

Penerapan *problem based learning* dengan bantuan media canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V A SDN Bugangan 03

Amiruddin¹, Intan Indiaty²

^{1,2} Universitas PGRI Semarang, Indonesia

¹uamir8642@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the improvement of teachers' teaching skills and increase student learning outcomes in science learning through the application of the problem-based learning model assisted by Canva media in class V at SDN Bugangan 03. The type of research used in this research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 1 meeting. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research were teachers and students of class V at SDN Bugangan 03, consisting of 28 students. The data collection techniques used are observation, interviews, documentation, and tests. The data analysis used is quantitative and qualitative. The research results show that there is an increase in students' science learning outcomes. The results obtained in cycle I were 54% to 79% in cycle II. Teachers' skills in managing the classroom increased in cycle I by 67% to 92% in cycle II. In conclusion, the application of the Problem-Based Learning model using Canva media can improve science learning outcomes for class V students at SDN Bugangan 03 and teachers' teaching skills.

Keywords: Canva, Student Learning Outcomes, Problem Based Learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengajar guru dan meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada pembelajaran IPA melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan media canva di kelas V SDN Bugangan 03. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing tiap siklusnya terdiri dari 1 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan Peserta didik kelas V SDN Bugangan 03 yang terdiri dari 28 Peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar IPA Peserta didik. Di peroleh hasil pada siklus I sebesar 54% menjadi 79% pada siklus II. Keterampilan guru dalam mengelola kelas mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 67% menjadi 92% pada siklus II. Kesimpulannya penerapan model *Problem Based Learning* dengan media canva dapat meningkatkan hasil belajar IPA Peserta didik kelas V SDN Bugangan 03 dan keterampilan mengajar guru.

Kata Kunci: Canva, Hasil Belajar Peserta didik, *Problem Based Learning*.

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak memberi kontribusi dalam memunculkan dan mengembangkan potensi-potensi yang terdapat dalam diri Peserta didik. Juhji (2016) mengemukakan bahwa IPA merupakan pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Indriati (2012) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Hal ini menggambarkan bahwa IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang layak dikuasai oleh Peserta didik khususnya Peserta didik di Sekolah Dasar (SD). Peserta didik belajar memahami dan berinteraksi dengan lingkungan tempat ia berada serta melalui pembelajaran IPA,

Peserta didik diajak untuk menjadi seorang ahli yang berwenang untuk memecahkan masalah atau persoalan terkait materi pembelajaran melalui sebuah proses.

Permasalahan yang muncul di kelas V SDN Bugangan 03 adalah rendahnya hasil belajar IPA Peserta didik, hal ini nampak dari nilai IPA Peserta didik kelas V SDN Bugangan 03 yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data dokumen yang berupa nilai ulangan harian diketahui hasil belajar IPA kelas V SDN Bugangan 03 dari 28 peserta didik, 20 atau 71% diantaranya masih mendapat nilai yang di bawah KKM. Guru menyampaikan bahwa kemampuan Peserta didik dalam memahami setiap konsep pembelajaran sangat rendah. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa dalam pembelajaran Peserta didik hanya memahami contoh yang diberikan saja, ketika diminta mengerjakan soal dalam bentuk lain mereka tidak mampu mengerjakannya.

Peneliti melakukan tanya jawab dengan guru kelas V SDN Bugangan 03, hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar Peserta didik masih rendah. Hal ini karena pemahaman Peserta didik terhadap materi IPA sangat minim, artinya sudah terdapat Peserta didik yang memang mampu memahami materi pembelajaran tanpa menghafal atau mampu mengerjakan sebuah soal yang berbeda dari contoh yang diberikan namun masih banyak juga Peserta didik yang masih terpaku pada buku pegangan, serta keterampilan berpikir kritis siwa belum muncul. Hal ini diakui guru karena Peserta didik hanya menerima pembelajaran yang diberikan tanpa pernah menyampaikan pertanyaan diluar buku pegangan atau yang muncul dari pikiran kritis mereka setelah mendapatkan pembelajaran.

