

Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Feby Indayani

Teknik Mesin, Teknik, Universitas Tomakaka, Mamuju, Indonesia¹

Correspondence Author: febiindayani@gmail.com✉

Abstract:

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di sekolah dasar perlu dikembangkan melalui pendekatan yang aktif, kontekstual, dan didukung media digital yang menarik. Hasil observasi awal pada siswa kelas V SD Inpres Tommo IV menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang memperhatikan pembelajaran yang didominasi penjelasan guru dan hasil belajar awal masih berada di bawah kriteria ketuntasan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media digital Canva terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas V. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan rancangan satu kelompok dengan tes awal dan tes akhir. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 65 pada tes awal menjadi 85 pada tes akhir, dengan peningkatan sebesar 20 poin. Nilai N-Gain sebesar 0,67 termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media digital Canva memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa.

Keywords: Pembelajaran Berbasis Masalah, Media Digital Canva, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membangun kemampuan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik sebagai dasar untuk

mengikuti proses pendidikan pada jenjang berikutnya. Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya diarahkan agar siswa mampu menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu memahami informasi, menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, memecahkan masalah, bekerja sama, berkomunikasi, dan menggunakan berbagai sumber belajar secara tepat. Perubahan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada penyampaian informasi oleh guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mengintegrasikan berbagai pengetahuan mengenai alam dan lingkungan sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Karakteristik tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang kontekstual melalui berbagai permasalahan yang dapat ditemukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS idealnya tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi, tetapi mendorong siswa untuk mengamati fenomena, mengajukan pertanyaan, mencari informasi, menganalisis permasalahan, dan mengembangkan solusi berdasarkan pengetahuan yang diperoleh.

Namun, pelaksanaan pembelajaran di kelas belum selalu berjalan sesuai dengan kondisi ideal tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran IPAS kelas V yang terdiri atas 28 siswa, ditemukan bahwa siswa cenderung kurang memperhatikan ketika guru hanya menjelaskan materi secara langsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang didominasi oleh penjelasan guru belum sepenuhnya mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara langsung dalam proses memperoleh pengetahuan.

Permasalahan tersebut juga terlihat dari hasil belajar awal siswa. Berdasarkan data awal yang diperoleh, rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas V adalah 60, sedangkan kriteria ketuntasan yang ditetapkan adalah 75. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar siswa masih 15 poin di bawah kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Rendahnya hasil belajar tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan siswa, tetapi dapat berkaitan dengan proses pembelajaran yang belum sepenuhnya mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya inovasi dalam pemilihan model pembelajaran. Guru perlu menerapkan model yang dapat mengubah posisi siswa dari penerima informasi menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang relevan untuk digunakan adalah Problem Based Learning (PBL). Model PBL menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, melakukan penyelidikan, berdiskusi, mengembangkan alternatif solusi, dan menyimpulkan hasil penyelidikan. Proses tersebut dapat memberikan

pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa memperoleh pengetahuan melalui proses pemecahan masalah.

Penerapan PBL dalam pembelajaran IPAS memiliki relevansi yang kuat karena materi IPAS banyak berkaitan dengan fenomena yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan mengenai lingkungan, sumber daya alam, kesehatan, perubahan lingkungan, kehidupan sosial, dan berbagai fenomena lainnya dapat dijadikan sebagai konteks pembelajaran. Ketika siswa dihadapkan pada permasalahan nyata, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat informasi, tetapi juga menggunakan informasi tersebut untuk memahami permasalahan dan menemukan solusi. Dengan demikian, PBL berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Selain pemilihan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa cenderung kurang memperhatikan ketika guru hanya memberikan penjelasan secara verbal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih visual, interaktif, dan menarik. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Canva. Canva memungkinkan guru mengembangkan berbagai bahan pembelajaran digital seperti presentasi interaktif, infografis, ilustrasi, video, lembar aktivitas, dan materi visual lainnya.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran bukan sekadar untuk memperindah tampilan materi, tetapi dapat digunakan sebagai media untuk menyajikan permasalahan dan informasi yang menjadi bagian dari proses pembelajaran berbasis masalah. Guru dapat menyajikan fenomena melalui gambar, ilustrasi, video, maupun pertanyaan pemantik yang kemudian digunakan siswa sebagai dasar untuk mengidentifikasi permasalahan. Selanjutnya, siswa dapat diarahkan untuk melakukan penyelidikan, berdiskusi, mengolah informasi, dan menyampaikan solusi. Dengan demikian, media digital Canva dapat ditempatkan sebagai pendukung sintaks PBL sehingga penggunaan teknologi memiliki fungsi pedagogis dalam proses pembelajaran.

