

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA VISUAL APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR**

***THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL (PBL) ASSISTED BY
VISUAL MEDIA APPLICATION CANVA ON THE LEARNING OUTCOMES OF
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IPAS***

Sabrina Yulian Nabila¹, Wahyu Susiloningsih^{2*}, Rarasaning Satyaningsih³

^{1,2*,3} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia

^{1*}sabrinayulian24@gmail.com, ^{2*}wahyus@unipasby.ac.id, ^{3*}rarasaning@unipasby.ac.id

Abstrak

Tujuan utama penelitian tertulis yakni mengetahui pendekatan pembelajaran pembelajaran berbasis masalah (PBL) berbantuan alat media visual Canva memengaruhi hasil belajar sains siswa sekolah dasar. Sebab hasil belajar anak-anak sekolah dasar dalam sains dan disiplin ilmu terkait masih dianggap rendah. Siswa sekolah dasar masih belum mencapai 75 KKM (Kriteria Kompetensi Minimal) dalam IPS, menurut penelitian yang dipublikasikan di berbagai jurnal. Model pembelajaran yang dikenal berupa Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan bantuan aplikasi media visual Canva dipilih dalam mengatasi masalah ini. Siswa didorong untuk bekerja secara aktif, belajar dalam kelompok, memecahkan masalah, serta menerapkan yang sudah mereka pelajari dengan metodologi ini. Selain itu, mereka mendapat kesempatan untuk mengatasi tantangan dalam kelompok, menerapkan sudah mereka pelajari, dan belajar. Dengan bantuan alat media visual Canva, penelitian tertulis berupaya untuk memastikan model pembelajaran yakni Problem Based Learning (PBL) memengaruhi hasil belajar ilmiah siswa di sekolah dasar. Meninjau pembahasan tersebut, desain penelitian posttest dipakai bersama dengan penelitian kuantitatif. Semua siswa kelas empat di SDN Sedati Gede II menjadi populasi penelitian. Sampel sebanyak 25 siswa dari kelas IV-A dijadikan berupa kelas eksperimen, sedangkan 25 siswa lainnya di kelas IV-C dijadikan berupa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data ialah lembar observasi aktivitas guru dan tes pilihan ganda dengan 20 soal. Tiga metode analisis data dipakai, yakni Uji-T, uji homogenitas, dan uji normalitas. Hasil penelitian dilaksanakan dengan SPSS 25 memperlihatkan hasil Uji-T dengan H0 ditolak, diartikan model pembelajaran dengan Problem Based Learning (PBL) dalam dukungan media visual aplikasi Canva memberikan pengaruh pada hasil belajar IPA dan IPA siswa SD.

Kata Kunci: *Problem Based Learning (PBL), Hasil Belajar IPAS, SPSS 25.*

Abstract

Finding the problem-based learning (PBL) learning strategy with the use of a visual media tool is the primary goal of the written research. Canva has an impact on primary school kids' science learning outcomes. because science and related subjects continue to have low learning outcomes for elementary school students. According to research that has been published in a number of journals, social studies pupils in elementary schools have not yet attained 75 KKM (Minimum Competency Criteria). To solve this issue, the visual media tool Canva was utilized in conjunction with the learning methodology known as Problem-Based Learning (PBL). With this approach, students are motivated to solve issues, collaborate with others, work actively, and apply what they have learned. They also have the chance to learn, apply what they have learned, and overcome obstacles in groups. The written research uses the visual media application Canva to make sure that the learning model, Problem Based Learning (PBL), has an impact on elementary school students' scientific learning results. Examining the study, it was found that posttest research design was combined with quantitative research methods. The study population comprised all fourth-grade pupils of SDN Sedati Gede II. Twenty-five pupils from class IV-A were selected to serve as the experimental group, and the remaining twenty-five students from class IV-C served as the control group. A multiple-choice test consisting of twenty questions and a teacher activity observation sheet were used as the data gathering tools. The T-test, the homogeneity test, and the normalcy test were the three techniques employed for data analysis. The study's findings, which were analyzed using SPSS 25, indicated that the T-test results with H0 rejected, indicating that the Problem Based Learning (PBL)

learning model supported by the visual media of the Canva application had an impact on the science and natural science learning outcomes of elementary school students.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), Science Learning Outcomes, SPSS 25.*

