

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS CANVA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA SEKOLAH DASAR**

Diah Fitriyana¹, Sutrisna Wibawa²

¹SD Negeri Bedog, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

¹fitriyanadiah888@gmail.com

ABSTRACT

This study explores the application of the Canva-based Problem Based Learning (PBL) learning model to improve Pancasila Education learning outcomes in primary school students. The main objective of this study is to improve students' understanding and problem-solving skills in applying Pancasila principles. The study used the Classroom Action Research method in two cycles involving 14 4th graders. Data collection involves pretests, posttests, and observations. The PBL model is implemented using canva as a creative and interactive learning tool, encouraging students to solve real problems related to the application of Pancasila principles. Results from the first cycle showed an improvement in learning outcomes, with 50% of students achieving satisfactory results. However, adjustments were made for the second cycle, focusing on improving group discussions and collaborative learning. The second cycle showed further improvement, with 78.6% of students achieving good to excellent results. In conclusion, the integration of the PBL model with canva, supported by wordwall evaluation activities, was shown to be effective in improving the understanding and application of Pancasila precept values in students. The use of innovative and interactive learning approaches has a positive impact on the cognitive development of students at the primary school level. This research contributes to the ongoing exploration related to modern and technology-integrated teaching methodologies in primary education.

Keywords: PBL, canva, primary school

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan ketrampilan pemecahan masalah siswa dalam menerapkan prinsip-prinsip Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus yang melibatkan 14 siswa kelas 4. Pengumpulan data melibatkan pretes, postes, dan observasi. Model PBL diimplementasikan menggunakan canva sebagai alat pembelajaran kreatif dan

interaktif, mendorong siswa untuk memecahkan masalah nyata yang terkait dengan penerapan prinsip-prinsip Pancasila. Hasil dari siklus pertama menunjukkan peningkatan hasil belajar, dengan 50 % siswa mencapai hasil yang memuaskan. Namun, penyesuaian dilakukan untuk siklus kedua, dengan fokus meningkatkan diskusi kelompok dan pembelajaran kolaboratif. Siklus kedua menunjukkan peningkatan lebih lanjut, dengan 78,6 % siswa mencapai hasil yang baik hingga sangat baik. Sebagai kesimpulan, integrasi model PBL dengan canva, didukung oleh kegiatan evaluasi *wordwall*, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai sila Pancasila pada siswa. Penggunaan pendekatan pembelajaran inovatif dan interaktif memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini berkontribusi pada eksplorasi terus-menerus terkait metodologi pengajaran modern dan terintegrasi teknologi dalam pendidikan dasar.

Kata Kunci: PBL, canva, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membantu siswa belajar lebih baik dan memperoleh keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan harus mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran yang bermakna mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Menurut Muljani, S., & Aji, M. (2022: 199) yang terpenting adalah siswa dapat menerapkan ilmunya untuk memecahkan permasalahan

kehidupan nyata. Untuk mencapai pembelajaran bermakna, pemilihan strategi pembelajaran berdasarkan model pembelajaran merupakan syarat utama. Muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu muatan pelajaran intrakurikuler yang ada di sekolah dasar. Penguasaan pengetahuan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menarik membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan menambah kemudahan siswa dalam mempelajari materi pelajaran termasuk materi Penerapan Nilai Sila-Sila Pancasila pada siswa kelas 4. Salah satu model pembelajaran kreatif

yang ada adalah pembelajaran berbasis masalah (PBL). *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah dalam memperoleh suatu pemahaman (Muljani, S., & Aji, M., 2022). Sanjaya (2018:214) juga mengartikan *problem based learning* sebagai aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Tahap pembelajaran *problem based learning* yang meliputi pemilihan masalah, pemberian masalah, penyelesaian masalah, mencari solusi dengan kelompok, mencari informasi dari berbagai sumber, dan mempresentasikan hasil dari penyelesaian masalah (Amirudin, W., & Muhajir, M. S., 2019).