Guru kelas V tersebut menyatakan bahwa kebanyakan guru memang masih menggunakan metode menjelaskan langsung sebagai metode andalan yang sering digunakan dalam pembelajaran sehari-hari, karena menganggap bahwa jika tidak dijelaskan maka materi tidak akan tuntas. Kenyataan semacam ini sedikit banyak akan mengganggu proses dan hasil penerimaan materi pembelajaran bagi Peserta didik yang tidak maksimal. Kesulitan yang dialami oleh Peserta didik tidak serta merta karena kemampuannya, namun faktor penyampaian pembelajaran dari guru merupakan hal yang sangat fundamental. Jika guru enggan menuangkan kreasinya dalam pembelajaran, maka kebosanan adalah hal yang sudah pasti dirasakan oleh Peserta didik, akibatnya hasil belajar Peserta didik tidak optimal.

Sejalan dengan fakta yang peneliti temukan, hasil penelitian yang diperoleh Widiawati (2015) menunjukkan bahwa nilai rata-rata IPA Peserta didik rendah karena Peserta didik memperoleh konsep IPA tanpa melalui proses yang bermakna. Maksudnya adalah Peserta didik mempelajari IPA tanpa melakukan sesuatu yang menarik terkait fenomena yang tengah mereka pelajari, seperti melakukan percobaan, demonstrasi ataupun belajar dengan menggunakan media yang relevan. Selain itu, dalam proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional dengan ceramah, tanya jawab, mencatat, mendengarkan, dan memberikan tugas.

Dalam penelitian ini, model yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL menyajikan masalah autentik untuk dapat dirumuskan dan dipecahkan bersama dalam kelompok. Menurut Arends (2007), PBL merupakan pembelajaran yang memiliki esensi berupa menuguhkan berbagai situasi permasalahan yang autentik dan bermakna kepada Peserta didik. Matthew (2012) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan metode yang berpusat pada Peserta didik dalam pengajaran yang melibatkan belajar melalui pemecahan masalah yang asli.

PBL dapat memfokuskan Peserta didik pada proses pembelajaran dan mengaktifkan Peserta didik untuk memecahkan masalah melalui aplikasi. PBL juga dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan terpusat pada Peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan persoalan yang ada di sekitarnya yang bisa dijadikan masalah dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberi kesempatan untuk memikirkan penyelesaian dari masalah itu melalui diskusi dengan teman sekelasnya, dengan demikian akan melatih Peserta didik untuk berpikir kritis. Sebagaimana pendapat dari Abanikannda (2016) bahwa dengan PBL, Peserta didik menjadi lebih berpengalaman dalam mengumpulkan, mengatur, dan menyimpan informasi yang dapat digunakan untuk masa depannya, menghadapi dan menyelesaikan masalah yang kompleks serta realistis. Hal ini didukung

oleh penelitian dari Gunantara (2014) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yakni dari siklus I ke siklus II sebesar 16,42% dari kriteria sedang menjadi tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran Matematika.

Selain menggunakan model PBL, peneliti juga menggunakan media canva sebagai media penunjang pembelajaran IPA di kelas V SDN Bugangan 03. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam (Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster.

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan juga dapat membuat peserta didik tertarik. Baik dalam bentuk power point, dalam bentuk poster, atau pun dalam bentuk video pembelajaran interaktif. Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Aplikasi canva pun dapat diakses melalui laptop atau gawai, serta ada banyak sekali tutorial penggunaannya pada platform YouTube, sehingga tidak ada kesulitan berarti dalam mengoperasikan aplikasi canva.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan guru dalam mengajar menggunakan model PBL berbantuan media canva dalam meningkatkan hasil belajar kelas V SDN Bugangan 03 dan mengetahui peningkatan hasil belajar Peserta didik kelas V SDN Bugangan 03 melalui model PBL berbantuan media canva.

