



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 12099-12110

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Penerapan Model *Problem Base Learning* Berbantu "Canva" Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Gajahmungkur 04

Rezza Aldi Ferdiansa<sup>1</sup>✉, Noor Miyono<sup>2</sup>, Fine Reffiane<sup>3</sup>, Ganis Suprihatin<sup>4</sup>

(1)(2)(3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

(4) SD Negeri Gajahmungku 04

Email: [Cahaldi20@gmail.com](mailto:Cahaldi20@gmail.com)<sup>1</sup>✉

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model *Problem Base Learning* (PBL) berbantu Canva untuk mempermudah peserta didik dalam memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru. ditinjau dari perbandingan rata-rata hasil belajar. Penelitian dilaksanakan di kelas 2 SDN Gajahmungkur 04 dengan jumlah peserta didik 17 peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis data penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan menggunakan metode dokumentasi dan metode hasil tes dari nilai dalam tiga siklus pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta dilihat dari adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada batas KKM yaitu 75. Sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) hasil belajar peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur pada Pra Siklus 37,06%, kemudian pada siklus I 52,94%, Siklus II meningkat 70,59%) dan pada siklus III meningkatkan hingga 88,24%.

Kata Kunci: *Problem Base Learning, Canva, Hasil Belajar*

### Abstract

The purpose of this study is to use the Canva-powered "Problem Base Learning" learning model to determine learning outcomes and enable students to solve problems given to them by their teachers. In terms of comparing average learning outcomes. This study was conducted with 17 students in Class 2 of SDN Gajahmungkur 04. The method used in this study is classroom action research using quantitative descriptive research data analysis techniques. The research method uses the documentation method and the test results method from the results of three learning cycles. From the increased completion of student learning outcomes at the 75 KKM limit, we can conclude that learning using the problem-based learning (PBL) learning model can clearly improve the learning outcomes of participants. (PBL) learning model, student learning outcomes increased by 37.06% in the Class II SDN Gajahmung pretreatment cycle, then by 52.94% in cycle I, 70.59% in cycle II, and up to 88.24% in cycle III.

Keywords: *Problem Base Learning, Canva, Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan budaya manusia yang dinamis dan penuh perkembangan. Oleh karena itu, perubahan dan pembangunan pendidikan harus berbarengan dengan perubahan budaya hidup guna mencapai tujuan pembangunan nasional. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan: "Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, agar peserta didik dapat beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa kepada Tuhan, berbudi luhur dan sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri. warga negara yang mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang menjadi tempat belajar diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kepribadian peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional (Susanto, 2013).

Berdasarkan pengamatan peneliti Kelas II SDN Gajahmungkur 04 pada saat PPL untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, ditemukan beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran dan mempengaruhi hasil pembelajaran. Diantaranya adalah peserta didik yang senang bermain sambil belajar sendiri, sistem kerjasama kelompok yang tidak berjalan dengan baik akibat ketidakcocokan antar anggota kelompok, keaktifan peserta didik biasanya dilakukan oleh peserta didik yang cerdas saja sehingga semangat dan keaktifan peserta didik tidak menyeluruh. Tercatat bahwa pada

awal pembelajaran (pra siklus) terlihat bahwa pada saat penilaian pembelajaran evaluasi dari 17 peserta didik hanya 6 (37,06%) peserta didik yang dinyatakan tuntas.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut, dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kembangkan peserta didik untuk semangat dalam belajar agar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model yang menarik sehingga perhatian peserta didik dan juga dapat mendorong keaktifan serta kerja kelompok peserta didik dalam belajar maka dapat meningkatkan belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model *Problem Base Learning (PBL)*. Pemilihan model *Problem Base Learning (PBL)* didasarkan pada berbagai pertimbangan sebab model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan didasarkan pada pemecahan masalah. Model *Problem Base Learning (PBL)* adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada peserta didik dan menitikberatkan pada masalah nyata atau relevan yang dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan atau dari sumber lain. (Lidnillah, 2013).