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan bagian penting pada kehidupan manusia. Peningkatan mutu sumber daya manusia dibantu oleh pendidikan. Wawasan manusia akan meluas untuk hidup lebih baik melalui pendidikan. Supaya mereka mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, pengembangan sumber daya manusia memerlukan peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Kualitas sekolah yakni cara lain dalam meningkatkan pembelajaran. Lembaga pendidikan menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, khususnya mulai dari SD-SMA. “Pendidikan” Bagi seseorang sedang mempelajari sesuatu yang baru, sekolah dasar yakni titik awal sebelum beranjak ke jenjang berikutnya. Peserta didik hendaknya mengutamakan pendidikan dasar sebab pendidikan dasar yakni landasan dalam melanjutkan perolehan informasi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yakni Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan usaha yang terencana serta terorganisasi dalam menciptakan lingkungan serta sistem pembelajaran memungkinkan peserta didik dengan aktif mengembangkan pada potensi dalam dirinya ber bentuk kecerdasan, akhlak, pengendalian dalam diri, kepribadian, kekuatan spiritual, dan kekuatan keagamaan yang diperlukan untuk negara, bangsa, masyarakat, dan dirinya sendiri (Mustadi, 2020).

Pembelajaran yakni kegiatan yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Guru dengan peran penting dalam menyusun pembelajaran di kelas supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Susiloningsih (2020) menegaskan pendidik dengan peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam lingkungan kelas, interaksi antara guru dan siswa dapat mendukung proses pembelajaran. Setiap orang dapat memanfaatkan proses pembelajaran dalam menambah pengetahuannya. Mereka berkembang menjadi manusia seutuhnya. Di sekolah, pembelajaran yakni tujuan yang harus dicapai (Rofiqoh & Fajriyah, 2023).

Komponen-komponen pembelajaran tertentu perlu diperhatikan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terdapat keterkaitan antara pembelajaran dengan komponen-komponen pembelajaran. Komponen-komponen itu diantaranya tujuan, sumber daya, metode, serta evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut memerlukan perhatian pendidik (Octavia, 2020). Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai jika salah satu bagian tidak berkaitan dengan bagian lainnya. Model pembelajaran memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran selain dari komponen-komponen pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dengan begitu, komponen-komponen pembelajaran meliputi model suatu pembelajaran. Hasil belajar dari peserta didik terpengaruh oleh model suatu pembelajaran (Husnul dkk., 2019).

Rendahnya hasil belajar siswa sebenarnya disebabkan oleh beberapa hal. Menurut penelitian yang dimuat dalam jurnal (Widyawati, 2021), ditemukan banyak permasalahan terkait tidak tercapainya hasil belajar siswa yang ditetapkan, yakni KKM 70. Pada tanggal 30 Juli 2021, telah dilaksanakan observasi terhadap siswa kelas IV IPS SDN Karangkidul. Guru masih dengan metode ceramah dalam memberikan pembelajaran, hanya mengandalkan buku dan LKS, sehingga pembelajaran menjadi pasif. Siswa tampak tidak tertarik dan bosan dalam belajar. Guru juga belum memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Hal itu dibuktikan dalam hasil belajar 16 siswa memperoleh nilai tertinggi 80 serta nilai terendah 40. Di sisi lain, ada enam siswa yang telah mencapai KKM atau telah tamat sekolah. Ada sepuluh siswa yang masih belum mencapai KKM. Publikasi peneliti lain juga dengan permasalahan yang serupa (Novelita & Darmansyah, 2022). Menurut hasil observasi di kelas IV SD Negeri 23 Malabur tanggal 23 Maret 2021, terlihat hasil belajar IPS masih kurang baik