2. Metode

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN Bugangan 03. Penelitian ini dilakukan terhadap Peserta didik kelas V SDN Bugangan 03 berjumlah 28 anak, dengan rincian 10 Peserta didik laki-laki dan 18 Peserta didik perempuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Peserta didik, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* berbantuan media canva. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah > 70%, artinya pembelajaran dengan model PBL berbantuan media canva dinyatakan berhasil jika persentase ketuntasan Peserta didik dalam satu kelas mencapai lebih dari 70%.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus 2 dilaksanakan masing-masing dalam satu pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. pada tiap pertemuannya.

Pembelajaran yang disampaikan terkait dengan materi perubahan wujud benda, kemudian disajikan pada diskripsi hasil penelitian yang meliputi: a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, d) refleksi yang akan diuraikan sebagai berikut.

a. Perencanaan

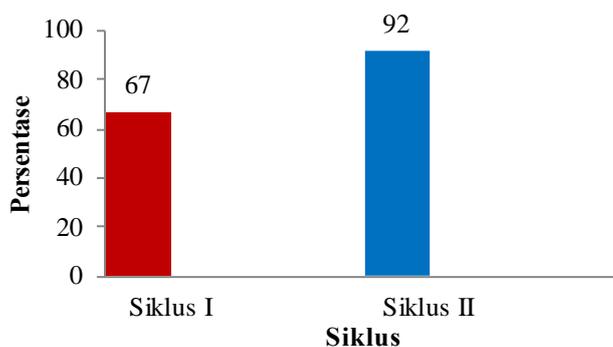
Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dalam merencanakan kegiatan di siklus I dan II adalah sebagai berikut; (1) menyusun RPP berkaitan pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda pada siklus I dan siklus 2; (2) membuat lembar kerja Peserta didik (LKPD) untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan diskusi kelompok; (3) menyusun kisi-kisi soal evaluasi akhir siklus I dan II; (4) Membuat soal evaluasi siklus 1 dan II disertai kunci jawaban dan pedoman penskoran; (5) Menyusun lembar pengamatan yang akan digunakan oleh observer; dan (6) menyiapkan media pembelajaran canva.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan sebanyak 2 kali pertemuan tiap siklusnya, pada masing-masing siklus guru menyampaikan materi dengan menggunakan tahapan *problem based learning*, yang meliputi; (a) mengorientasikan Peserta didik pada masalah, disini Peserta didik dibimbing guru untuk merumuskan masalah. Guru mengarahkan Peserta didik kedalam permasalahan yang tersedia dengan membimbing Peserta didik untuk merumuskan masalah dari permasalahan yang disajikan pada media canva. Peserta didik memperhatikan media canva yang diperlihatkan oleh guru (memperhatikan); (2) mengorganisasikan Peserta didik untuk belajar, disini Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen kemudian Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru terkait kegiatan yang akan Peserta didik lakukan; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, Peserta didik diminta untuk mengamati perubahan wujud benda pada beberapa benda di media canva kemudian menuliskan perubahan wujud benda tersebut pada lembar kerja Peserta didik, Peserta didik melakukan diskusi dengan bimbingan guru terkait dengan penyelidikan yang telah dilakukan; (4) menyajikan dan mengembangkan hasil karya, disini Peserta didik menyampaikan hasil dari penyelidikan yang telah dilakukan yang telah dituliskan pada lembar kerja Peserta didik, kelompok lain dibimbing oleh guru untuk memberikan tanggapan; dan (5) mengevaluasi proses pemecahan masalah, disini Peserta didik bersama guru mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan termasuk didalamnya proses dalam penyelidikan dan penyampaian hasil dari diskusi yang telah dilakukan oleh masing-masing kelompok.