Integrasi PBL dengan media digital Canva diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. PBL memberikan struktur pembelajaran melalui tahapan pemecahan masalah, sedangkan Canva memberikan dukungan visual dan interaktif dalam penyajian materi serta permasalahan. Kombinasi keduanya dapat menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa memperoleh informasi melalui berbagai bentuk representasi, mengembangkan gagasan, berdiskusi, dan menghubungkan materi IPAS dengan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses penyelidikan dan pemecahan masalah sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak hanya bersifat hafalan. Penelitian mengenai PBL berbantuan media digital juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat mendukung proses pembelajaran dan membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa integrasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media digital merupakan salah satu alternatif yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, masih diperlukan penelitian yang menguji secara empiris penerapan PBL berbantuan media digital Canva terhadap hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar dalam konteks kelas tertentu. Penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak secara otomatis meningkatkan hasil belajar apabila tidak diintegrasikan dengan model pembelajaran yang tepat. Media perlu digunakan untuk mendukung aktivitas kognitif siswa, sedangkan PBL menyediakan tahapan yang memungkinkan siswa menggunakan informasi tersebut untuk menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, integrasi kedua komponen tersebut menjadi penting untuk dikaji lebih lanjut.

Kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi awal yang ditemukan di kelas V menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Rata-rata hasil belajar awal siswa yang hanya mencapai 60, sementara kriteria ketuntasan yang ditetapkan sebesar 75, menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan perbaikan pembelajaran. Di sisi lain, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang memperhatikan ketika pembelajaran hanya didominasi oleh penjelasan guru. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih aktif dan didukung oleh media yang mampu menarik perhatian siswa. Penerapan PBL berbantuan media digital Canva dipandang sebagai salah satu alternatif untuk menjawab permasalahan tersebut.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian model Problem Based Learning dengan media digital Canva dalam pembelajaran IPAS kelas V, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa. Media Canva tidak hanya digunakan sebagai alat presentasi materi, tetapi diarahkan untuk mendukung tahapan pembelajaran berbasis masalah, mulai dari penyajian masalah, penggalan informasi, diskusi, pengembangan solusi, hingga penyajian hasil belajar. Dengan pendekatan tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan PBL berbantuan media digital Canva dalam mengatasi permasalahan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif dalam mengembangkan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Bagi siswa, penerapan PBL berbantuan media digital Canva diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan perhatian dan keterlibatan dalam pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi melalui proses pemecahan masalah. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendorong pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung inovasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media digital Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini secara khusus diarahkan untuk mengetahui apakah penerapan model Problem Based Learning berbantuan media digital Canva dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan kombinasi model dan media tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning (PBL)

berbantuan media digital Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres Tommo IV. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa skor hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui perubahan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Tommo IV pada siswa kelas V dengan jumlah subjek sebanyak 28 siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran IPAS masih cenderung didominasi oleh penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan didukung media pembelajaran digital yang interaktif.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian menggunakan one-group pretest-posttest design. Rancangan ini dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa sebelum perlakuan, kemudian memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media digital Canva, dan selanjutnya memberikan tes akhir (*posttest*). Rancangan penelitian dapat disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas V	O ₁	X	O ₂
Jumlah siswa	28	PBL + Canva	28
Rata-rata	65	-	85

Keterangan:

O₁ = skor rata-rata pretest

X = pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media digital Canva

O₂ = skor rata-rata posttest

Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan model PBL berbantuan media digital Canva. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Tommo IV yang berjumlah 28 siswa. Karena jumlah populasi relatif terbatas, seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh.