serta belum tercapai pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan 75. Ketika pembelajaran berlangsung, siswa hanya mendengarkan sertatidak fokus kepada guru. Sebab metode ceramah masih menjadi strategi pembelajaran yang umum, siswa hanya mendengarkan tanpa memahami. Siswa tidak diberi kesempatan dalam menyampaikan pendapatnya mengenai materi dipelajarinya. Dalam mengajarkan mata pelajaran, guru masih banyak dengan buku. Dari 21 siswa, terdapat sembilan siswa yang memenuhi KKM minimal 75. Sementara itu, ada 12 siswa yang belum mencapai KKM. Hal serupa juga diungkapkan peneliti jurnal lainnya (Anggraini dkk., 2022) terkait hasil belajar. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melihat nilai ulangan harian siswa dalam mata pelajaran IPS yang masih kurang dari KKM yakni 60 menurut dari hasil observasi disertai wawancara bersama guru kelas IV SDN Widodo 1 tanggal 2 September 2021. Dari banyaknya siswa di kelas IV yakni 20 siswa sejumlah 5 siswa bisa mencapai pada nilai kriteria ketuntasan minimal sedangkan 15 siswa yang belum tercapainya pada nilai Kriteria ketuntasan minimal. Hal itu diakibatkan pendidik masih memakai model cara lama dengan cara ceramah. Sebagian dari siswa tidak percaya diri dalam mengeluarkan pendapatnya, siswa kurang aktif pada kegiatan pembelajaran serta kurangnya keinginan belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dari beberapa permasalahan tersebut, diharapkan guru mampu mengatasi permasalahan diatas menurut pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki. Bila permasalahan tersebut dibiarkan maka akan berdampak tidak baik dalam proses pembelajaran. Dalam mengatasi permasalahan tersebut hendaknya guru dengan diantara banyaknya model pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran tepat maka siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran (Hotimah, 2020). Ditemukan sejumlah model pembelajaran yang baru disarankan pemerintah yang diimplementasikan dalam pelaksanaan kurikulum merdeka, diantaranya yakni model pembelajaran berupa *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* siswa diwajibkan belajar dengan pemecahan suatu masalah ataupun pembelajaran berbasis masalah, mendorong pembelajaran aktif, mendorong pembelajaran kolaboratif, dan memberi mereka kebebasan untuk memilih materi dan metode belajar yang ingin mereka pelajari (Prasetyo & Kristin, 2020).

Selain pemilihan pada model pembelajaran tepat, berikutnya pemilihan media pembelajaran sangat penting. Pemilihan media dengan berbantuan animasi sangat cocok supaya siswa lebih fokus dan tertarik dalam pembelajaran (Lestari dkk., 2023). Dalam penelitian tertulis, dipilihlah media visual aplikasi canva. Menurut (Rahmawati & Atmojo, 2021) canva yakni aplikasi mendesain secara online dimana menyediakan berbagai peralatan seperti membuat presentasi, poster, brosur, e-book, dan lain-lain. Ketika belajar penggunaan media visual dapat menarik perhatian siswa ketika, Hal itu juga siswa mudah dalam mengetahui suatu materi pembelajaran disampaikan guru, contohnya Guru memberikan tayangan PPT berkaitan dengan pembahasan suatu materi pembelajaran.

Dari penjelasan latar belakang diatas, dilaksanakan penelitian dalam judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Visual Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar”.

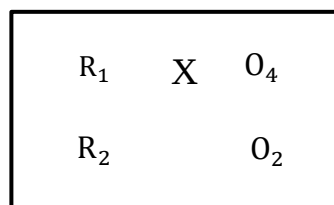
METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian tertulis ialah penelitian Quasi eksperimen dengan teknik Kuantitatif. Metode Kuantitatif memfokuskan kejadian-kejadian faktual serta dibahas secara kuantitatif. Mengoptimalkan objektivitas rancangan penelitian dilaksanakan memakai angka, proses statistik, bagian dan Eksperimen terkontrol.

Bentuk penelitian dalam riset ini dengan Quasi Experiment. Menurut (Herlinawati dkk., 2023) Eksperimen pura-pura yakni sebutan lain nama untuk eksperimen semu. Jenis desain ini yakni evolusi dari tantangan dalam menjalankan desain eksperimental yang

sebenarnya. Meskipun ada ialah variabel kontrol dalam desain ini , variabel tersebut tidak sepenuhnya dimanfaatkan untuk mengendalikan faktor luar yang memengaruhi cara percobaan.