c. Observasi

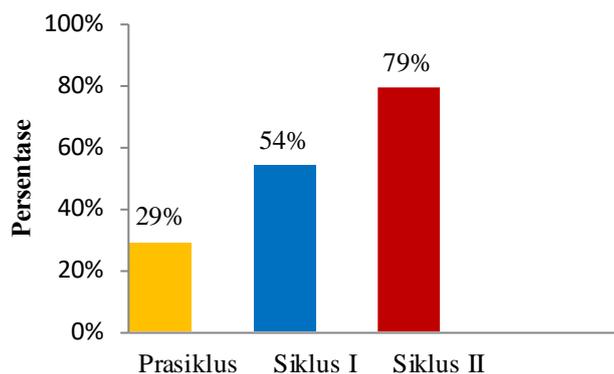
Observasi pada siklus I dan II dilakukan oleh observer yang terdiri dari teman sejawat dan guru kelas V SDN Bugangan 03. Teman sejawat membantu mengambilkan dokumentasi selama penelitian berlangsung, sedangkan guru kelas V melakukan observasi terhadap keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva, sebelum melakukan observasi peneliti memberikan informasi kepada observer mengenai model pembelajaran yang digunakan dan diberikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dijadikan peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memberikan informasi mengenai tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media canva, berikut hasil observasi keterampilan guru pada siklus I dan II.



Gambar 1. Keterampilan Mengajar Guru

Berdasarkan Gambar bahwa keterampilan menggunakan model *Learning* berbantuan mengalami siklus I ke siklus II sudah memenuhi indikator

Selanjutnya berikut peningkatan dan dari hasil penelitian dilakukan peneliti berkaitan dengan hasil belajar Peserta didik pada pembelajaran IPA di siklus I dan siklus II.



1 dapat dilihat mengajar guru *Problem Based* media canva peningkatan dari dan dinyatakan kualifikasi keberhasilan.

merupakan perbandingan yang telah

yang telah

Gambar 2. Hasil Belajar Peserta didik Kelas V

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar Peserta didik baik pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Pada prasiklus, Peserta didik yang mencapai ketuntasan sebesar 29%, kemudian dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan model PBL berbantuan media canva dan memperoleh ketuntasan sebesar 54%, selanjutnya dilakukan perbaikan kembali dengan menggunakan model dan media yang sama dengan pemberian waktu yang semakin luas serta memberikan kesempatan utuh bagi Peserta didik untuk melakukan penyelidikan, pada siklus II hasil belajar Peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 79%. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran model PBL berbantuan media canva disampaikan dengan baik dan diikuti oleh Peserta didik secara teratur.

d. Refleksi

Hasil refleksi pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut.

1. Guru belum menguasai kelas dengan baik. Masih terjadi kegaduhan ketika pembelajaran sedang berlangsung.
2. Guru masih belum maksimal memberikan penjelasan dengan runtut sehingga ada beberapa Peserta didik yang sulit memahami materi pelajaran.
3. Guru belum maksimal dalam memberikan semangat dan motivasi kepada Peserta didik, sehingga kebanyakan Peserta didik kurang aktif dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.
4. Peserta didik belum terbiasa dengan penerapan *Problem Based Learning* sehingga memerlukan bimbingan disetiap langkah pembelajaran.
5. Peserta didik belum mampu focus pada media canva yang disajikan guru.
6. Peserta didik malu bertanya terkait materi yang belum dipahami.

Sementara itu, hasil refleksi siklus II adalah sebagai berikut.

1. Siklus II guru sudah dapat menguasai kelas dan mengondisikan dengan baik. Pada siklus II, nampak kelas sudah kondusif dan Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.
2. Peserta didik sudah berani bertanya, berpendapat, serta aktif dalam berdiskusi.
3. Peserta didik sudah lancar mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media canva.
4. Hasil belajar pada ranah kognitif siklus II menunjukkan peningkatan sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus III.