Sudiarta & Widana (2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa kondisi pembelajaran sering terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran dilaksanakan. Kondisi pembelajaran yang berkualitas rendah akan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri guru itu sendiri, seperti keinginan untuk menyiapkan materi yang lebih baik, dan keinginan guru itu sendiri untuk menerapkan

metode pengajaran yang telah ditetapkan yang diterima di universitas. Selain itu, guru juga kurang mengembangkan keterampilan mengajar untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

Untuk mengatasi situasi rendahnya mutu pembelajaran, maka keterampilan yang perlu dikuasai guru adalah keterampilan bertanya sebanyak orang, keterampilan konsolidasi sebanyak orang, keterampilan transformasi sebanyak orang, keterampilan menjelaskan sebanyak orang, keterampilan membuka dan menutup mata kuliah sebanyak orang, keterampilan memfasilitasi diskusi dan pengelolaan kelas.

Keterampilan tersebut berkaitan dengan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan dasar yang berkaitan dengan persiapan dan pelaksanaan suatu proses pembelajaran yang akan menunjang cara berpikir kreatif dan imajinatif siswa. Hal inilah yang menunjukkan profesionalisme guru (Wardani dan Siti Julaeha, 2012).

Penulis menyadari bahwa perkembangan zaman yang semakin maju, maka guru harus

memanfaatkan perkembangan teknologi untuk materi pembelajaran. Salah satu aplikasi desain di dunia teknologi adalah canva. Canva merupakan program desain online yang membantu pengguna dengan mudah membuat desain yang diinginkan. Canva juga menawarkan berbagai alat seperti presentasi, poster, baliho, brosur, infografis, brosur, buletin, dan banyak lagi. (Hardhita, R. S., 2022)

Menurut (Garris Pelangi, 2020), media canva dapat digunakan di berbagai bidang kehidupan, terutama di bidang pendidikan, karena aplikasi canva memungkinkan guru untuk memberikan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan yang mereka peroleh kepada siswa. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tiara Melinda & Erwin Rahayu Saputra, 2021) yang menggunakan canva sebagai media pembelajaran untuk memudahkan proses belajar mengajar guru. Fitur yang tersedia di canva dapat membuat pembelajaran menjadi menarik.

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Tujuannya untuk

mengembangkan pembelajaran Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL), dimana siswa akan memecahkan masalah terkini yang diberikan oleh guru dengan memanfaatkan canva dalam membuat reklame.

Aplikasi canva dapat digunakan sebagai media menarik untuk media pembelajaran mata pelajaran SBdP. Kedepannya, siswa harus bisa menggunakan aplikasi canva dalam kehidupan sehari-hari, misalnya, pembelajaran digital. Uraian yang disajikan dalam pengembangan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan positif tentang bagaimana menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk berbagai pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif memerlukan guru yang dapat memahami paradigma baru dari suatu keberhasilan dalam pembelajaran. Guru tidak lagi sebagai mesin penjual pengetahuan melainkan harus mampu tampil sebagai pelatih atau fasilitator belajar. Guru harus bisa melatih siswa agar mampu berpikir,

terampil memecahkan masalah, dan membuat makna. Guru dan siswa harus mampu menciptakan proses pembelajaran dari penguasaan materi ke belajar berdasarkan hasil akhir dan mendorong dan mengilhami terhadap inovasi pembelajaran. Pemecahan masalah pendidikan tidak akan terlepas dari perlunya inovasi-inovasi yang terfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Inovasi pembelajaran memiliki tujuan terwujudnya suatu proses pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat meningkatkan kompetensi, kemampuan, ketrampilan, serta daya saing lulusan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu pada subyek penelitian serta melakukan pengujian pada awal dan akhir penelitian. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Bedog, Gamping. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan penelitian. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Bedog yang

berjumlah 14 anak, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Pengambilan data penelitian dilakukan melalui tes tertulis yang terdiri atas pretes dan postes. Pretes diberikan sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Postes dilakukan setelah pemberian perlakuan tiap siklus untuk mengetahui keberhasilan siklus.

