

Submission: 03.07.26; Accept: 24.09.26

Email Korespondensi: Hesti10@upi.edu

IMPLEMENTASI MODEL CTL MENGGUNAKAN MEDIA NAH-KAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI NORMA SISWA KELAS VI SDN SALAMJAJAR

*Hesti Intan Komalasari¹, Barokatul Amla², Rashifah Nur Fadhilah³, Ririn Karina⁴, Rana Gustian
Nugraha⁵*

¹⁻⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar PKn di kelas VI SDN Salamjajar disebabkan oleh pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah dan hafalan, akibatnya siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui implementasi model Contextual Teaching and learning (CTL) berbantuan media Nah-Kan (Norma, Hak, dan Kewajiban), yaitu media berbasis website adventure game. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek 11 siswa kelas VI. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 67,27 pada tahap pra siklus menjadi 76,36 pada siklus I dan 86,36 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 54,55% menjadi 72,73% dan mencapai 100% pada siklus II. Dengan demikian, implementasi model CTL berbantuan media Nah-Kan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi norma di kelas VI SDN Salamjajar

Kata Kunci: Contextual Teaching and Learning, Media Nah-Kan, Hasil belajar, Norma, Pendidikan kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam pengembangan potensi manusia, oleh karena itu proses pembelajaran memainkan peran penting dalam membentuk karakter pengetahuan dan keterampilan peserta didik. (Herawati et al., n.d.). Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga mengembangkan seluruh aspek kepribadian individu, termasuk aspek spiritual, sosial, dan moral. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Widiatmaka, 2023). Pembelajaran PKn memiliki peranan penting dalam membentuk

karakter, moral, dan jati diri bangsa terutama pada peserta didik sejak usia sekolah dasar. Pendidikan kewarganegaraan tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan perilaku sesuai nilai-nilai sosial sebagai bekal bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di keluarga, sekolah dan masyarakat (Munawaroh et al., 2025)

Salah satu materi yang penting dalam PKn di Sekolah Dasar adalah materi norma yaitu aturan-aturan yang mengatur perilaku manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pemahaman tentang norma sangat fundamental karena menjadi landasan bagi peserta didik untuk membedakan perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan, serta memahami konsekuensi dari pelanggaran aturan. Melalui penguasaan materi norma, diharapkan peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin dan kepedulian sosial dalam kehidupan kesehariannya. Untuk meningkatkan hasil belajar proses pembelajaran harus

dilaksanakan secara bermakna dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu menumbuhkan potensi intelektual dan karakter peserta didik. Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik dapat mengaitkan informasi baru dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah mereka miliki, serta melihat relevansi dengan kehidupan nyata (Subagyo & Muhibbin, 2025). Menurut piaget dalam Imanulhaq & Ichsan, (2022) peserta didik usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret yang memerlukan pengalaman langsung dan objek konkret untuk memahami konsep yang abstrak. Oleh karena itu pembelajaran yang hanya bergantung pada hafalan dan ceramah tidak akan efektif karena tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik,

Namun kenyataannya, pembelajaran PKn di sekolah dasar seringkali dianggap kurang menarik dan kurang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Sitepu et al., 2023). Demikian pula dari hasil pengamatan dikelas VI SDN salamajar khususnya dalam pembelajaran Pkn ditemukan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dianggap cukup membosankan, Hal ini disebabkan oleh metode penyampaian yang cenderung konvensional yakni dominasi ceramah dan hafalan tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Guru lebih sering meminta siswa menghafal pengertian tanpa mendiskusikan lebih dalam contoh nyata dalam kehidupan lingkungan peserta didik. Akibatnya peserta didik hanya menjadi objek pembelajaran yang pasif dan tidak mendapat pengalaman belajar yang bermakna, cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, Kondisi ini berimplikasi langsung pada rendahnya hasil belajar, sehingga tidak cukup berdampak pada perubahan perilaku peserta didik.(Dunggio et al., 2026)

Dalam kegiatan pembelajarannya guru perlu menggunakan model pembelajaran yang kontekstual agar dapat membantu pemahaman peserta didik dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Rademan dalam Soleha et al., (2021) model pembelajaran CTL sangat cocok untuk mata pelajaran PKn. Hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap hasil belajar

PKn dijenjang SD menunjukan adanya peningkatan menjadi lebih baik dan cukup efektif dalam pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis serta sikap positif peserta didik terhadap mata pelajaran PKn. Konsep pembelajaran kontekstual mengacu pada tujuh komponen utama pembelajaran efektif : konstruktivisme (*concructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiri*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Autentic asesment*). Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas CTL dalam meningkatkan hasil belajar PKN di jenjang sekolah dasar (Wandoka & Ritiauw, 2022; Merentek et al., 2023; Sihombing et al., 2024).