3.2 Diskusi

Hasil belajar Peserta didik dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II. Hasil tes masing-masing siklus memuat pembelajaran matematika. Tes evaluasi dilakukan pada akhir setiap siklus. Murtono (2017) yang menyatakan hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh Peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes (kognitif), peningkatan keterampilan Peserta didik pada setiap akhir pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan Susanto (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada diri Peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Faktor yang mempengaruhi Peserta didik dalam hasil belajar dapat ditemui seperti Peserta didik malas dalam belajar, Peserta didik merasa dirinya tidak mampu untuk mendapatkan hasil yang baik dalam belajar, faktor tersebut dapat dilihat dari diri Peserta didik itu sendiri ataupun dari faktor luar Peserta didik seperti pendapat yang dikemukakan oleh Susanto (2016) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal, Peserta didik itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, Peserta didik; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan Peserta didik. Kedua, lingkungan; sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan. Faktor-faktor yang dialami Peserta didik dalam menentukan hasil belajar sangatlah banyak baik dari dalam maupun luar diri Peserta didik, hal tersebut juga yang dialami Peserta didik-siswa kelas V SDN Bugangan 03 yaitu mereka kurang berani berpendapat, tampil dihadapan kelas, kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki sehingga hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar Peserta didik. Sehingga guru perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik aspek kognitif.

Hasil belajar siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dari siklus I. Guru mengatasi permasalahan yang ada pada siklus I yang telah disusun untuk perbaikan pada siklus II. Hasil belajar pada siklus II pembelajaran IPA menunjukkan nilai rata-rata klasikal sebesar 79% Peserta didik tuntas. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif pada siklus II dipengaruhi oleh adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru.

Selain itu, hasil penelitian guru dalam mengajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media canva pada siklus I memperoleh 80 dengan persentase 67% dengan kriteria cukup. Hasil penelitian pada siklus II memperoleh jumlah skor sebesar 110 dengan persentase 92% dengan kriteria sangat baik. Guru pada siklus II mengalami peningkatan dengan beradaptasi serta mengetahui kondisi kelas sehingga mampu meningkatkan keterampilan pada siklus I yang belum maksimal.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan media canva Peserta didik lebih nampak antusias dalam mengikuti pembelajaran, Peserta didik aktif, serta lebih paham terhadap materi. Hal ini membuktikan bahwa model PBL berbantuan media canva memberikan peningkatan pada hasil belajar Peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rahmadani & Arrofa (2017) dalam penelitiannya terdapat hasil bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memfasilitasi pembelajaran Peserta didik dengan menekankan masalah dan penyelesaian masalah sehingga Peserta didik mampu meningkatkan kemampuan pembelajaran yang lebih bermakna, berpikir tingkat tinggi

dan mampu menyelesaikan masalah dengan benar yang berarti Peserta didik memiliki kemampuan pemahaman terhadap suatu konsep.

Selain itu, persentase tiap siklus mengalami peningkatan menggunakan model PBL berbantuan media canva. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva memberikan peningkatan terhadap rata-rata hasil belajar IPA Peserta didik pada materi perubahan wujud benda dibuktikan dengan rata-rata kelas yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu sebesar 70.

Pembelajaran PBL merupakan pembelajaran yang kontekstual, dalam penelitian ini peneliti hanya bertugas sebagai fasilitator dan motivator bagi Peserta didik. Peserta didik dituntut untuk dapat menemukan pemecahan masalah melalui penyelidikan dan diskusi, sehingga pengalaman dan pengetahuan Peserta didik akan lebih lama terekam di pikiran mereka. Sebagaimana pendapat dari Paloloang (2014) yang menyatakan bahwa dalam model PBL, guru tidak hanya berdiri di depan kelas dan berperan sebagai pemandu Peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dengan memberikan langkah-langkah penyelesaian yang sudah jadi, melainkan guru berkeliling kelas untuk memfasilitasi diskusi, memberikan pertanyaan, dan membantu Peserta didik untuk menjadi lebih sadar akan pentingnya pembelajaran.

Hasil desain canva berupa media visual, yang mana jika dikaitkan dengan pembelajaran IPA akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran yang merupakan suatu wahana menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik untuk belajar (Supardi, 2017).