Model *Problem Base Learning (PBL)* ini dimulai dengan menyajikan masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Dengan mencari solusi dari permasalahan yang dialami menuntut peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber. Melalui proses pemecahan masalah ini, peserta didik dapat berpikir secara kritis dan sistematis untuk mengambil kesimpulan berdasarkan pemahamannya sendiri (Saharsa, Qaddafi, & Baharuddin, 2018). Salah satu sintaks model ini adalah menyajikan masalah dimana guru menyajikan masalah nyata yang relevan dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik. Dengan kata lain inti dari model *Problem Base Learning (PBL)* guru bertindak sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik dalam setiap tahapan. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Menurut Evi & Indarini (2021) langkah dari model *Problem Based Learning* yaitu: (1) Orientasi peserta didik pada masalah; (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Ciri-ciri model *Problem Base Learning (PBL)* dimulai dengan penerapan pembelajaran kontekstual, kemampuan masalah yang disajikan memotivasi peserta didik untuk belajar, integritas pembelajaran yaitu pembelajaran yang memotivasi dengan masalah yang tidak ada habisnya, dan kemampuan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran untuk terlibat dan berkolaborasi. Peserta didik memiliki keterampilan dan pengalaman yang berbeda dan konsep yang berbeda. Model *problem based learning* menjadikan masalah autentik sebagai

fokus pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah tersebut, sehingga peserta didik terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (Kurnia, Rifai, Nurhayati, 2015).

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran yang interaktif dapat mendukung terciptanya pembelajaran inovatif dan interaktif sehingga meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Peran media pembelajaran sangat membantu fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini adalah media Power Point Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi canva mudah digunakan dalam mendesain media pembelajaran. Selain menggunakan aplikasi *Canva* juga dapat diakses pada link [www.canva.com](http://www.canva.com). Di dalam *Canva*, tersedia banyak template Power Point yang menarik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu juga terdapat animasi, gambar serta audio yang mendukung pembelajaran sehingga Power Point Canva lebih menarik. Canva dapat memberikan banyak keuntungan bagi pendidikan antara lain (1) Membuat materi pembelajaran yang menarik, (2) Meningkatkan keterlibatan peserta didik, (3) Meningkatkan kreativitas peserta didik, (4) Membuat grafik dan diagram, (5) Kolaborasi dan berbagi, (6) Efisiensi waktu. Dengan semua keuntungan ini, Canva sangat berguna dalam pendidikan, terutama dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif serta meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Rahmatullah, R., Inanna, I & Ampa, A.T. (2020:21) yang berjudul "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva", presentase hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Dengan adanya bantuan materi pembelajaran audiovisual berbantu Canva, peserta didik lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran dengan kriteria sangat baik. Media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran online dan offline. Berdasarkan ulasan di atas, akan diteliti mengenai "Penerapan Model *PBL* Berbantu "*Canva*" Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Gajahmungkur 04".

## METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dalam menghimpun data seperti: interviuw, angket, observasi, tes, dan lain sebagainya (Sukmadinata, 2011). Dalam penelitian ini, teknik tes dan nontes digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan atau instrumen lain yang digunakan untuk mengukur

kemampuan, pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, atau bakat seseorang atau kelompok. Tes merupakan cara-cara mengumpulkan data dengan menggunakan alat atau instrument yang bersifat mengukur, seperti tes kecerdasan, tes bakat, tes minat, tes kepribadian, dan tes hasil belajar” (Sukmadinata, 2011).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes hasil belajar yang dimaksud adalah tes otentik (penilaian yang sebenarnya). Dalam pelaksanaannya tes ini menggunakan jenis tes tertulis. Tes tertulis bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Jenis tes tertulis dilaksanakan pada setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang dialami peserta didik. Tipe tes yang digunakan adalah tipe tes pilihan ganda. Teknik nontes untuk mendeskripsikan keadaan, sikap dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Zakia et al, (2018) model tes adalah model yang menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil dari belajar peserta didik dan hasil perolehan dari data tersebut dapat berbentuk angka-angka. Adapun kriteria Penilaian Acuan Patokan atau PAP dengan skala lima hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Acuan Patokan

Tingkat Penguasaan	Nilai	Kategori
90-100	A	Sangat Baik
80-89	B	Baik
65-79	C	Cukup
55-64	D	Kurang
0-54	E	Sangat Kurang

Sedangkan model pengambilan sumber data nontes yaitu observasi dan dokumentasi foto dan video.

#### 1. *Observasi* (pengamatan)

"Observasi adalah suatu teknik atau metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung” (Sukmadinata, 2012). Observasi dilakukan selama proses mengajar, yaitu dari awal pelajaran sampai akhir pelajaran pada setiap pertemuan di setiap siklus dengan menggunakan lembar observasi dengan bantuan teman sejawat.