Bentuk desain Eksperimen pada penelitian tertulis dengan *Posttest Only Control Design*. Pada penelitian tertulis tidak mengambil secara acak dalam kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dalam rancangan tersebut membandingkan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan namun kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan. Desain dari penelitian *Post test Only Control* berupa berikut ini :



Gambar 1. Rancangan Post-test Only Control

Keterangan :

R_1 : Kelas Eksperimen

R_2 : Kelas Kontrol

X : Perlakuan dengan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Visual aplikasi canva

O_2 : Hasil posttes kelas yang akan diberikan perlakuan

O_4 : Hasil posttes kelas yang tidak diberikan perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2023 di SDN Sedati Gede II Sidoarjo, yakni Sebanyak 25 anak pada masing-masing kelas. Pada kelas IV-A untuk kelas Eksperimen dengan kelas IV-C untuk kelas kontrol. Hasil dari penelitian tertulis memfokuskan pada mata pelajaran IPS. Tes Hasil belajar (Post-test) ini terdiri atas soal pertanyaan pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dibagikan sesudah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Setelah itu data akan diolah dan dianalisis secara statistik dalam mengetahui hasil belajar dengan memakai Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Visual Aplikasi Canva untuk kelas Eksperimen serta pembelajaran konvensional dalam kelas kontrol.

Hasil Penelitian Observasi Aktivitas Guru dilaksanakan oleh dua observer, yakni Anisa Dwi Rahmawati dan Dwi Cahya Putri selaku mahasiswa PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Kegiatan Proses yang diamati dengan melihat aktivitas guru dalam dengan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Visual Aplikasi Canva. Sebuah Hasil observasi Guru ditinjau dengan tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek	O1	O2	Rata-Rata
1	Fase 1 (orientasi siswa pada masalah berbantuan media visual aplikasi canva)	95%	100%	4,8
2	Fase 2 (Mengorganisasi Siswa untuk belajar)	90%	90%	4,5
3	Fase 3 (membimbing Penyelidikan individu dan kelompok)	90 %	100%	4,75

4	Fase 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)	90%	93 %	4,75
5	Fase 5 (Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)	93%	93%	3,33
	Jumlah Rata-Rata	92%	96%	4,42

Menurut hasil data dalam tabel 1. memperlihatkan , hasil dari observasi aktivitas guru dalam pembelajaran memakai model *Problem Based Learning* (PBL) dalam bantuan media visual aplikasi canva dikatakan ”sangat baik ” sebab pada rentang 76 % -100 % kategori sangat baik yang berarti guru berhasil dalam melaksanakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media visual aplikasi canva.

1. Data Tes Hasil Belajar (Posstest)

Pemberian hasil belajar setelah mendapat perlakuan dengan model PBL Berbantuan media Visual Aplikasi Canva. Namun kelas kontrol memakai model pembelajaran konvensional. Data diambil ialah data dari hasil belajar IPS Pada Bab 5 tentang “Cerita Daerahku” sub Topik B yakni “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”. Posstest hasil belajar yakni soal pilihan ganda sejumlah 20 butir. Berikut ini daftar nilai hasil posstest kelas IV-A di kelas eksperimen serta kelas IV-C yakni kelas kontrol.

Tabel 2. Daftar Nilai Posstest

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Terendah	60	50
Nilai Tertinggi	100	85
Banyak Sampel	25	25
Jumlah	2050	1690
Rata-rata	82	67,6