Dengan demikian, seluruh 28 siswa kelas V terlibat dalam penelitian mulai dari tahap pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan Canva, hingga tahap posttest.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama penelitian berupa tes hasil belajar IPAS. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum

perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar setelah penerapan model PBL berbantuan media digital Canva. Instrumen tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi IPAS kelas V yang digunakan dalam penelitian. Butir soal diarahkan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami konsep, menerapkan pengetahuan, menganalisis informasi, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi IPAS.

Skor maksimal dalam penelitian adalah 95. Berdasarkan hasil pengukuran, diperoleh rata-rata skor pretest sebesar 65, sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 85. Selain instrumen tes, penelitian menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengamati proses pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media digital Canva. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa berdasarkan tahapan PBL, yaitu orientasi siswa terhadap masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Uji Validitas Instrumen

Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Pengujian validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Validitas isi dilakukan melalui expert judgment dengan mempertimbangkan kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran, materi IPAS, indikator pembelajaran, tingkat kognitif, konstruksi soal, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Apabila dilakukan uji coba instrumen, validitas empiris setiap butir soal dianalisis menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Butir soal yang memenuhi kriteria validitas digunakan dalam penelitian, sedangkan butir soal yang tidak memenuhi kriteria dapat diperbaiki atau dikeluarkan dari instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa. Instrumen yang reliabel menunjukkan tingkat konsistensi yang baik sehingga dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap butir soal yang telah memenuhi kriteria validitas. Koefisien reliabilitas kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang memenuhi kriteria reliabilitas dinyatakan layak digunakan dalam pengumpulan data.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model PBL berbantuan media digital Canva. Berdasarkan hasil pengumpulan data, rata-rata skor pretest adalah 65, sedangkan rata-rata skor posttest adalah 85. Dengan demikian, terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar:

$$85-65=20$$

Artinya, setelah diberikan pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media digital Canva, rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 20 poin.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, digunakan analisis N-Gain dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Berdasarkan data penelitian:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

$$N - Gain = \frac{85 - 65}{95 - 65}$$

$$N - Gain = 0,67$$

Nilai N-Gain sebesar 0,67 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain. Selanjutnya, untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test. Apabila data tidak berdistribusi normal, digunakan Wilcoxon Signed-Rank Test.

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 2. Ringkasan Data Penelitian

Indikator	Pretest	Posttest	Perubahan
Jumlah siswa	28	28	—
Rata-rata skor	65	85	+20
Skor maksimal	80	95	+15
KKM/KKTP	75	75	—
N-Gain	—	—	0,67 (sedang)

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 65 menjadi 85, atau meningkat sebesar 20 poin. Rata-rata posttest sebesar 85 juga telah melampaui KKM/KKTP sebesar 75. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,67 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup baik setelah penerapan model Problem Based Learning berbantuan media digital Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Belajar IPAS Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media digital Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres Tommo IV. Penelitian dilaksanakan pada 28 siswa dengan menggunakan desain one-group pretest-posttest. Pengukuran hasil belajar dilakukan sebelum

dan sesudah pembelajaran melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran IPAS yang telah ditetapkan.