Untuk memperkuat implementasi model CTL sekaligus menjawab tantangan pembelajaran di era digital, Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Salah satu alternatif bagi guru untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi yang diajarkan adalah penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran menjadi komponen penting dari kegiatan belajar mengajar untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran (Ahmad et al., 2023; Hendiyani & Nugraha, n.d.). Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran inovatif bernama Nah-Kan singkatan dari Norma, Hak, dan Kewajiban. Media Nah-Kan dirancang dengan konsep petualangan berbasis website dilengkapi dengan permainan (*adventure game*) yang mengajak siswa menjelajah menyelesaikan misi dalam permainan yang menantang. Penelitian Nooviar et al., (2024) juga membuktikan bahwa integrasi elemen game dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian terkait penerapan model pengajaran dan pembelajaran kontekstual (CTL) dengan berbantuan media Nah-Kan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas VI SDN Salamajar. Penelitian ini berfokus pada (1) bagaimana penerapan model CTL dengan berbantuan media Nah-Kan berdampak pada

materi Norma, Hak, dan Kewajiban di kelas VI SDN Salamjajar, dan (2) Sejauh mana penerapan model CTL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi memperkaya kajian teoritis mengenai penerapan model CTL dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna serta membantu guru mengembangkan inovasi pembelajaran yang kontekstual. Interaktif, dan berbasis pengalaman nyata siswa di sekolah dasar.

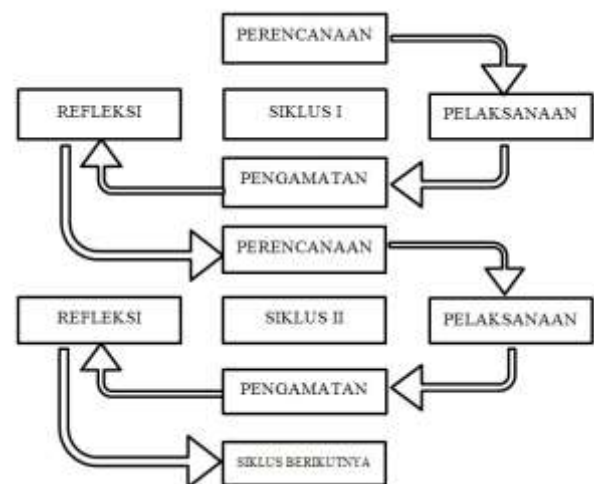
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena bersifat siklus dan reflektif, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara bertahap berdasarkan hasil evaluasi setiap siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yang saling berkaitan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Hasani et al., 2026).

Penelitian dilaksanakan di SDN Salamjajar yang berlokasi di Dusun Pajagan RT 05/RW 04, Desa Pajagan, Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan temuan awal yang menunjukkan rendahnya kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi norma, yaitu aturan-aturan yang mengatur perilaku manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah dan hafalan, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dan hasil belajar belum optimal.

Subjek penelitian ini adalah 11 siswa kelas VI SDN Salamjajar yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang mengalami permasalahan pembelajaran sebagaimana diidentifikasi pada studi pendahuluan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan awal yang ditemukan, sedangkan Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut berdasarkan hasil refleksi Siklus I guna mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan belajar klasikal minimal 80%, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individual sebesar 65.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & McTaggart

Pada model PTK Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, media berbasis website (Nah-Kan), instrumen penilaian, lembar observasi, serta perangkat evaluasi pembelajaran berupa soal tes. Perencanaan dilakukan sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan agar proses pembelajaran berlangsung secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media (Nah-Kan) pada materi Norma. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik diarahkan untuk memahami konsep norma sebagai aturan yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dengan mengaitkan materi pembelajaran pada konteks kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan penelitian ini merupakan PTK kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga

siklus menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes (Ramadhani et al., n.d.) dilakukan selama dua siklus. Pada Siklus I, peserta didik diberikan pretest sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal pada materi Norma. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model CTL berbantuan media website (Nah-Kan). Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah tindakan diberikan.

