

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V
SD NEGERI 238 PALEMBANG**

Nanda Ayu Jamila¹ , Siti Dewi Maharani² , Imelda Sari³
¹PGSD FKIP Universitas Sriwijaya, ² PGSD FKIP Universitas Sriwijaya
, ³ SDN 238 Palembang
1nandavivo70@gmail.com , 2siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id ,
3imeldasari2701@gmail.com

ABSTRACT

The learning outcomes of class V A students at SD Negeri 238 Palembang 2022/2023 in Indonesian language lessons are still low. When learning takes place, students tend not to pay attention to the teacher's explanations. This is because the learning process is still centered on the teacher, causing low student learning outcomes. This research aims to improve student learning outcomes in Indonesian language subjects in class V of SD Negeri 238 Palembang through the application of the Problem Based Learning model using Canva media. This research is Classroom Action Research (PTK) which consists of two cycles. Each cycle consists of four stages which include planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects of this research were 32 class V students. Data collection techniques are carried out through tests (formative tests) and non-tests (observation and documentation). The results of research in cycle I, the average score reached 74.37 with a percentage of 78.12%. In cycle II, the average score increased to 85.62 and the percentage of completion became 90.62%. It can be concluded that Indonesian language lessons using the PBL model and Canva media can improve student learning outcomes in the VA class of SD Negeri 238 Palembang.

Keywords: Problem Based Learning, Canva Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri 238 Palembang 2022/2023 pada pelajaran bahasa Indonesia masih rendah. Ketika pembelajaran berlangsung, siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan yang dilakukan guru. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 238 Palembang melalui penerapan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Canva*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. subyek dari penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (tes formatif) dan non tes (observasi dan dokumentasi). Hasil penelitian pada siklus I, rata-rata skornya mencapai 74,37 dengan persentase 78,12%. Pada siklus II diperoleh nilai rata – rata meningkat menjadi 85,62 dan persentase ketuntasan menjadi 90,62%. Dapat disimpulkan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *Problem Based Learning*

serta media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VA SD Negeri 238 Palembang.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, *Media Canva*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah suatu kesadaran yang terencana dilakukan oleh guru untuk menciptakan individu yang dapat meningkatkan potensi pada dirinya. Tujuan dari pendidikan ialah menciptakan generasi yang berkualitas dan berkarater yang berguna bukan hanya untuk diri sendiri tetapi berguna juga untuk khalayak ramai (Parnawi, 2019) "Belajar adalah cara untuk orang-orang dari segala usia mengubah cara mereka berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan, termasuk kognitif, afektif dan psikomotor". Menurut bahasa, pendidikan berarti mengajarkan apa yang dilakukan orang dewasa kepada anak-anak, dari yang tertua sampai yang termuda, agar mereka dapat mengarahkan, mengajar, memperbaiki moral serta melatih akal budinya (Marisyah, Firman, 2019).

Festiawan mengemukakan bahwa belajar juga dapat dikatakan sebagai upaya kesadaran seseorang untuk berubah menjadi lebih baik dalam tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman baru dalam berbagai aspek seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Festiawan, 2020).

Proses pembelajaran sendiri tidak lepas dari kegiatan yang meliputi kolaborasi diantara pengajar dan pendidik pada saat proses pembelajaran (Hikmah, 2020). Implementasi kurikulum merdeka yang sudah mulai diterapkan, menuntut suatu individu untuk mengembangkan dirinya agar menjadi peserta didik yang lebih kreatif, inovatif dan mendukung pembelajaran. Dengan cara ini, prestasi akademik peserta didik diharapkan terus meningkat. Ada beberapa faktor yang memicu rendahnya hasil pembelajaran, yaitu dengan penentuan strategi dan model pembelajaran yang tepat (Buyung dan Alexon, 2022).

Pada saat pembelajaran berlangsung, untuk mencapai tujuan pembelajaran guru harus merubah model serta strategi dalam mengajar agar lebih baik. (Inayati & Kristin, 2018). Salah satu yang harus dilakukan guru ialah menciptakan suasana aktif di kelas. Seorang guru harus memiliki kreativitas dalam memilih model untuk mengajar agar pembelajaran menjadi lebih baik. Dengan menentukan model yang tepat dapat memperjelas konsep pembelajaran sehingga peserta didik

berperan aktif serta memiliki semangat yang tinggi ketika belajar. (Sliyeg & Indramayu, 2015).