## 2. Dokumentasi

"Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun atau menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik" (Sukmadinata, 2012). Dokumentasi yang digunakan adalah dokumentasi foto dan video pada saat peserta didik dan guru (peneliti) melakukan aktivitas selama proses pembelajaran. Cara ini dapat memberikan gambaran mengenai situasi kelas, respon, dan sikap peserta didik selama pembelajaran berlangsung serta untuk mendapatkan daftar nama peserta didik.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan yang menekankan analisisnya dengan data numerik (angka) yang diolah dengan model statistik. Dengan pendekatan kuantitatif dapat diketahui signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian komparatif, yaitu perbandingan.

Penelitian dilakukan sesuai dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kusumah (2010: 9) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui perencanaan kolaboratif, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan yang ditujukan untuk meningkatkan kinerja guru sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gajahmungkur 04 Semarang. Pada saat pelaksanaan PPL PPG Prajabatan Tahun 2022. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur 04 yang berjumlah 17 peserta didik yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gajahmungkur 04 dengan waktu penelitian pada bulan Oktober sampai Desember 2022 untuk tahun pelajaran 2022/2023.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan analisis dari hasil nilai evaluasi harian peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur 04 dengan Kriteria Ketuntasan Minimum 75, dari 17 peserta didik hanya 6 peserta didik yang berhasil mencapai KKM sedangkan 11 peserta didik belum mampu mencapai KKM. Hasil belajar peserta didik pada kondisi awal (pra siklus) dapat dijabarkan dalam Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta didik Kondisi Awal (Pra Siklus)

Nilai	Frekuensi	PAP	Keterangan
90-100	-	-	6 orang yang tuntas (37,06%)
80-89	6	B	
65-79	2	C	11 orang yang tidak tuntas (62,94%)
55-64	3	D	
0-54	6	E	
Jumlah	17		100%

Dari data pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas dengan jumlah yang belum tuntas masih tinggi dari peserta didik yang belum tuntas terlihat dari keterangan. Demikian terjadi karena banyak faktor setelah dilakukan pengamatan yang mempengaruhinya antara lain:

1. Kurangnya semangat dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.  
Pada saat mengikuti kegiatan proses pembelajaran peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur 04 terlihat peserta didik itu tidak memiliki minat yang cukup terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga mereka cenderung kurang semangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta guru banyak memberikan tugas mengalami kejenuhan dan kurangnya keaktifan serta semangat untuk belajar.
2. Kurangnya motivasi.  
Peserta didik yang kurang termotivasi mungkin tidak memiliki minat yang cukup terhadap materi pelajaran, sehingga tidak berusaha dengan maksimal untuk memahami dan menguasai materi tersebut.
3. Model pengajaran.  
Model pengajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik dapat membuat peserta didik sulit memahami materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas saat pembelajaran di kelas II SDN Gajahmungkur 04, maka peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Base Learning (PBL)* dengan menerapkan pembelajaran tiga siklus selama PPL. Berdasarkan rencana yang sudah dibuat, pembelajaran dilakukan dengan siklus yang berulang, yaitu siklus I dilanjutkan dengan siklus II dan siklus III. Setiap siklus dilakukan dalam satu pertemuan. Untuk siklus I menerapkan model *Problem Base*

*Learning (PBL)*, pada siklus II dengan menerapkan model *Problem Base Learning (PBL)* dan media *Canva*, dan di siklus ke III menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu *Problem Base Learning (PBL)* dan media *Canva* semakin menarik lagi yang akan diterapkan.

Berdasarkan hasil tes evaluasi tertulis dapat digunakan untuk menghitung presentase peserta didik yang telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) nilai 75 ke atas. Presentase yang dimaksud dicantumkan dalam Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Perbandingan Hasil Belajar  
Pra siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III

Nilai	Frekuensi				Presentase				Kategori
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
90-100	-	-	7	12	37,06 %	52,94 %	70,59 %	88,24 %	Tuntas
80-89	6	9	5	3					
65-79	2	1	1	2	62,94 %	47,06 %	29,41 %	11,76%	Belum Tuntas
55-64	3	3	4	-					
0-54	6	4	-	-					
Jumlah	17	17	17	17	100%	100%	100%	100%	