Pada Siklus II, pembelajaran dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I. Perbaikan dilakukan pada aspek-aspek yang masih memerlukan penyempurnaan, baik dari segi penggunaan media maupun pelaksanaan pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan hasil belajar setelah tindakan perbaikan diterapkan. Pada setiap siklus juga dilakukan penilaian terhadap modul ajar dan penampilan mengajar guru melalui lembar observasi.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal pretest dan posttest, lembar observasi penilaian modul ajar, lembar observasi penampilan mengajar guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran berupa foto dan catatan lapangan. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data yang mendukung pencapaian tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Observasi digunakan untuk mengevaluasi kualitas pelaksanaan pembelajaran, keterlaksanaan modul ajar, serta keterampilan mengajar guru. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang menggambarkan pelaksanaan tindakan selama proses penelitian berlangsung.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berasal dari

hasil pretest dan posttest yang dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi yang digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran serta perbaikan yang terjadi pada setiap siklus penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh artikel menerapkan empat tahap utama PTK, dengan dominasi penggunaan dua siklus (60%) dan model pembelajaran sebagai bentuk tindakan (50%). Tahap perencanaan dan tindakan umumnya dijelaskan secara rinci, sedangkan tahap observasi dan refleksi masih sering disajikan secara terbatas (Sunny et al., 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran CTL efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Sitopu & Mutaqin, 2025)

HASIL

Berdasarkan hasil pre-test yang diberikan sebelum tindakan dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar PKn siswa kelas VI SDN Salamjajar pada materi Norma masih tergolong rendah. Dari 11 siswa yang mengikuti tes, hanya 6 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 5 siswa lainnya belum tuntas. Nilai rata-rata kelas pada tahap awal ini sebesar 67,27 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 54,55%.

Rendahnya hasil belajar tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan tindakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Beberapa siswa terlihat kurang fokus, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi norma karena materi tersebut bersifat abstrak dan tidak banyak dikaitkan dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media Nah-Kan pada Siklus I. Melalui model CTL, siswa diajak untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, penggunaan media

Nah-Kan yang berbasis website adventure game diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I selesai, peneliti memberikan pos-test 1 untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa. Hasil perbandingan antara nilai pre-test dan pos-test 1 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Perbandingan Nilai Pre-Test dan Pos-Test 1 Siswa Kelas VI

No	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test 1	Status Perkembangan Nilai
1	80	80	Tetap (Stagnan)
2	40	90	Meningkat (+50)
3	100	90	Menurun (-10)
4	60	70	Meningkat (+10)
5	80	90	Meningkat (+10)
6	80	60	Menurun (-20)
7	40	50	Meningkat (+10)
8	40	50	Meningkat (+10)
9	80	70	Menurun (-10)
10	40	90	Meningkat (+50)
11	100	100	Tetap (Maksimal)
Rata-rata	67,27	76,36	Peningkatan Rata-rata +9,09
Ketuntasan Klasikal (%)	54,55 %	72,73 %	Peningkatan Ketuntasan: +18,18%

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model CTL berbantuan media Nah-Kan. Dari 11 siswa, sebanyak 6 siswa mengalami peningkatan nilai,

2 siswa memperoleh nilai yang tetap, dan 3 siswa mengalami penurunan nilai. Peningkatan nilai tertinggi terjadi pada Candra Permana dan Wildan yang masing-masing mengalami kenaikan sebesar 50 poin dari nilai pre-test yang diperoleh sebelumnya.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas meningkat dari 67,27 pada tahap pre-test menjadi 76,36 pada pos-test 1. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 9,09 poin. Selain itu, persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 54,55% menjadi 72,73%. Jumlah siswa yang mencapai KKM bertambah dari 6 siswa menjadi 8 siswa.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model CTL berbantuan media Nah-Kan mulai memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama ketika mengerjakan tugas dan menyelesaikan tantangan yang terdapat pada media Nah-Kan. Materi norma yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat contoh penerapannya dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, hasil yang diperoleh pada Siklus I belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Persentase ketuntasan klasikal yang mencapai 72,73% masih berada di bawah target yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80%. Selain itu, masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, tindakan perlu dilanjutkan pada Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan tersebut diharapkan dapat membantu siswa yang belum tuntas serta meningkatkan hasil belajar secara klasikal sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai.