Setelah data dikumpulkan melalui instrument tes, nilai siswa akan dilakukan tabulasi dan dikelompokkan menjadi 5 kelompok dengan penjabaran sebagai berikut:

Tabel 1. Pengelompokan Nilai Hasil Belajar

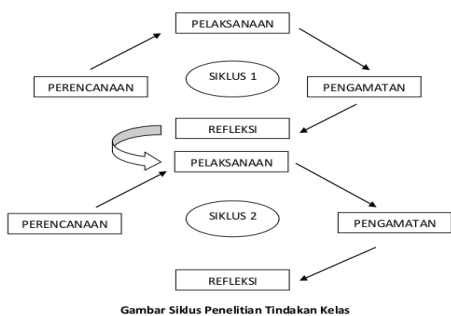
Interval Nilai	Kualifikasi
0 – 39,9	Sangat kurang
40 – 54,9	Kurang
55 – 69,9	Cukup
70 – 84,5	Baik
85 – 100	Sangat baik

Kriteria keberhasilan dari penelitian ini apabila rata-rata nilai siswa dalam kelas berhasil melampaui nilai KKTP yang ditentukan yaitu 70.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri

dari dua pertemuan yang memuat pendahuluan, inti pembelajaran, dan penutup.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pretes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Nilai pretes tersebut selanjutnya akan menjadi data pembandingan untuk nilai postes setiap siklus. Berikut merupakan nilai pretes hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.

Tabel 2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Pretes

	Pretes
Jumlah	868
Rata-rata	62
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	36

Tabel 3. Sebaran Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Pretes

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	
		Jumlah	Persen
0 –	Sgt kurang	1	7,2
39,9	Kurang	3	21,4
40 –	Cukup	6	42,9
54,9	Baik	4	28,5
55 –	Sangat baik	0	0
69,9			
70 –			
84,5			
85 –			
100			

Berdasarkan hasil pretes dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan nilai siswa kelas 4 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pendidikan Pancasila sebesar 28,5% dengan kualifikasi baik. Sementara sebanyak 71,5% siswa belum tuntas. Rata-rata kelas masih jauh dari KKTP, yaitu 62. Dari data yang telah didapatkan, diketahui bahwa diperlukan suatu perlakuan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 4 di SD Negeri Bedog, Gamping. Peneliti merancang penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan yang inovatif dan interaktif di kelas.

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan terdiri atas tiga

tahapan, yaitu pendahuluan, inti pembelajaran, dan penutup. Pembukaan pembelajaran diawali dengan salam, presensi, menanyakan kabar, menyanyikan lagu wajib, apersepsi dengan mengulang pembelajaran yang sudah dilakukan pada waktu sebelumnya.

Sebelum melakukan inti pembelajaran siswa diminta untuk mengerjakan lembar pretest untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi Penerapan Nilai Sila Pancasila. Setelah pretest, pembelajaran dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai materi Penerapan Nilai Sila Pancasila dengan menggunakan slide powerpoint berbasis canva. Siswa membentuk kelompok masing-masing terdiri atas 3 orang. Siswa kemudian mengambil lembar kerja kelompok. Setiap kelompok mengerjakan lembar kerja yang ada dengan cara melakukan permainan Ular Tangga. Guru mendesain media Ular Tangga menggunakan aplikasi canva. Permainan Ular Tangga ini didesain sebagai media inovasi pembelajaran materi Penerapan Nilai Sila Pancasila, didalamnya terdapat kotak materi dan juga kotak kartu soal. Aturan permainan juga berbeda, dalam Ular

tangga ini setiap menemukan tangga tidak boleh langsung naik, tetapi harus menjawab pertanyaan dengan benar terlebih dahulu. Apabila jawabannya salah maka tidak naik tangga. Begitupun jika bertemu ekor ular, siswa tidak langsung turun menuju kepala ular, tetapi menjawab pertanyaan terlebih dahulu, jika benar maka tetap berapa pada kotak ekor ulang, jika salah maka harus turun menuju kepala ular. Setelah selesai mencari informasi tentang Penerapan Nilai Sila Pancasila, setiap kelompok kemudian membuat slide presentasi menggunakan aplikasi canva. Sebelumnya guru menyediakan satu handphone setiap kelompok yang sudah terinstal aplikasi canva dan terdaftar menggunakan akun belajar id. Siswa kemudian melakukan presentasi dengan cara *window shopping*. Setiap kelompok menunjuk satu anggota kelompoknya untuk berjaga di stand yang bertugas untuk menjelaskan produk yang dibuat, sementara anggota kelompok yang lainnya berkunjung ke kelompok lain untuk mengamati hasil dengan memberikan tanggapan maupun mengajukan pertanyaan.

