UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
PENGELOLA JURNAL "ELEMENTARY JOURNAL"
Jl. Jenderal Sudirman No. 9 Makale, Tana Toraja, Email: elementaryjournal@ukitoraja.ac.id

LETTER OF ACCEPTANCE

Nomor: 3949/elementaryjournal/IV/2026

Dear,

Giska Putri Lasaka[1], Fandi H. Binggo[2], Yane Hardiyanti Mahmud[3]

Greetings from Elementary Journal

Thanks for submitting your valuable research result for publication in Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Article Title

STRATEGI GURU DALAM PEMANFAATAN PAPAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS V SDN 56 KOTA TIMUR KOTA GORONTALO

Submission: **Accepted letter**

We are doing our best to publish your paper for Volume 9 No. 1. 2026.

We suggest you visit https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/ej for full details.

Makale, 20th April 2026

ELEMENTARY JOURNAL
JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Dr. Topanus Tulak, S.Si ., M.Pd.
Editorial in-Chief

STRATEGI GURU DALAM PEMANFAATAN PAPAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS V SDN 56 KOTA TIMUR KOTA GORONTALO

Giska Putri Lasaka[1], Fandi H. Binggo, S. Pd., M. Pd [2], Yane Hardiyanti Mahmud, S. Pd., M. Pd [3]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Gorontalo, Indonesia 96212

giskaputrilasaka@gmail.com[1], Fandi H. Binggo@umgo.ac.id[2], Yane Hardiyanti Mahmud @umgo.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V SDN 56 Kota Timur Kota Gorontalo melalui penggunaan PPT Interaktif berbantuan papan digital. Penelitian di laksanakan dalam dua siklus dengan subjek 29 siswa. Hasil observasi awal menunjukkan katuntasan belajar sebesar 27%. Pada siklus I, ketuntasan belajar belum stabil (38%, 41%, dan 72%), sedangkan pada siklus II meningkat signifikan menjadi (75,86%, dan 93,). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan papan digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Berdasarkan hasil penelitian, dapat di simpulkan bahwa strategi guru dalam memanfaatkan papan digital melalui penggunaan PPT Interaktif terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SDN 56Kota Timur Kota Gorontalo. Hasil ini ditujukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar siswa dari observasi awal hingga siklus II yang mencapai ketuntasan klasikal.

Kata kunci: *Strategi Guru, Papan Digital, Hasil Belajar, PKN*

Abstrack

This research was a Classroom Action Research (CAR) aimed at improving students' learning outcomes in Civic Education in Class V at SDN 56 Kota Timur, Gorontalo City, through the use of interactive PowerPoint presentations supported by digital boards. The study was conducted in two cycles with 29 students as subjects. The initial observation indicated a learning completeness rate of 27%. In Cycle I, the completeness was unstable (38%, 41%, and 72%), wheres in Cycle II, it significantly increased to 75,86% and 93,1%. The study found that digital boards effectively improved student learning outcomes and fostered more interactive, meaningful learning. Based on the research findings, the teacher's strategy of using digital boards with interactive PowerPoint presentations proved effective in enhancing student learning outcomes. This was evidenced by the

increase in student learning completeness from the initial observation to Cycle II, achieving classical completeness.

Keywords : *Teacher Strategies; Digital Boards; Learning Outcomes; Citizenship Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di era globalisasi dan perkembangan teknologi digital saat ini. Proses pembelajaran dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, khususnya melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pembelajaran berbasis digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, karena mengintegrasikan berbagai unsur visual, audio, dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa abad ke-21 (Bond et al., 2020). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Pentingnya inovasi ini didukung oleh Rusman (2022), yang menyatakan bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sangat krusial. Integrasi tersebut diharapkan mampu menciptakan proses instruksional yang lebih efektif dan interaktif bagi siswa.

Namun, pada praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah, yang menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), yang seharusnya menekankan pada pemahaman konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya hasil belajar seringkali disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta minimnya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran (Lai & Bower, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 56 Kota Timur Kota Gorontalo, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN masih tergolong rendah. Dari 29 siswa, hanya sekitar 27% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 72% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi secara optimal. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, kurang memanfaatkan media pembelajaran, serta belum mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, seperti PowerPoint (PPT) interaktif yang ditampilkan melalui papan digital. Media ini memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, video, dan kuis interaktif, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat

meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Zhang & Zou, 2022).