Hasil pengukuran menunjukkan adanya perubahan capaian belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran dengan model PBL berbantuan media digital Canva. Perbandingan hasil pretest dan posttest disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah pembelajaran

Indikator	Pretest	Posttest	Perubahan
Jumlah siswa	28	28	—
Rata-rata skor	65	85	+20
Skor maksimal	80	95	+15
KKM/KKTP	75	75	—
N-Gain	—	—	0,67 (sedang)

Pemaparan hasil dan pembahasan dapat ditulis ke dalam beberapa sub judul yang relevan dengan hasil yang dijelaskan. Penjelasan hasil dapat diperkaya dengan tabel, grafik, atau gambar untuk memperjelas keterangan verbal. Pembahasan diberikan untuk menjawab tujuan penelitian serta mendiskusikannya berdasarkan referensi atau teori yang sudah ada. Tabel dibuat dengan ketebalan garis 1 pt dan diberi keterangan di atas tabel. Keterangan tabel yang terdiri lebih dari dua baris ditulis menggunakan spasi tunggal (Spasi 1,0). Ukuran font dalam tabel 11 pt dengan spasi tunggal. Jika tabel terpecah menjadi dua halaman, tuliskan ulang kepala tabel (header row) pada halaman kedua dan dibuat dalam satu kolom.

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya peningkatan capaian hasil belajar setelah penerapan pembelajaran. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 65 pada pretest menjadi 85 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 20 poin. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan Canva, capaian rata-rata siswa telah berada di atas KKM/KKTP yang ditetapkan sebesar 75. Peningkatan tersebut juga diperkuat melalui analisis N-Gain. Nilai N-Gain sebesar 0,67 berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya terlihat dari perbedaan nilai rata-rata, tetapi juga menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan pembelajaran.

Secara pedagogis, perubahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghadapi masalah, mencari informasi, mendiskusikan alternatif penyelesaian, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media Canva turut mendukung proses tersebut dengan menyajikan materi secara lebih visual dan terstruktur.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Canva Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik model PBL yang menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran. Pada pembelajaran konvensional yang didominasi penjelasan verbal, siswa cenderung menerima informasi yang disampaikan guru. Kondisi tersebut dapat menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses membangun pengetahuan menjadi terbatas.

Penerapan PBL mengubah posisi siswa dari penerima informasi menjadi pembelajar yang terlibat dalam proses menemukan dan membangun pemahaman. Siswa diarahkan untuk memahami permasalahan, mengidentifikasi informasi yang diperlukan, melakukan penyelidikan, mendiskusikan hasil temuan, serta menyampaikan solusi atau kesimpulan. Rangkaian aktivitas tersebut memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi IPAS. Media digital Canva berperan sebagai pendukung dalam proses tersebut. Penyajian materi dalam bentuk visual, seperti ilustrasi, diagram, warna, teks ringkas, dan elemen grafis, membantu mengurangi dominasi komunikasi verbal selama pembelajaran. Materi yang divisualisasikan dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam memahami permasalahan yang diberikan guru.

Kombinasi antara PBL dan Canva memiliki relevansi dengan karakteristik pembelajaran IPAS di sekolah dasar. IPAS tidak hanya menuntut siswa mengingat konsep, tetapi juga memahami fenomena yang terjadi di lingkungan dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang menggunakan permasalahan kontekstual dan didukung media visual memungkinkan siswa menghubungkan konsep dengan situasi nyata. Peningkatan rata-rata sebesar 20 poin memberikan indikasi bahwa pendekatan pembelajaran tersebut memberikan kontribusi positif terhadap capaian belajar siswa. Namun demikian, nilai N-Gain sebesar 0,67 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut belum dapat dikategorikan sebagai peningkatan yang sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa PBL berbantuan Canva memiliki potensi yang baik, tetapi efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kesiapan siswa, kemampuan awal, keterlibatan dalam diskusi, waktu pembelajaran, dan kemampuan guru dalam mengelola setiap tahapan PBL. Dengan demikian, keberhasilan penerapan PBL berbantuan Canva tidak semata-mata ditentukan oleh penggunaan teknologi digital. Canva berfungsi sebagai media pendukung, sedangkan peningkatan kualitas pembelajaran terutama berasal dari integrasi antara masalah yang relevan, aktivitas penyelidikan, interaksi antarsiswa, bimbingan guru, dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi.