2. Hasil Analisis Data tes hasil belajar (Posttest)

Data didapat dari hasil belajar IPAS memakai *model pembelajaran Problem Based Learning* materi IPAS Bab 5 tentang “Cerita tentang daerahku” dengan sub topik B yakni “Daerahku dan kekayaan alamnya”. Data yang diambil yakni data posstest dari kelas IV-A di kelas eksperimen serta kelas IV-C di kelas kontrol Data dari hasil belajar kemudian dianalisis dipakai menjawab rumusan masalah pertama yakni untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media visual aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS. Hal pertama yang dilakukan yakni uji Normalitas yakni berupa berikut ini. Penggunaan Uji normalitas dalam penelitian tertulis untuk mengetahui dalam sebuah tes mempunyai distribusi normal ataupun tidak normal. Data dipakai dalam mengetahui uji normalitas yakni data dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dalam uji normalitas memiliki ketentuan data jika data berdistribusi dengan normal dalam nilai $\text{sig} > 0,05$. Kemudian data $\text{sig} < 0,05$ sehingga data tersebut tidak berdistribusi dengan normal. Pada tahap ini, uji normalitas akan diproses dengan bantuan SPSS 25 dengan hasil perolehan dalam tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Posstesti

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	,131	25	,200 [*]	,969	25	,624
	Kelas Kontrol	,148	25	,165	,924	25	,062

*. "This is a lower bound of the true significance".

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut tabel 3. hasil perhitungan Uji Normalitas Posstest dari kelas Eksperimen diperoleh hasil Sig 0,200 serta kelas kontrol Sig 0,165. Sebab ketentuan data dikatakan normal jika nilai dari signifikasi memperoleh hasil $> 0,05$, menyimpulkan data dari kelas Eksperimen tersebut berdistribusi secara normal.

3. Hasil Uji Homogenitas Posstest

Selanjutnya dilaksanakan uji homogenitas, selain uji normalitas. Dalam mengetahui hasil posttest dari kelas eksperimen serta kelas kontrol homogen ataupun tidak dengan uji homogenitas. Uji Homogenitas Data terbilang homogen Sig $> 0,05$. Data terbilang homogen sig $< 0,05$. Hal itu hasil penelitian uji homogenitas di kelas eksperimen serta kelas kontrol dalam Uji Homogenitas ialah.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3,345	1	48	,074
	Based on Median	2,703	1	48	,107
	Based on Median and with adjusted df	2,703	1	47,957	,107
	Based on trimmed mean	3,332	1	48	,074

Menurut Uji Homogenitas dalam tabel 4.9 ditinjau hasil nilai signifikasi data posstest kelas eskperimen serta kelas kontrol ialah 0,074 yang berarti sig $> 0,05$. Sehingga menyimpulkan data itu homogen.

4. Uji Hipotesis (Uji T-Test)

Selain uji Normalitas serta Uji Homogenitas maka berikutnya yakni Uji T-Test yakni dalam menguji dari dua rata-rata dua kelompok data dari kelas eskperimen serta kelas kontrol. Uji T-Test dengan ketentuan pengambilan keputusan. Apabila signifikasi $> 0,05$, sehingga H_0 diterima, bila signifikasi $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Berikut ini pengolahan data dalam Uji T-Test dengan hasil dalam tabel 5.

Tabel 5. Uji Hipotesis (Uji T-Test)

Independent Samples Test	
Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3,345	,074	5,010	48	,000	14,400	2,874	8,621	20,179
	Equal variances not assumed			5,010	45,523	,000	14,400	2,874	8,613	20,187

Tabel tersebut meninjau nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dikatakan H_0 ditolak diartikan hasil belajar IPA siswa SD dipengaruhi pendekatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Canva. Pengaruh model suatu pembelajaran dengan Problem Based Learning (PBL) dalam hasil belajar IPA siswa SD dengan bantuan media visual aplikasi Canva yakni rumusan masalah dalam pembahasan penelitian tertulis. Penelitian tertulis tujuannya mengetahui hasil belajar IPA siswa SD terpengaruh oleh model suatu pembelajaran berupa Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan media visual aplikasi Canva.

Analisis data dengan Uji-T menghasilkan hasil yang memperlihatkan sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dikatakan, H_0 ditolak, memperlihatkan hasil belajar IPA siswa SD dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yakni Problem Based Learning (PBL) berbantuan media visual aplikasi Canva. Konsep pembelajaran berbasis masalah, yakni belajar melalui masalah, secara teoritis sesuai hal tersebut (Syamsul, 2021). Hal itu didasarkan pada pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan menghadapi dan menyelesaikan berbagai masalah dunia nyata di samping menyusun strategi dalam menyelesaikan berbagai masalah baru serta rumit. Tidak hanya secara teoritis, secara empiris penelitian tertulis selaras dalam penelitian yang dilaksanakan (Novianti et al., 2020) dalam judul “Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar.” Hasil penelitian memperlihatkan adanya perubahan ataupun pengaruh proses pembelajaran pada hasil belajar IPS.