Meskipun demikian, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif serta kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi (Kim & Hannafin, 2021). Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang tepat agar media digital dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN melalui penerapan media PPT interaktif berbasis papan digital di kelas V SDN 56 Kota Timur Kota Gorontalo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2021), PTK merupakan sebuah pengamatan terhadap aktivitas belajar yang dilakukan melalui tindakan nyata di dalam kelas guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara praktis.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 56 Kota Timur, Kota Gorontalo, pada bulan Desember hingga Januari 2026 dengan melibatkan 29 siswa sebagai subjek penelitian (Mawarni, 2020). PTK memungkinkan guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, merancang tindakan perbaikan, melaksanakan tindakan tersebut, serta melakukan refleksi terhadap hasilnya sehingga tercipta pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara siklus berulang (Chaerani et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya untuk mencapai perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Fokus penelitian adalah pada pemanfaatan papan digital berbasis media PPT interaktif dan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN.

Variabel penelitian terdiri dari variabel input, proses, dan output. Variabel input meliputi perencanaan pembelajaran, bahan ajar, serta penggunaan media video melalui papan digital. Variabel proses mencakup aktivitas guru dalam menyampaikan materi, penggunaan media interaktif, pemberian kuis, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, variabel output diukur melalui hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes evaluasi, serta aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan

data dilakukan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, di mana tes berfungsi sebagai alat untuk mengukur pencapaian belajar sekaligus memberikan umpan balik pembelajaran (Brookhart, 2021).

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Data aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase dan dikategorikan ke dalam kriteria tertentu, sedangkan hasil belajar siswa diukur berdasarkan ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 (Wiggins, 2020). Refleksi dilakukan pada setiap akhir siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah diterapkan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang sistematis mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan papan digital dalam pembelajaran PKN.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Observasi Awal

Hasil penelitian diawali dengan kegiatan observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 56 Kota Timur Kota Gorontalo untuk mengidentifikasi kondisi riil pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) masih rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Kondisi ini menjadi dasar dilakukannya tindakan perbaikan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran berbasis digital.

Secara kuantitatif, hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 29 siswa, hanya sekitar 27% siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 72% siswa lainnya belum tuntas. Jika divisualisasikan dalam bentuk grafik, terlihat bahwa proporsi siswa yang belum tuntas jauh lebih dominan dibandingkan siswa yang tuntas. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum mampu mendorong pemahaman siswa secara optimal.

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya keaktifan dalam pembelajaran, serta dominasi metode ceramah yang membuat pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah merasa jenuh, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Tabel I. Nilai Observasi Awal

No	Hasil Belajar Siswa	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	8	27%
2.	Tidak Tuntas	21	72%
	Jumlah	**29**	**100%**

2. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Pengamatan kegiatan Guru dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media PPT interaktif melalui papan digital. Dalam pengamatan kegiatan Guru, terdapat beberapa aspek yang dinilai dengan kriteria Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K).

Tabel II Pengamatan Guru Siklus I Pertemuan I

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	7	29%
2.	Baik	7	29%
3.	Cukup	6	25%
4.	Kurang	4	16%
	Jumlah	**29**	**100%**

2. Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa

Siswa sebagai subjek penelitian diamati selama proses pembelajaran berlangsung, meliputi aspek keaktifan, perhatian terhadap media PPT interaktif, serta keterlibatan dalam menjawab dan berdiskusi. Hasil pengamatan pada pertemuan I mencakup 17 aspek kegiatan, yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa masih bervariasi pada kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal dan perlu ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya.

Tabel III Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	8	47%
2.	Baik	7	41%
3.	Cukup	2	11%
4.	Kurang	0	0%
	Jumlah	**17**	**100%**

4. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru pada pertemuan II menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan kategori sangat baik mencapai 79% (19 aspek), kategori baik 16% (4 aspek), kategori kurang 4% (1 aspek), dan tidak terdapat aspek pada kategori cukup. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran telah berada pada kategori sangat baik, sehingga perlu dipertahankan dan ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Tabel IV Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I PertemuanII

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	19	79%
2.	Baik	4	16%
3.	Cukup	1	4%
4.	Kurang	0	0%
	Jumlah	**24**	**100%**

5. Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa

Hasil pengamatan kegiatan siswa pada siklus I pertemuan II dapat di lihat bahwa pada kriteria sangat baik mencapai 58% atau sebanyak 10 aspek yang di capai. Pada kriteria baik mencapai 35% atau sebanyak 6 aspek yang di capai. Pada kriteria cukup mencapai 5%atau sebanyak 1 aspek. Padakriteria cukup mencapai 0% atau sebanyak 0 aspek. Hasil capaian pengamatan kegiatan siswa pada pertemuan II siklus I masih termasuk kriteria kurang sehingga perlu perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Tabel V Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus I PertemuanII

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	10	58%
2.	Baik	6	35%
3.	Cukup	1	5%
4.	Kurang	0	0%
	Jumlah	**17**	**100%**

3. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan guru di atas pada pertemuan ke III hasil kriteria sangat baik mencapai 66% atau sebanyak 16 aspek. Pada kriteria baik mencapai 29% atau sebanyak 7 aspek. Pada kriteria cukup mencapai 4%atau sebanyak 1aspek dan pada kriteria kurang mencapai 0% atau sebanyak 0.Pada siklus I pertemuan III bahwa pelaksanaan pembelajaran telah mengalami kemajuan yang signifikan dan berada pada kategori baik hingga sangat baik, sehingga perlu dipertahankan dan ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Tabel VI Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I PertemuanIII

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	10	58%
2.	Baik	6	35%
3.	Cukup	1	5%
4.	Kurang	0	0%
	Jumlah	**17**	**100%**

Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas siswa pada siklus I pertemuan III menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang berada pada kriteria penilaian Sangat Baik, Baik, **cukup, dan kurang.** Berikut adalah tabel hasil pengamatan kegiatan siswa yang telah di amati.

Tabel VII Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan III

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	6	35%
2.	Baik	9	52%
3.	Cukup	2	11%
4.	Kurang	0	0%
	Jumlah	**17**	**100%**

5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa SDN 56 Kota Timur Kota Gorontalo

Pada pertemuan kedua Siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal sebesar 41% dan nilai rata-rata 77,5. Jika dibandingkan melalui grafik perkembangan, terlihat adanya tren peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, meskipun peningkatannya belum signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Selanjutnya, pada pertemuan ketiga Siklus I, peningkatan hasil belajar terlihat lebih signifikan dengan ketuntasan klasikal mencapai 72% dan nilai rata-rata 79,24. Grafik perkembangan hasil belajar pada Siklus I menunjukkan tren meningkat secara bertahap dari 38% ke 41%, kemudian melonjak ke 72%. Meskipun demikian, capaian ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II.

Tabel VIII Nilai Siklus I

No	Skor Perolehan Hasil Belajar Siswa	Hasil Capaian Siklus I			Keterangan
1.	Nilai rata-rata kelas	65,17	77,5	79,24	Indikator keberhasilan belum tercapai
2.	Ketuntasan klasikal	38%	41%	72%	

6. **Hasil Pengamatan Kegiatan guru**

Dari pengamatan kegiatan guru pada siklus II pertemuan I. Bahwa capaian kriteria sangat baik mencapai 87% dengan jumlah 21 aspek. Pada kriteria baik mencapai 12% dengan jumlah 3 aspek. Pada kriteria cukup mencapai 0% dengan jumlah 0% aspek. Pada kriteria kurang mencapai 0% dengan jumlah 0.Untuk siklus II pertemuan I bahwa pelaksanaan pembelajaran telah mengalami kemajuan yang signifikan dan berada pada kategori sangat baik, sehingga perlu dipertahankan dan ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Tabel IX Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan I

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	21	87%
2.	Baik	3	12%
3.	Cukup	0	0%
4.	Kurang	0	0%
	Jumlah	**24**	**100%**

7. Hasil Pengamatan Kegiatan siswa

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang berada pada kriteria penilaian Sangat Baik, Baik, cukup, dan kurang**.** Berikut adalah tabel hasil pengamatan kegiatan siswa yang telah di amati.

Tabel X Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	10	58%
2.	Baik	5	29%
3.	Cukup	2	11%
4.	Kurang	0	0%
	Jumlah	**17**	**100%**

Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Pengamatan pelaksanaan kegiatan guru masih sama dengan pengamatan siklus I yaitu terdapat 24 aspek kegiatan yang akan di amati dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Berikut adalah hasil pengamatan guru siklus II.

Tabel XI Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan II

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	21	87%
2.	Baik	3	12%
3.	Cukup	0	0%
4.	Kurang	0	0%
	Jumlah	**24**	**100%**

9. Hasil Pengamatan Kegiatan siswa

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang berada pada kriteria penilaian Sangat Baik, Baik, cukup**,** dan kurang**.** Berikut adalah tabel hasil pengamatan kegiatan siswa yang telah di amati.