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, masih ditemukan beberapa kendala selama proses pembelajaran. Sebagian siswa terlihat lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan materi yang dipelajari, sementara beberapa siswa lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis website. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan tindakan. Perbaikan tersebut meliputi pemberian petunjuk

penggunaan media Nah-Kan yang lebih jelas pada awal pembelajaran, penguatan arahan guru selama kegiatan berlangsung, serta pemberian bimbingan secara lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Setelah tindakan pada Siklus II dilaksanakan, peneliti kembali melakukan evaluasi melalui pos-test 2 untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa. Hasil evaluasi tersebut kemudian dibandingkan dengan capaian pada Siklus I. Data perkembangan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Data perkembangan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II

No	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test 1	Nilai Post-Test 2	Status Perkembangan Nilai
1	80	80	90	Meningkat (+10)
2	40	90	90	Tetap (Tinggi)
3	100	90	100	Meningkat (+10)
4	60	70	80	Meningkat (+10)
5	80	90	100	Meningkat (+10)
6	80	60	80	Meningkat (+20) Tuntas
7	40	50	70	Meningkat (+20) Tuntas
8	40	50	70	Meningkat (+20) Tuntas
9	80	70	80	Meningkat (+10)
10	40	90	90	Tetap (Tinggi)
11	100	100	100	Tetap (Maksimal)

Rata-rata	67,27	76,36	86,36	Peningkatan Rata-rata: +10,00
Ketuntasan Klasikal 1 (%)	54,55 %	72,73 %	100 %	Peningkatan Ketuntasan: +27,27%

Berdasarkan data pada Tabel 2, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 76,36 pada pos-test 1 menjadi 86,36 pada pos-test 2. Selain itu, persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan hingga mencapai 100%. Artinya, seluruh siswa yang berjumlah 11 orang telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan pada Siklus II mampu membantu siswa dalam memahami materi Norma dengan lebih baik. Tidak hanya terjadi peningkatan pada rata-rata nilai kelas, tetapi juga terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 100%, indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi sehingga tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media Nah-Kan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Salamjajar pada materi Norma. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai peserta didik yang mengalami kenaikan pada setiap tahap pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik dapat membantu mereka memahami konsep norma secara lebih.

Pada tahap pra siklus, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Rendahnya capaian tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru melalui metode ceramah dan hafalan.

Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep norma yang bersifat abstrak. Temuan ini sejalan dengan pendapat Aminah et al., (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar sering kali kurang menarik karena belum mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik.

Pada siklus 1, penerapan model CTL berbantuan media Nah-Kan mulai memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran. Melalui kegiatan konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat, belajar, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik, peserta didik diberikan kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media Nah-Kan yang berbasis permainan juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan yang tersedia pada media pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa model CTL mampu membantu peserta didik menghubungkan konsep norma dengan situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Hazabi et al., (2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena materi tidak hanya dipelajari secara teoritis, tetapi juga dikaitkan dengan pengalaman nyata. Meskipun demikian, hasil refleksi menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan isi materi pembelajaran. Selain itu, terdapat peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media Nah-Kan sehingga pemahaman materi belum optimal.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan perbaikan pada siklus II melalui pemberian arahan penggunaan media yang lebih jelas, peningkatan pendampingan guru selama proses pembelajaran, serta penguatan materi melalui contoh-contoh yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Perbaikan tindakan

tersebut berdampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif bertanya dan berdiskusi, serta mampu mengidentifikasi berbagai bentuk norma beserta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model CTL dan media Nah-Kan semakin efektif setelah dilakukan penyempurnaan tindakan. Peserta didik tidak hanya memahami konsep norma secara konseptual, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman yang mereka alami di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudamasuh dipahami apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan aktif membangun pemahamannya sendiri. Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh penggunaan media Nah-Kan yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar. Media tersebut mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Elvira et al., 2025) yang menyatakan bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Melalui media Nah-Kan, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menemukan dan memahami materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media Nah-Kan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Norma. Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penggunaan media berbasis permainan. Dengan demikian, model CTL berbantuan media Nah-Kan dapat menjadi

salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VI SDN Salamjajar ini menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Norma, masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah dan hafalan, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat secara aktif, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep norma yang bersifat abstrak. Kondisi ini tercermin dari rendahnya hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus, di mana sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diterapkanlah model Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media pembelajaran inovatif Nah-Kan yang dirancang berbasis website adventure game. Penerapan model CTL pada siklus pertama mulai memberikan perubahan yang berarti terhadap proses dan hasil pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan yang tersedia pada media Nah-Kan. Materi norma yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih mudah dipahami karena peserta didik dapat melihat langsung contoh penerapannya dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, hasil siklus pertama belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, karena sebagian peserta didik masih lebih terfokus pada aspek permainan dan mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media berbasis website.

Berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, dilakukan perbaikan tindakan pada siklus kedua yang meliputi pemberian petunjuk penggunaan media yang lebih jelas, peningkatan pendampingan guru selama proses pembelajaran, serta penguatan materi melalui contoh-contoh yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Perbaikan tersebut terbukti berdampak positif

secara signifikan. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif bertanya dan berdiskusi, serta mampu mengidentifikasi berbagai bentuk norma beserta penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pada akhir siklus kedua, seluruh peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi dan tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Secara keseluruhan, implementasi model CTL berbantuan media Nah-Kan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bertahap dan berkelanjutan pada setiap siklusnya. Keberhasilan ini terjadi karena pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, membangun pengetahuannya sendiri, serta menghubungkan materi dengan pengalaman nyata yang mereka alami. Integrasi unsur permainan dalam media Nah-Kan juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh jauh lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model CTL berbantuan media Nah-Kan dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif, inovatif, kontekstual, dan berbasis pengalaman nyata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S., Sujana, A., & Nugraha, R. G. (2023). DEVELOPING E-NIPA (EDUKASI NILAI PANCASILA) APPLICATION TO IMPROVE THE FIFTH-GRADE STUDENTS' UNDERSTANDING OF PANCASILA VALUES. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 39. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v12i1.9442>
- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>
- Dunggio, P. F., Husain, R. I., Sarlin, M., Nurainun, & Cuga, C. (2026). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA DIGITAL BLOOKET PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 150–168. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45365>
- Elvira, V., Tobroni, & Hadiansah, D. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 260–271. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.42170>
- Hasani, M. M. J., Kamuli, S., & Lukum, R. (2026). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X di Sekolah SMAN 3 Kota Gorontalo*.
- Hazabi, M. A., Kusuma, Y. Y., Sumianto, Marleni, L., & Rizal, M. S. (2026). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 84–98. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41394>
- Hendiyani, S. F., & Nugraha, R. G. (n.d.). *Pengembangan Media Aplikasi BASAYA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. 18(1).
- Herawati, Y., Imron, I. F., & Saidah, K. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Norma” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Materi “Norma dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-hari” di SDN Gayam 3 Kediri*.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN SEBAGAI DASAR KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Merentek, R. M., Poluan, D., Pangkey, R. D. H., & Legi, M. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 970–975. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10042375>
- Munawaroh, S., Mulyani, R., Widodo, S. T., & Wulan, E. R. I. (2025). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NORMA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V. 11*.
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Ramadhani, A. S., Ruzana, A., Lestari, M. I., Fatikha, N., & Fauzi, I. (n.d.). *Analisis Pola Implementasi Siklus Penelitian Tindakan Kelas dalam Tahap Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi: Tinjauan Literatur Sistematis*.
- Sihombing, M. P., Sirait, E., & Sitohang, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning

- (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III di SD Negeri 124385 Jl. Sawi. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i1.651>
- Sitepu, T. E., Perangin-angin, R. B. B., & Nasriah, N. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 213–223. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4248>
- Sitopu, E. C., & Mutaqin, A. (2025). *Penerapan Model CTL untuk Meningkatkan Pemahaman Norma Kesopanan. 2.*
- Soleha, F., Akhwani, A., Nafiah, N., & Rahayu, D. W. (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3117–3124. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1285>
- Subagyo, R. A., & Muhibbin, A. (2025). PEMBELAJARAN KEWARGANEGARAAN (PKN) YANG KONTEKSTUAL DAN MENYENANGKAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 653–667. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21193>
- Sunny, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V E DI SDN POLISI 1 KOTA BOGOR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1070–1079. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>
- Wandoka, W., & Ritiauw, S. P. (2022). Penerapan Pendekatan Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Mengenal Pemerintahan Desa Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bula Kabupaten Seram Bagian Timur. *PRIMARY DIDACTIC: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 95–103. <https://doi.org/10.30598/primary-didactic.2.2.95-103>
- Widiatmaka, P. (2023). PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEBAGAI WAHANA MEMBANGUN WARGA NEGARA YANG BAIK DAN MENGANTISIPASI KRISIS KARAKTER PEMUDA. *Jurnal Pallangga Praja (JPP)*, 5(1), 7–18. <https://doi.org/10.61076/jpp.v5i1.3041>