Setelah dilakukan observasi pada kelas V.A di SDN 238 Palembang terlihat guru kelas dalam mengajar hanya satu arah dan menyampaikan materi dengan penjelasan kata – kata khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang membuat proses pembelajaran menjadi membosankan sehingga banyak siswa yang mengabaikan penjelasan guru. Hal tersebut membawa dampak bagi peserta didik yang mengakibatkan hasil belajarnya rendah, dapat dilihat dari segi tes/evaluasi siswa yang masih rendah. Kemudian, wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V.A SDN 238 Palembang diketahui bahwa pelaksanaan proses belajar belum maksimal dengan model pembelajaran monoton, guru tidak menggunakan media pembelajaran, hanya terfokus pada satu media saja. Guru masih melakukan pembelajaran dengan satu arah yaitu metode ceramah sehingga siswa kesulitan dalam mempelajari materi yang mengakibatkan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia rendah. Untuk mengatasi hal tersebut guru perlu membuat inovasi baru dalam mengajar agar tidak jenuh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperlukan perbaikan proses mengimplementasikan pembelajaran bahasa Indonesia dengan membuat proses pembelajaran materi dikelas menjadi mudah dimengerti. salah satunya adalah menciptakan kolaborasi kerja dalam tim sehingga masalah dapat terpecahkan dengan penggunaan model dan media pembelajaran interaktif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan model pembelajaran yang dianggap tepat ialah dengan menggunakan Model Problem Based Learning.

Model Problem Based Learning ialah pembelajaran yang didasari oleh permasalahan serta melibatkan kerjasama antar kelompok untuk mendapatkan solusi dalam memecahkan masalah (Buyung & Alexon, 2022). Sedangkan menurut (Ariyani & Kristin, 2021) model PBL yaitu model inovatif diawali dari suatu permasalahan yang mengarahkan siswa untuk menghasilkan pengetahuan yang baru. Penerapan model PBL dilakukan dengan 5 tahap, yaitu memberikan orientasi permasalahan, mengorganisasikan siswa dalam belajar, membimbing investigasi individu dan kelompok,

memaparkan hasil, serta mengevaluasi proses memecahkan masalah (Yolanda, 2018) . Namun penerapan model pembelajaran tidak lepas dari media. Media pembelajaran ialah sarana guru untuk menyampaikan materi selama mengajar sehingga pembelajaran menjadi mudah untuk dimengerti peserta didik (Tafonao, 2018). media pembelajaran yang diberikan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran (Trisiana, 2020). Peneliti memakai aplikasi Canva sebagai salah satu media pembelajaran interaktif.. Aplikasi Canva mempunyai banyak template yang tersedia yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Canva juga menyediakan animasi, gambar, suara dan video sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dipahami peserta didik (Rizanta & Arsanti, 2022).

Menurut (Yuniastuti et al., 2021), Canva merupakan program desain grafis yang bisa digunakan oleh pendidik dalam membuat materi pembelajaran dengan berbagai jenis desain sesuai yang diinginkan oleh guru. Media Canva memang bukan media pembelajaran khusus, namun media Canva mempunyai manfaat yang baik bagi para pendidik. Menurut

(Tanjung & Faiza, 2019) Canva memiliki kelebihan antara lain: 1) Memiliki berbagai jenis template menarik seperti poster pembelajaran, infografis, PowerPoint yang tersedia di Canva. 2) Aplikasi Canva mudah diakses oleh semua kalangan, cukup buka langsung website Canva atau download aplikasi Canva menggunakan smartphone. 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain karena tersedia template dengan berbagai variasi yang menarik. 4) melakukan kolaborasi jarak jauh dengan guru lainnya untuk merancang media secara bersamaan. 5) Dapat dicetak secara otomatis sesuai ukuran yang diinginkan dan memiliki resolusi gambar yang baik. Berdasarkan penjelasan tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 238 Palembang”**. Tujuan dari penelitian ini agar hasil dari proses belajar peserta didik kelas V SDN 238 Palembang menjadi meningkat dengan Model Problem Based Learning serta penggunaan media Canva.