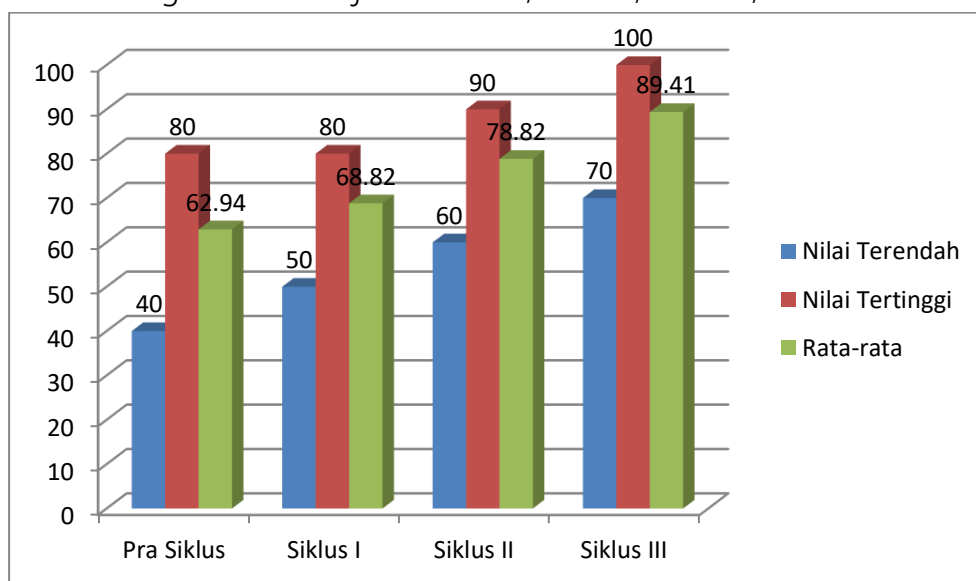
Setelah mendapatkan data dari hasil belajar sebelum menggunakan model *Problem Base Learning (PBL)* pada (kondisi awal/pra siklus) dengan menggunakan model *Problem Base Learning (PBL)* pada (siklus I, Siklus II, dan Siklus III) pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Pada tes Pra Siklus persentase ketuntasan sebesar 37,06% yang artinya hanya ada 6 peserta didik yang tuntas dan 11 peserta didik yang belum tuntas. Hal ini dikarenakan peserta didik sama sekali belum diajarkan materi tersebut serta belum menggunakan model pembelajaran *Problem Base Learning (PBL)* saat proses pembelajaran. Setelah pemberian tindakan dengan menggunakan model *Problem Base Learning (PBL)* pada siklus I terdapat kenaikan ketuntasan dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 52,92% dengan 9 peserta didik yang tuntas dan 8 peserta didik yang belum tuntas. Setelah melakukan pembelajaran pada Siklus I maka peneliti melakukan perbaikan dan meningkatkan proses pembelajaran di Siklus II diperoleh presentase ketuntasan 70,59% terdapat kenaikan ketuntasan dari Siklus I dengan 12 peserta didik yang tuntas dan 5 peserta didik yang belum tuntas. Setelah

melakukan pembelajaran di Siklus I dan Siklus II terdapat masukan dari guru pamong maka perlu mempersiapkan pembelajaran siklus III agar lebih baik lagi. Setelah pembelajaran pada Siklus III, tingkat ketuntasan meningkat dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 88,24% dengan 15 peserta didik yang tuntas dan 2 peserta didik yang tidak tuntas.

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa hasil belajar yang ditinjau dari ketuntasan belajar, nilai minimum, nilai maksimum dan nilai rata-rata dari pra siklus, siklus I, siklus II dan Siklus III selalu meningkat. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model *Problem Base Learning (PBL)* berbantu *Canva* berdasarkan ketuntasan dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III, yang ditunjukkan melalui gambar 1 sebagai berikut.

Gambar 1

Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Dan Siklus III



Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa ada perbandingan peningkatan hasil belajar berdasarkan pada ketuntasan belajar setelah menggunakan model *Problem Base Learning (PBL)* berbantu *Canva* peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur 04 pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III. Pada Pra Siklus terdapat nilai tertinggi 80 dengan nilai terendahnya 40 dan rata-rata 62,94. Pada Siklus I terdapat nilai tertinggi 80 dengan nilai terendahnya 50 dan rata-rata 68,82. Pada Siklus II terdapat nilai tertinggi 90 dengan nilai terendahnya 60 dan rata-rata 78,82 Pada Siklus I terdapat nilai tertinggi 80 dengan nilai terendahnya 70 dan rata-rata 89,41. Dari gambar 1 terlihat terdapat peningkatan mulai dari nilai terendah, nilai tertinggi dan rata-rata setelah melakukan pembelajaran menggunakan *Problem Base Learning (PBL)* berbantu *Canva*, menjadikan peserta didik berfokus untuk memikirkan kembali dan mengurutkan kembali peristiwa yang sudah dilakukan terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

## Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *Problem Base Learning (PBL)* berbantu *Canva* untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran yang diterima. Berdasarkan hasil penelitian di atas terlihat adanya perubahan hasil belajar yang terjadi pada peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur 04 sebagai objek penelitian. Maka dari pelaksanaan penelitian tindakan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan berhasil dengan penerapan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu *Canva* mengakibatkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan pengamatan teman sejawat yang menjadi pengamat menunjukkan adanya peningkatan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari aktifitas kegiatan belajar mengajar yang terlihat dari pra siklus siklus I, siklus II, dan siklus III berkaitan dengan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada awal pembelajaran (pra siklus) masih banyak peserta didik yang lebih suka bermain sendiri, melamun, mengganggu temannya dan melakukan kegiatan sendiri serta tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun setelah menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dalam proses pembelajaran peserta didik lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas bersama guru. Hal ini ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah peserta didik yang melamun, mengantuk atau bahkan bermain sendiri. Semua peserta didik ikut aktif dalam berkelompok dan kegiatan lain dalam pembelajaran di kelas. Seperti yang dikatakan oleh Majid (2013), kesulitan belajar merupakan salah satu penghambat upaya peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Oleh karena itu, mengacu pada hasil refleksi siklus I, maka guru melakukan upaya perbaikan dalam melaksanakan proses pembelajaran pada siklus II dan siklus III.

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* pada siklus I rata-rata nilai tes evaluasi adalah 68,82 dengan 9 peserta didik (52,94%) yang dinyatakan tuntas dan 8 peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas. Setelah dilakukan pembelajaran siklus II dengan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu *Canva* diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,82 untuk 12 peserta didik (70,59%) yang dinyatakan tuntas dan 5 peserta didik dinyatakan tidak tuntas. Pada siklus III pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantu *Canva* dan objek nyata dengan nilai rata-rata sebesar 89,41 diantara 15 peserta didik (88,24%) yang dinyatakan tuntas dan 2 peserta didik dinyatakan tidak tuntas. Dilihat dari hasil pemamparan pembelajaran pada setiap siklusnya, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan karena perhatian

peserta didik dalam pembelajaran sangat tinggi, yang dimana pada pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu *Canva*.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar setiap siklusnya tidak hanya terlihat, karena diketahui beberapa factor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dan salah satu faktor eksternal adalah sekolah. Artinya sekolah di sini tidak hanya berarti gedung sekolahnya saja, tetapi juga mencakup model pengajaran, hubungan guru, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, metode belajar, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. Dalam hal ini tentunya keberhasilan belajar tidak dapat dilepaskan dari model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu *Canva* yang sudah diterapkan oleh peneliti di kelas II SDN Gajahmungkur 04.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu *Canva* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini seperti hasil penelitian dari Penelitian yang relevan dilakukan oleh Rahmatullah, R., Inanna, I & Ampa, A.T. (2020:21) yang berjudul "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva". menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Sedangkan penelitian yang dilakukan Nisaul 'Azmi Hajar. (2015) menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi peserta didik kelas X-3 SMA N Kebakkramat. Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018) juga melakukan penelitian terhadap model pembelajaran PBL yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD. *NATURALISTIC*.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diselesaikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dengan bantuan media pembelajaran power point interaktif *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar dan mengalami peningkatan. Penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur 04.

*Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu varian pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menerima materi dengan model ceramah atau penugasan saja pada saat pembelajaran, tetapi peserta didik dapat menemukan pemahamannya sendiri tentang masalah yang akan dipelajari, sehingga akan lebih bermakna atau terbiasa bagi peserta didik. Hal

tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada batas KKM yaitu 75. Sebelum diterapkan model *Problem Based Learning (PBL)* hasil belajar peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur pada Pra Siklus 37,06%, kemudian pada siklus I 52,94%, Siklus II meningkat 70,59%) dan pada siklus III meningkatkan hingga 88,24%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Evi, Tika, and Endang Indarini. "*Meta analisis efektivitas model problem based learning dan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran matematika siswa sekolah dasar.*" Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3.2 (2021): 385-395.
- Kurnia, Ulil, Hamdi Rifai, and Nurhayati Nurhayati. "Efektivitas Penggunaan Gambar pada Brosur dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas Xi Sman 5 Padang." *Pillar Of Physics Education* 6.2 (2015).
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT INDEKS.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya:Bandung.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. "Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12.2 (2020): 317-327.
- Saharsa, Ulfi, Muhammad Qaddafi, and Baharuddin Baharuddin. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Based Laboratory Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika." *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 6.2 (2018): 57-64.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Zakia, R., Khaldun, I., & Safitri, R. (2018). Pengaruh Problem Based Learning Melalui School Watching Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), 45–54. .