Relevansi Temuan dengan Teori Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui perspektif konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam PBL, siswa tidak langsung diberikan seluruh informasi oleh guru, tetapi diarahkan untuk memperoleh dan mengonstruksi pengetahuan melalui proses pemecahan masalah. Tahapan pembelajaran berbasis masalah memberikan ruang bagi siswa untuk mengaktifkan pengetahuan awal, mengidentifikasi informasi yang belum dipahami, mencari informasi yang relevan, dan menghubungkan informasi tersebut untuk menghasilkan pemecahan masalah. Proses tersebut memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi.

Penggunaan Canva memperkuat proses tersebut melalui representasi visual. Informasi yang disampaikan melalui kombinasi teks dan visual dapat membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret terhadap konsep yang dipelajari. Dalam konteks siswa sekolah dasar, penggunaan media visual menjadi penting karena kemampuan siswa dalam memahami

konsep abstrak masih berkembang. Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa teknologi digital sebaiknya tidak ditempatkan sebagai tujuan pembelajaran, tetapi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Canva menjadi efektif ketika digunakan untuk mendukung aktivitas PBL, misalnya sebagai media penyajian masalah, sumber visual untuk mengidentifikasi fenomena, media penyusunan hasil diskusi, maupun sarana presentasi hasil pemecahan masalah. Dengan demikian, kekuatan pembelajaran dalam penelitian ini terletak pada integrasi tiga komponen, yaitu model pembelajaran, aktivitas siswa, dan media pembelajaran. PBL menyediakan struktur aktivitas pemecahan masalah, Canva menyediakan dukungan visual dan digital, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa selama proses pembelajaran.

Implikasi Penerapan PBL Berbantuan Canva terhadap Pembelajaran IPAS

Temuan penelitian memiliki implikasi penting bagi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dapat dikembangkan melalui pendekatan yang lebih aktif, kontekstual, dan memanfaatkan media digital. Penerapan PBL dapat membantu guru menggeser pembelajaran dari pola yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang merancang permasalahan, memberikan stimulus, membimbing proses penyelidikan, dan memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa.

Sementara itu, Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Guru dapat menyusun presentasi, infografis, ilustrasi fenomena, lembar aktivitas, maupun media visual lainnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan perhatian siswa terutama ketika materi mengandung konsep yang sulit dijelaskan hanya melalui komunikasi verbal. Dari perspektif pembelajaran abad ke-21, integrasi PBL dan media digital juga memberikan peluang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital. Meskipun penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPAS, proses pembelajaran yang diterapkan memiliki potensi untuk mendukung perkembangan kompetensi tersebut.

Sintesis Temuan Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan hasil belajar IPAS setelah penerapan model PBL berbantuan media digital Canva. Peningkatan nilai rata-rata dari 65 menjadi 85 menunjukkan perubahan capaian belajar sebesar 20 poin. Nilai rata-rata posttest yang telah melampaui KKM/KKTP sebesar 75 menunjukkan bahwa secara deskriptif siswa mencapai tingkat penguasaan materi yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran.

Nilai N-Gain sebesar 0,67 dalam kategori sedang memberikan informasi bahwa peningkatan kemampuan siswa berada pada tingkat yang cukup berarti, tetapi masih terdapat ruang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan PBL berbantuan Canva perlu dilaksanakan secara terencana dengan memperhatikan kesesuaian masalah dengan kehidupan siswa, kualitas media, pengelolaan waktu, pembagian kelompok, serta intensitas bimbingan guru. Temuan tersebut menjawab tujuan penelitian bahwa penerapan