Tabel XII Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
1.	Sangat Baik	13	76%
2.	Baik	4	23%
3.	Cukup	0	0%
4.	Kurang	0	0%
	Jumlah	**17**	**100%**

10. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II SDN 56 Kota Timur Kota Gorontalo

Memasuki Siklus II, perbaikan pembelajaran dilakukan dengan lebih mengoptimalkan penggunaan media PPT interaktif, video pembelajaran, serta kuis digital. Pada pertemuan pertama Siklus II, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 75,86% dengan nilai rata-rata 74,5. Grafik menunjukkan bahwa peningkatan pada tahap ini cukup signifikan dibandingkan akhir Siklus I, yang menandakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan semakin efektif.

Peningkatan yang lebih optimal terjadi pada pertemuan kedua Siklus II, di mana ketuntasan klasikal mencapai 93,1% dengan nilai rata-rata 86,7. Jika divisualisasikan dalam grafik, terlihat lonjakan yang sangat tinggi dari 75,86% menjadi 93,1%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai KKM. Capaian ini sekaligus menandakan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas guru dan siswa juga mengalami perkembangan yang signifikan. Aktivitas guru yang pada awalnya berada pada kategori cukup meningkat menjadi sangat baik pada Siklus II. Demikian pula aktivitas siswa yang awalnya kurang aktif, secara bertahap meningkat menjadi lebih antusias, partisipatif, dan terlibat dalam pembelajaran. Grafik perkembangan aktivitas menunjukkan tren peningkatan yang sejalan dengan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis papan digital melalui PPT interaktif, video pembelajaran, dan kuis interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan terlihat secara konsisten dari kondisi pra siklus hingga Siklus II, baik dari segi ketuntasan klasikal maupun

nilai rata-rata kelas. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang diterapkan terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran PKN.

Tabel XIII Nilai Siklus II

No	Skor Perolehan Hasil Belajar Siswa	Hasil Capaian Siklus I		Keterangan
1.	Nilai rata-rata kelas	74,5%	86,7%	Indikator keberhasilan sudah tercapai
2.	Ketuntasan klasikal	75,86%	93,1%	

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I pelaksanaan pembelajaran masih belum optimal, baik dari aspek aktivitas guru maupun siswa. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain kurang jelasnya artikulasi suara guru, belum optimalnya fasilitasi pembelajaran, serta rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas interaksi pembelajaran sangat memengaruhi keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa interaksi guru yang efektif menjadi faktor utama dalam meningkatkan engagement siswa di kelas (Kim & Hannafin, 2021). Selain itu, pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Rendahnya hasil belajar pada Siklus I yang hanya mencapai 38% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 41% pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa intervensi awal belum memberikan dampak signifikan. Meskipun pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 72%, capaian tersebut masih belum memenuhi indikator ketuntasan klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran memerlukan proses adaptasi baik bagi guru maupun siswa. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa efektivitas teknologi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan pedagogis guru dalam mengelola media tersebut (Bond et al., 2020).

Pada Siklus II, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana ketuntasan klasikal meningkat dari 75,86% menjadi 93,1%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media PPT interaktif melalui papan digital mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih optimal. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu mengintegrasikan berbagai modalitas belajar siswa (Zhang & Zou, 2022).

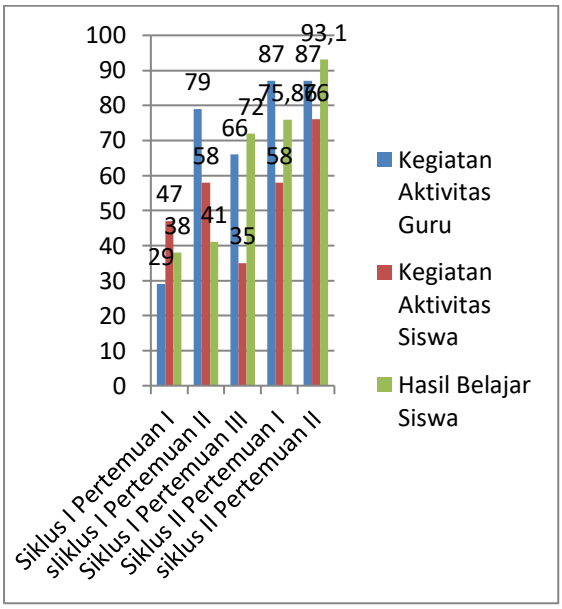
Selain itu, peningkatan aktivitas guru dan siswa pada Siklus II juga berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Aktivitas guru yang meningkat menunjukkan adanya perbaikan dalam pengelolaan kelas dan strategi pembelajaran, sedangkan peningkatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa pembelajaran telah berorientasi pada siswa (student-centered learning). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar secara signifikan (Lai & Bower, 2020).