Penelitian model yakni Problem Based Learning (PBL) ialah penelitian dilaksanakan (Niar dkk., 2022) dengan judul “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Wonosari 01 Bondowoso.” Hasil dari belajar IPS terpengaruh dalam model pembelajaran Problem. Based Learning (PBL). Hal itu ditinjau serta ditolaknya H_0 ataupun dampak penggunaan pembelajaran berupa Problem Based Learning (PBL) dalam hasil belajar IPS siswa di kelas IV SD.

Dari uraian tersebut, terlihat jelas media visual aplikasi Canva yang dipadukan model suatu pembelajaran yang metode Problem Based Learning (PBL) memengaruhi hasil dari belajar IPS siswa SD.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menyimpulkan media visual aplikasi Canva yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran dengan berbasis masalah (PBL) terdapat suatu pengaruh signifikan hasil belajar pada siswa disekolah dasar. Maka dari itu, hasil belajar siswa yang ada di sekolah dasar tersebut meningkat dalam menerapkan suatu model pembelajaran dengan berbasis masalah (PBL). PBL ataupun pembelajaran dengan berbasis masalah memungkinkan siswa dalam memecahkan masalah ataupun belajar dengan memecahkan masalah. PBL juga mendukung pembelajaran aktif serta pembelajaran kolaboratif sekaligus memberikan kebebasan kepada siswa dalam memilih materi yang ingin dipelajari serta metode yang dipakai untuk mempelajarinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, T., Sukasno, S., & Kusananto, R. A. B. (2022). Model Kooperatif Tipe Role Playing pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4125–4132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2729>
- Herlinawati, B., Napitupulu, R. P., & Radode, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 3 Kelas V Di UPTD SDN 122337 Pematangsiantar. *Journal Of Social Science Research Volume*, 3, 4147–4159. <https://jurnal.migascentral.com/index.php/pnj/article/view/180%0Ahttps://jurnal.migascentral.com/index.php/pnj/article/download/180/162>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Husnul, K. A., Kuswandi, D., & Sulthoni. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 158–165.
- Lestari, A. S., Azmy, B., Susiloningsih, W., Guru, P., Dasar, S., Pedagogi, F., Pgri, U., & Buana, A. (2023). *Jurnal Pendidikan : Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Argumentasi Pada Siswa Kelas IV SD*. 2(5), 114–123.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Press.
- Niar, Y. B., Fitriyah, C. Z., & Puspitaningrum, D. A. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Wonosari 01 Bondowoso. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(2), 127. <https://doi.org/10.19184/jipsd.v9i2.31752>
- Novelita, N., & Darmansyah. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kurikulum Merdeka Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri ISSN*, 8(2), 1538–1550. <https://doi.org/10.14341/conf7-8.09.22-98-99>
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik

Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>

Octavia, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (Nomor September). Deepublish.

Prasetyo, F., & Kristin, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2645>

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Dengan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

Rofiqoh, N. I., & Fajriyah, K. (2023). *Keefektifan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu Media Gambar Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Kelas II SD Negeri Sumberagung 01 Pati*. 8(2), 2158–2166.

Susiloningsih, W. (2020). Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar “Kajian Analitis Dalam Prespektif Filsafat.” *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 82–88. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4488>

Syamsul, A. (2021). *Model PBL (Problem Based Learning) Berbasis KOgnitif dalam pembelajaran Matematika*. CV.Adanu Abimata. [http://repository.unpas.ac.id/12859/5/BAB II ACC.pdf](http://repository.unpas.ac.id/12859/5/BAB%20II%20ACC.pdf)

Widyawati, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS dengan Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Melalui Media Video Kelas IV SD Karangkidul Semarang. *Jurnal Didaktis Indonesia*, 1(1), 13–22.