest* di akhir pembelajaran pada kedua kelas tersebut. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan juga penilaian untuk mengukur tingkat kepraktisan media Hakku-ku. Penilaian kepraktisan ini tidak hanya melibatkan pengisian angket respon oleh peserta didik di kelas eksperimen setelah mereka mengerjakan *posttest*, tetapi juga melibatkan wali kelas IV guna mendapatkan saran dari guru.

Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan performa akademik siswa di kelas eksperimen lebih unggul. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai melonjak dari 60,45 menjadi 80,18. Di sisi lain, kelas kontrol mencatat nilai rata-rata *pretest* 59,09 dan *posttest* 71,36. Berikut disajikan tabel nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas tersebut.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

Nilai	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata
Pretest kelas kontrol	22	40	90	59,09
Posttest kelas kontrol	22	50	100	71,36
Pretest kelas eksperimen	22	30	90	60,45
Posttest kelas Eksperimen	22	70	100	88,18

Untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media Hakku-ku dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, dilakukan analisis N-Gain antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut data hasil perhitungan N-Gain yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4. Nilai N-Gain

Sampel	Rata-rata N-Gain	Kategori
Kelas kontrol	0,32	Cukup Baik
Kelas eksperimen	0,72	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, penggunaan media hakku-ku menunjukkan dampak positif yang nyata, ditandai dengan rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen yang menunjukkan angka sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Uji Normalitas N-Gain dilakukan menggunakan SPSS. Suatu data dikatakan memiliki distribusi normal apabila nilai signifikansinya Sig. melebihi angka 0,05. Sebaliknya, apabila nilai Sig. Berada di bawah 0,05, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor Eksperimen	.170	22	.099	.914	22	.056
Kontrol	.170	22	.098	.907	22	.041

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk, kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi Sig. sebesar 0,056, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,041, yang berarti data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan analisis menggunakan uji Mann-Whitney untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut

Mann-Whitney Test

Ranks				
Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Skor	Eksperimen	22	31.23	687.00
	Kontrol	22	13.77	303.00
Total		44		

Test Statistics^a

	Skor
Mann-Whitney U	50.000
Wilcoxon W	303.000
Z	-4.539
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelompok

Gambar 2. Uji Mann-Whitney

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai Sig. 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$ oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan antara nilai N-Gain kelompok eksperimen yang memanfaatkan media Hakku-ku dan kelompok kontrol yang hanya mengandalkan guru saat penjelasan materi PPT.

Evaluate

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap seluruh proses pengembangan media Hakku-ku mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil diskusi dengan guru, masukan dari ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan peserta didik, serta hasil pretest dan posttest. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media sehingga memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Apabila masih ditemukan kekurangan pada setiap tahapan pengembangan, maka dilakukan perbaikan hingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Hakku-ku pada Materi Hak dan Kewajiban

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif Hakku-ku yang dibuat menggunakan platform Canva untuk membantu peserta didik kelas IV SDN Manukan Kulon II memahami materi Hak dan Kewajiban. Media ini memuat materi pembelajaran, lagu edukatif, permainan game, kuis interaktif, serta fitur pengisian identitas peserta didik yang memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data hasil belajar.

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan permasalahan yang ditemukan di kelas. Tahap desain menghasilkan rancangan media, materi, dan tampilan antarmuka. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media menggunakan Canva serta melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, media diimplementasikan kepada peserta didik, kemudian dievaluasi berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan hasil belajar untuk menyempurnakan produk. Melalui tahapan tersebut dihasilkan media Hakku-ku yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian Fitriani et al. 2024 yang menyatakan bahwa Canva memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi lebih lanjut dengan mengembangkan media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengintegrasikan lagu edukatif, permainan, kuis interaktif, serta fitur

pengumpulan data hasil belajar sehingga media Hakku-ku berfungsi sebagai sarana pembelajaran sekaligus mendukung proses evaluasi pembelajaran.

Kevalidan Media Hakku-ku pada Materi Hak dan Kewajiban

Kevalidan media Hakku-ku ditentukan melalui penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 76,6% dengan kategori valid disertai beberapa saran perbaikan. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan.

Temuan tersebut memperkuat penelitian Kurnia et al. 2024 yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat validitas yang tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Persamaan kedua penelitian terletak pada kelayakan media berbasis Canva berdasarkan penilaian ahli, sedangkan penelitian ini memberikan bukti bahwa media Hakku-ku yang dikembangkan khusus untuk materi Hak dan Kewajiban juga memenuhi seluruh aspek kelayakan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Keefektifan Media Hakku-ku pada Materi Hak dan Kewajiban

Keefektifan media Hakku-ku dianalisis menggunakan skor N-Gain berdasarkan hasil pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh peningkatan pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Sebanyak 55% peserta didik pada kelompok eksperimen berada pada kategori N-Gain tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol hanya 5%.

Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk, data kelompok eksperimen berdistribusi normal Sig. = 0,056, sedangkan kelompok kontrol tidak berdistribusi normal Sig. = 0,041, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji Mann-Whitney. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi Sig. 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan pemahaman peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tersebut membuktikan bahwa media Hakku-ku efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sri Aini et al. 2026 yang menyatakan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini memberikan bukti yang lebih spesifik, yaitu efektivitas media terhadap peningkatan pemahaman konsep Hak dan Kewajiban melalui analisis N-Gain dan uji Mann-Whitney, sehingga memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis Canva.

Kepraktisan Media Hakku-ku pada Materi Hak dan Kewajiban

Kepraktisan media Hakku-ku diukur melalui angket respons guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa respons guru memperoleh persentase sebesar 95,5% dan respons peserta didik sebesar 94,4%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami konsep Hak dan Kewajiban. Fitur interaktif berupa materi, lagu edukatif, permainan, dan kuis juga mampu meningkatkan keaktifan serta antusiasme peserta didik selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian Nurjanah 2024 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memperoleh respons positif dari guru maupun peserta didik karena mudah digunakan, meningkatkan minat belajar, dan membantu pemahaman materi. Perbedaannya, penelitian ini menunjukkan bahwa penambahan fitur-fitur interaktif pada media Hakku-ku tidak hanya meningkatkan kepraktisan penggunaan media, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, media pembelajaran interaktif Hakku-ku pada materi Hak dan Kewajiban untuk peserta didik kelas IV SDN Manukan Kulon II berhasil dikembangkan melalui tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Hakku-ku memenuhi kriteria valid dengan persentase validasi ahli media sebesar 92% sangat valid dan ahli materi sebesar 76,6% valid. Hasil angket respons guru 95,5% dan peserta didik 94,4% menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil analisis N-Gain dan uji Mann-Whitney Sig. 2-tailed = 0,000 < 0,05 membuktikan bahwa media Hakku-ku efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban dibandingkan pembelajaran menggunakan PowerPoint. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Hakku-ku dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar.

REFERENSI

- Fitriani, R., Sitorus, F. R., Salim, & Khairani, P. 2024. Pengembangan media pembelajaran variatif dengan pemanfaatan aplikasi Canva pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima BIP*, 61, 38–46.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. 2021. Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 54, 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Janah, F. N. M., Nuroso, Mudzanatun, & Isnuryantono, E. 2023. Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 92, 2499–2510.

- Kurnia, S., & Yatri, I. 2024 . Pengembangan media pembelajaran Canva Pecahan CANPEC untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9 2 , 289–298. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2345>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. 2022 . Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5 1 , 25–32. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Nisa, I. K., Arbarini, M., Subali, B., & Widiarti, N. 2025 . Studi literatur: Tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif untuk jenjang sekolah dasar tahun 2020–2025. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14 3 , 4999–5010.
- Nurjanah, S., Astiti, N. Y., Putra, A. D., Rifaldo, M. F., & Sari, D. P. 2024 . Persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai penunjang media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal PENDIS Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3 3 , 93–104.
- Dyball R, Newell B. 2015. *Understanding Human Ecology: A System approach to Sustainability*. New York NY : Routledge.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022 . *Media pembelajaran*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Pramudya, D. R., & Rahmawati, N. 2024 . Pengembangan media pembelajaran *Smart Bo* pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12 10 , 1095–1104.
- Putra, N. L. J., Putri, D. L., Wahyuningsih, K., & Iriansyah, H. S. 2025 . Analisis pemahaman hak dan kewajiban pada pelajaran PKN kelas IV di SDIT Al Kautsar. *Journal of Citizenship Values*, 2 2 , 73–79.
- Sari, E. D., dkk. 2025 . Pengembangan LKPD *Happy Notes* mengacu pemahaman sosial pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. *JPPGSD Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13 10 , 2600–2615.
- Sri Aini, Reinita, Hasmai Bungsu Ladiva, & Etri Wahyuni. 2026 . 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. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11 2 , 231–239.
- Toma, A. A., & Reinita. 2023 . Pengembangan media pembelajaran Canva berbasis model Problem Based Learning di kelas IV sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32 2 , 162–177.
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. 2024 . Penerapan media *Smart Bo* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas IV SD materi hak dan kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 1 , 545–554.