Tabel XIV Data Pengamatan guru, Siswa, dan Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II SDN 56 Kota Timur Kota Gorontalo

Kegiatan	Pertemuan Siklus I			Pertemuan Siklus II	
	I	II	III	I	II
Pengamatan guru	29%	79%	66%	87%	87%
Pengamatan Siswa	47%	58%	35%	58%	76%
Hasil Belajar	38%	41%	72%	75,86%	93,1%

1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru, Siswa, dan Hasil Belajar Siswa

Tabel XV Diagram Data Pengamatan Guru, Siswa, dan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II SDN 56 kota Timur



Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I, aktivitas guru mengalami peningkatan secara bertahap dari 29% pada pertemuan pertama menjadi 79% pada pertemuan kedua, kemudian mencapai 66% pada pertemuan ketiga. Peningkatan ini menunjukkan adanya upaya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, meskipun secara keseluruhan capaian tersebut masih belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Aktivitas siswa pada Siklus I juga menunjukkan pola yang belum stabil, yaitu meningkat dari 47% pada pertemuan pertama menjadi 58% pada pertemuan kedua, namun menurun menjadi 35% pada pertemuan ketiga. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal dan masih memerlukan perbaikan. Sejalan dengan itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 38% menjadi 41%, kemudian meningkat cukup signifikan menjadi 72% pada pertemuan ketiga, namun masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang lebih optimal dan konsisten pada seluruh aspek yang diamati. Aktivitas guru menunjukkan kinerja yang sangat baik dengan capaian 87% pada pertemuan pertama dan kedua, serta meningkat menjadi 92% pada pertemuan ketiga. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran secara efektif dengan memanfaatkan media PPT interaktif berbasis papan digital. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dari 58% pada pertemuan pertama menjadi 76% pada pertemuan kedua, yang mencerminkan meningkatnya keaktifan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, yaitu dari 75,86% menjadi 93,1%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media PPT interaktif berbasis papan digital tidak hanya mampu meningkatkan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, tetapi juga berdampak positif terhadap aktivitas siswa serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat

disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis papan digital melalui PPT interaktif, video pembelajaran, dan kuis interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 56 Kota Timur Kota Gorontalo pada mata pelajaran PKN. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan ketuntasan belajar siswa secara bertahap mulai dari kondisi pra siklus sebesar 27%, meningkat pada Siklus I hingga 72%, dan mencapai 93,1% pada Siklus II, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, peningkatan juga terjadi pada aktivitas guru dan siswa yang menjadi lebih optimal, sehingga berdampak positif terhadap motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada kepala sekolah agar dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah, seperti penyediaan sarana papan digital serta pelatihan bagi guru guna mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kepada guru, diharapkan dapat terus meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media digital interaktif, serta memperbaiki pengelolaan kelas agar pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar secara optimal. Kepada siswa, diharapkan lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta memanfaatkan media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Selanjutnya, kepada peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media atau model pembelajaran yang lebih variatif serta menerapkannya pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi*.

Bond, M., et al. (2020). *Facilitating student engagement through digital technology in tertiary education: A systematic review*.

Brookhart, S. M. (2021). *How to give effective feedback to your students*.

Chaerani, et al. (2023). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas: Desain Kemmis dan McTaggart*.

Kim, J., & Hannafin, M. J. (2021). *Managing digital learning: The role of teacher effectiveness and student readiness*.

Lai, J. W., & Bower, M. (2020). How is the use of technology in education affecting delivered outcomes? A classroom-based utility analysis.

Mawarni, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik dalam Memperbaiki Kualitas Pembelajaran*.

Rusman. (2022). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*.

Wiggins, G. (2020). *Assessment and grading: Criteria for learning mastery*.

Zhang, R., & Zou, D. (2022). *The impact of interactive multimedia on student learning outcomes and engagement: A meta-analysis*.