B. Metode Penelitian

Jenis dari penelitian ini ialah Penelitian tindakan kelas (PTK) Menurut Supriyatno, Adi (2020:62) PTK merupakan salah satu bentuk pembelajaran reflektif karena penulis melakukan tindakan. PTK dilakukan untuk profesionalisme guru dalam proses mengajar dikelas serta menerapkan dan memperbaiki kondisi praktik. kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Subjek dari PTK ini ialah peserta didik kelas V SDN 238 Palembang dengan keseluruhan 32 orang. Pada penelitian ini, data yang dihimpun berdasarkan fakta yang sedang terjadi dilapangan dengan observasi, dokumentasi, soal tes. Keberhasilan indikator kinerja dari pedoman pada penelitian ini adalah hasil dari proses belajar siswa yang meningkat ketika pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan aplikasi media Canva sebagai media pembelajaran untuk kelas V SDN 238 Palembang yang berjumlah 32 anak didik. Di akhir siklus dikatakan berhasil bila mencapai persentase 80% dengan ketuntasan

KKM isi pelajaran bahasa Indonesia yaitu ≥ 70 .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dilakukan penelitian ini pada kelas VA untuk memperoleh hasil yang meningkat dari proses belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang didukung juga dengan media pembelajaran Canva. Peneliti mengumpulkan data lapangan dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II, serta menginterpretasikan temuan penelitian dan pembahasan yang diperoleh melalui penggunaan media Canva di kelas VA SDN 238 Palembang.

Pra Siklus

Aktivitas di Pra siklus ini dilakukan sebelum dilaksanakannya siklus I dan Siklus II, hal pertama yang dilakukan ialah mengumpulkan informasi di sekolah berupa observasi kondisi peserta didik, cara guru mengajar hingga pengumpulan nilai hasil belajar sebelum diberikan tindakan. Pra siklus dilakukan pada 03 Agustus 2023. Saat pra siklus peneliti melakukan pembelajaran yang serupa dengan pelaksanaan yang biasanya dilakukan oleh guru kelas dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat Mengamati secara langsung permasalahan yang muncul

di kelas. Dari hasil tes pada kegiatan prasiklus inilah hasil belajar bahasa Indonesia yang dicapai siswa.

Tabel 1. Hasil belajar tahap Pra Siklus

Pra Siklus			
N	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan
32	N	N	53,12%
	17	15	

Berdasarkan Tabel diatas terlihat dari 32 jumlah peserta didik, hanya 17 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase 53,12%, sedangkan 15 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase 46,88%. Data kinerja siswa pada periode prasiklus ini menunjukkan skor rata-rata sebesar 57,18 yang tergolong “masih kurang”. Dari pelaksanaan tahap pra siklus ini faktor pemicu rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pemanfaatan media yang kurang.

Siklus I

Pelaksanaan tahap siklus 1 ini dilakukan pada 8 Agustus 2023 dengan penggunaan model problem based learning (PBL) dengan media Canva di pembelajaran bahasa Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menyusun

perangkat pembelajaran dengan penerapan model *problem based learning* (PBL) serta memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media *canva*, Observasi yakni pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan, dan refleksi. Berikut data yang diperoleh pada tahap ini :

Tabel 2. Hasil Belajar Tahap Siklus 1

Siklus 1			
N	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan
32	N	N	78,12%
	25	7	

Berdasarkan Tabel diatas terlihat dari 32 orang peserta didik, ada 25 siswa yang memenuhi kriteria tuntas dengan persentase sebesar 78,12%, sedangkan 7 siswa lainnya masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase 21,88%. data kinerja siswa pada periode siklus 1 ini menunjukkan skor rata - rata sebesar 74,37 yang tergolong “Baik”. Artinya pelaksanaan pembelajaran di siklus ini mengalami perubahan yang lebih baik dari tahap sebelumnya.

Siklus II

Aktivitas di Siklus kedua ini sama pada tahap sebelumnya. Namun, yang membedakannya ialah

mengimplementasikan tindak lanjut dari hasil refleksi di siklus pertama, proses pembelajaran dilakukan dengan mengimplementasikan model PBL dan media *Canva* yang lebih dipahami penggunaannya oleh peserta didik. Siklus II ini dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2023 pada peserta didik kelas V dengan materi yang sama yaitu Sinonim dan Antonim. Berikut table yang diperoleh pada siklus kedua:

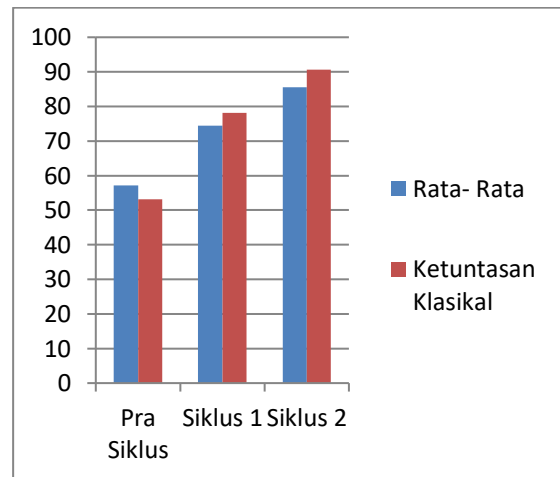
Tabel 3. Hasil Belajar Tahap Siklus II

Siklus 1			
NP	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan
32	NP	NP	90,62%
	29	3	