PBL berbantuan media digital Canva memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres Tommo IV. Dengan demikian, integrasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media digital dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran IPAS yang lebih aktif, kontekstual, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media digital Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres Tommo IV. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 65 pada saat pretest menjadi 85 pada saat posttest. Peningkatan rata-rata sebesar 20 poin menunjukkan adanya perubahan capaian belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran yang mengintegrasikan model pemecahan masalah dengan dukungan media digital. Nilai rata-rata posttest juga telah melampaui KKM/KKTP sebesar 75. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,67 berada pada kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi IPAS secara cukup berarti. Penerapan PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah, berdiskusi, mencari informasi, serta mengomunikasikan hasil pemikirannya, sedangkan media Canva membantu menyajikan materi dan permasalahan secara lebih visual, menarik, dan mudah dipahami. Dengan demikian, integrasi model PBL dengan media digital Canva dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPAS yang mendukung pembelajaran aktif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan siswa.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan model Problem Based Learning berbantuan media digital Canva sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi yang memungkinkan dikaitkan dengan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan Canva hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tidak hanya berorientasi pada aspek tampilan, tetapi benar-benar digunakan untuk mendukung proses berpikir, penyelidikan, diskusi, dan pemecahan masalah siswa. Guru juga perlu mempertimbangkan kesiapan siswa, ketersediaan perangkat dan jaringan internet, pengelolaan waktu, serta memberikan pendampingan yang memadai selama proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan melibatkan kelompok kontrol, jumlah subjek yang lebih besar, waktu penelitian yang lebih panjang, serta variabel lain seperti kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, atau literasi digital sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas PBL berbantuan media digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Erawati, D., Sulianto, J., & Buchori, A. (2026). Problem-Based Learning and Canva AI interactive multimedia: Enhancing IPAS learning outcomes and motivation in elementary education. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 59(1). <https://doi.org/10.23887/jpp.v59i1.105908>

- Erawatini, M. W., Handayani, N. N. L., & Sedana, I. M. (2025). Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa. *Journal of Education Action Research*, 9(4), 679–685. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v9i4.98922>
- Erdem, C. (2024). A comparative meta-analysis of the effects of Problem-Based Learning model on K-12 students' cognitive outputs. *Educational Studies*, 50(6), 1498–1519.
- Fitriani, A., Zubaidah, S., Susilo, H., & Al Muhdhar, M. H. I. (2020). The effects of integrated Problem-Based Learning, Predict-Observe-Explain on problem-solving skills and self-efficacy. *Eurasian Journal of Educational Research*, 20(85), 45–64.
- Indayani, F. (Tahun). Integrating character education into STEM-based chemistry learning through interactive digital media. *Information Technology Education Journal*. <https://journal.unm.ac.id/index.php/INTEC/article/view/10786>
- Krisna, A. A. A., Kertih, I. W., & Aryana, I. B. P. (2025). Model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS ditinjau dari rasa ingin tahu siswa. *Journal of Education Action Research*, 9(1), 134–144. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v9i1.91892>
- Kwon, K., Ottenbreit-Leftwich, A. T., Brush, T. A., Jeon, M., & Yan, G. (2021). Integration of problem-based learning in elementary computer science education: Effects on computational thinking and attitudes. *Educational Technology Research and Development*, 69(5), 2761–2787.
- Maharany, D. L., & Suniasih, N. W. (2024). Model pembelajaran PBL berbantuan media audio visual terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan IPAS siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i3.79701>
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4). <https://doi.org/10.23887/jeaar.v7i4.69971>
- Pratama, S. A., & Simamora, A. H. (2024). E-LKPD sebagai bahan ajar pembelajaran berpendekatan problem learning dalam muatan IPAS sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.82410>
- Puspawati, L. D., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2025). Model Problem Based Learning terhadap keterampilan kerja sama dan hasil belajar IPAS. *Journal of Education Action Research*, 9(3). <https://doi.org/10.23887/jeaar.v9i3.94020>
- Sakir, N. A. I., & Kim, J. G. (2020). Enhancing students' learning activity and outcomes via implementation of Problem-Based Learning. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(12), em1925. <https://doi.org/10.29333/ejmste/9344>
- Suryanti, Widodo, W., & Budijastuti, W. (2020). Guided discovery problem-posing: An attempt to improve science process skills in elementary school. *International Journal of Instruction*, 13(3), 75–88.