Keberhasilan media canva juga dikemukakan dari penelitian Hapsari (2021), berdasarkan hasil bahwa terlihat 9 dari 10 guru menyatakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dibuat dengan menggunakan canva sangat menarik serta guru merasa perlu dan juga setuju untuk memakai media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva dalam menyampaikan materi IPA. Kemudian hasil dari analisis yang sama ditunjukkan oleh peserta didik yaitu, 91,4 % peserta didik menyampaikan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi tersebut sangat menarik serta 83,4 % peserta didik menyatakan bahwa membutuhkan penggunaan media pembelajaran berbentuk video animasi dengan menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran materi IPA. Hapsari & Zulherman (2021) juga melakukan penelitian mengenai pengembangan media video animasi menggunakan canva dalam rangka meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut terlihat bahwa motivasi serta prestasi Peserta didik dapat ditingkatkan dengan mempergunakan media pembelajaran berupa video animasi yang didesain menggunakan aplikasi canva.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Peserta didik, bahwa Peserta didik merasa senang dibelajarkan menggunakan model PBL berbantuan media canva. Pembelajaran yang menyenangkan selalu berdampak positif terhadap hasil yang didapatkan oleh Peserta didik. Sebagaimana pendapat dari Dolhasair (2017) bahwa pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan tumbuhnya respon positif dari peserta didik yang secara langsung berdampak pada peningkatan terhadap minat belajar, aktivitas mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Model PBL berbantuan media canva didukung oleh beberapa teori belajar. Sunaryo (2014) mengemukakan bahwa teori belajar Jean Piaget mendukung pembelajaran berbasis masalah, hal ini dikarenakan pengetahuan baru tidak diberikan kepada Peserta didik dalam bentuk jadi tetapi Peserta didik membangun dan mengembangkan pengetahuannya sendiri dari hasil interaksi dengan lingkungannya

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Keterampilan mengajar guru dalam pelaksanaan pada pembelajaran IPA dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media canva, dari semula siklus I memperoleh persentase keberhasilan 67% dengan kriteria cukup, meningkat pada siklus II memperoleh persentase 92% dengan kriteria sangat baik.
- b. Hasil belajar melalui penerapan model *Problem Based Learning* dengan media canva pada pembelajaran IPA di kelas V SDN Bugangan 03 mengalami peningkatan pada siklus I yang mencapai ketuntasan sebesar 54% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 79%.

5. Referensi

- Abanikannda, M.O. (2016). Influence of Problem Based Learning in Chemistry on Academic Achievement of High School Students in Osun State, Nigeria. *International Journal of Education, Learning and Development*. 4 (3): 55-63.
- Arends, Richard. (2007). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Matthew. (2012). Investigative Primary Science: a Problem Based Learning Approach. *Australian Journal of Teacher Education*, 36 (9): 35-43
- Dian , Sri Ashrini AR, N. Halisa, & Latifah AF (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa*. 1, 143–151.
- Dolhasair, G. (2017). Penggunaan Media Geoboard (Papan Berpaku) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Pada Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 5(3).
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Peserta didik Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Gunantara, Gd., Suarjana., & Nanci, R. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2 (1): 1-10.
- Hapsari. (2021). Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science. 6(April), 22–29.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Indriati. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media Animasi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1 (2): 192-197.
- Juhji. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Peserta didik Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. 2 (1): 58-70.
- Murtono. (2017). *Merencanakan dan Mengelola Model-model Pembelajaran Inovatif Student Center Learning*. Ponorogo: Wade Group.
- Paloloang, M.F. (2014). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Panjang Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran di Kelas VIII SMP Negeri 19 Palu. *Jurnal Elektornik Pendidikan Matematika Tadulako*. 2 (1): 67-77.
- Rahmadani, H. & Arrofa, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Pemahaman Konsep Peserta didik. *Jurnal Sekolah Dasar*. 2 (1): 1-9.
- Sunaryo, Y. (2014). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematika Peserta didik SMA Di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*. 1 (2): 41-51.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(10), 160–171.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.

- Triningsih. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *PaperKnowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144.
- Widiawati, NP. (2015). Analisis Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA pada Peserta didik Kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha*. 3 (1): 1-11.