Tabel 3 tersebut menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia yang didapatkan pada siklus II. Dilihat dari data pada tabel, dari 32 peserta didik kelas V, ada 29 peserta didik yang memenuhi kriteria tuntas dengan persentase sebesar 90,62% dan hanya 3 siswa lainnya masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase 9,38%. Adapun rata-rata nilai yang didapat mencapai 85,62,. Artinya pelaksanaan pembelajaran di siklus ini dengan model *problem based learning* serta media *Canva* dinyatakan berhasil

dengan ketuntasan belajar dari keseluruhan peserta didik kelas V yang mencapai 90,62%.

Rekapitulasi hasil belajar peserta didik yang sudah peneliti lakukan dengan 3 tahap siklus, dapat dilihat pada Grafik berikut:



Gambar 2 Rekapitulasi hasil belajar

Berdasarkan hasil penelitian disetiap siklusnya menggunakan *Canva* terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hal ini terbukti sebelum menggunakan *Canva*, skor rata-rata sebesar 57,18 dan persentase 53,12%. yang tergolong “masih kurang”. Data kinerja siswa pada periode siklus 1 menunjukkan skor rata - rata sebesar 74,37 dengan persentase 78,12%, pelaksanaan siklus pertama ini belum mencapai indikator 80% sehingga dilanjutkan pada siklus II yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,62 dengan persentase 90,62%. Dengan hasil dari

persentase ketuntasan yang dicapai pada siklus kedua ini, sudah memenuhi indikator yang ditetapkan yakni 80% maka dapat dikategorikan siklus II ini berhasil.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari tindakan yang telah peneliti lakukan yang diawali dari perencanaan, kemudian pelaksanaan, lalu hasil observasi serta refleksi dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih baik di setiap siklusnya. Telah dibuktikan pada saat pra siklus sebelum menggunakan media *Canva* hasil belajar peserta didik masih rendah dengan nilai rata-rata 57,18 dan persentase 53,12%. Kemudian pada siklus I saat menggunakan media *Canva* nilai rata-rata peserta didik menjadi naik 74,37 dengan persentase 78,12%. Namun siklus pertama ini belum mencapai indikator yang ditetapkan sehingga dilanjutkan pada siklus kedua dengan nilai rata-rata 85,62 dan persentase 90,62%. Berdasarkan hasil pemerolehan di siklus kedua sudah mencapai indikator yang ditetapkan yakni 80% maka dapat dikategorikan siklus II ini berhasil.

Penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus ini sudah mengalami peningkatan, dapat dilihat dari Pra Siklus terdapat 17 peserta didik yang tuntas dengan nilai ketuntasan 53,12%. Pada siklus I setelah menggunakan media *Canva* hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 78,12% tetapi belum dikatakan mengalami keberhasilan sehingga dilanjutkan pada siklus II ada 29 peserta didik dengan nilai ketuntasan 90,62% karena sudah sesuai dengan nilai kriteria ketuntasan yaitu mencapai 80% maka dengan menggunakan media *Canva* hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Dari penelitian tindakan kelas yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva*, dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Buyung, B., & Alexon, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*,

- 22(1), 100.
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2064>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hikmah, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27–38. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i2.376>
- Inayati, B. F., & Kristin, F. (2018). Peningkatan partisipasi dan hasil belajar tematik melalui model problem based learning siswa kelas 1 SD. *Holistika: Jurnal ilmiah PGSD*, 2(2), 85–93.
- Marisyah, Firman, R. (2019). *Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 3 (6), 1514-1519.* 3, 2–3.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar (Revisi)* (Nomor February).
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sliyeg, N., & Indramayu, K. (2015). Analisis Deskriptif Dalam Penerapan Model Pembelajaran Pbl (Problem Based Learning) Oleh Guru Mata Pelajaran Ekonomi Sma Negeri 1 Sliyeg Kabupaten Indramayu. *Economic Education Analysis Journal*, 4(2), 586–602.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Yolanda, Y. (2018). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar. *PAKAR Pendidikan*, 16(2), 29–39. <https://doi.org/10.24036/pakar.v16i2.43>
- Yuniastuti et al. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 000, Nomor 1).