Kegiatan pembelajaran berikutnya adalah setiap siswa

diminta untuk menyelesaikan soal pada *wordwall* seputar Penerapan Nilai Sila Pancasila dan diberi batasan waktu. Siswa yang menyelesaikan *wordwall* sesuai waktu yang sudah ditentukan akan mendapatkan reward sebagai bentuk apresiasi terhadap siswa. Dalam hal ini setiap siswa bekerja dengan baik dan dapat menyelesaikan pekerjaan sesuai waktu yang sudah ditentukan.

Siswa bersama guru melakukan tanya jawab sebagai penguatan materi dan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa. Kegiatan berikutnya adalah postes siklus pertama sebagai sarana evaluasi akhir pengetahuan siswa terhadap Penerapan Nilai Sila Pancasila. Siswa kemudian melanjutkan mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan. Selesai evaluasi, siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

Siswa kemudian melakukan refleksi jalannya pembelajaran melalui kegiatan *circle time*. Kegiatan ditutup dengan menyanyikan lagu wajib Garuda Pancasila dan berdoa. Berikut merupakan hasil postes siklus I.

Tabel 3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siklus I

	Pretes
Jumlah	976
Rata-rata	69,7
Nilai Tertinggi	88
Nilai Terendah	52

Tabel 4. Sebaran Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siklus I

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	
		Jumlah	Persen
0 –	Sgt kurang	0	0
39,9	Kurang	1	7,1
40 –	Cukup	4	28,6
54,9	Baik	7	50
55 –	Sangat baik	2	14,3
69,9			
70 –			
84,5			
85 –			
100			

Berdasarkan hasil siklus I dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan nilai siswa kelas 4 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Penerapan Nilai Sila Pancasila sebesar 50% dengan kualifikasi baik. Sementara sebanyak 50% siswa belum tuntas. Rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah pelaksanaan siklus meningkat menjadi 69,7. Meskipun mengalami peningkatan, hasil belajar ini belum

memenuhi kriteria keberhasilan tujuan pembelajaran. Dari data yang telah didapatkan, diketahui bahwa perlakuan yang diberikan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 4 di SD Negeri Bedog, Gamping memberikan dampak yang baik. Peneliti mengevaluasi pelaksanaan siklus I dan memperbaikinya pada pelaksanaan siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II guru tidak mengawali pembelajaran dengan tanya jawab. Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan soal siklus I. Pada tahap ini diskusi kelas menjadi lebih aktif karena banyak siswa yang memberikan pendapatnya melalui slide presentasi canva. Pada siklus I setiap kelompok mengerjakan dua macam lembar kerja, yaitu lembar kerja materi dan lembar soal *wordwall*. Pada siklus II lembar kerja yang diberikan hanya lembar *wordwall*.

Adapun sebelum pengerjaan lembar *wordwall*, siswa diminta untuk mengumpulkan informasi penting sebanyak mungkin mengenai Penerapan Nilai Sila Pancasila. Selanjutnya setiap kelompok mengerjakan lembar *wordwall* dengan berkelompok.

Hasilnya dipresentasikan di depan kelas dan ditanggapi oleh siswa lain di dalam kelas. Siswa melakukan tanya jawab sebagai penguatan materi dan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan berikutnya adalah postes siklus kedua sebagai sarana evaluasi akhir pengetahuan siswa. Siswa kemudian melanjutkan mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan. Berikut merupakan hasil dari siklus II.

Tabel 3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siklus I

	Pretes
Jumlah	1.070
Rata-rata	76,4
Nilai Tertinggi	92
Nilai Terendah	60

Tabel 4. Sebaran Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siklus I

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	
		Jumlah	Persen
0 –	Sgt kurang	0	0
39,9	Kurang	0	0
40 –	Cukup	3	21,4
54,9	Baik	7	50
55 –	Sangat	4	28,6
69,9	baik		
70 –			
84,5			

85 – 100			
-------------	--	--	--

Setelah evaluasi dan pelaksanaan siklus II dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan nilai siswa kelas 4 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Penerapan Nilai Sila Pancasila sebesar 78,6% dengan kualifikasi baik dan sangat baik. Sementara sebanyak 21,4% siswa belum tuntas. Rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah pelaksanaan siklus meningkat menjadi 76,4. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria keberhasilan tujuan pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini diakhiri dengan dua siklus. Dengan memanfaatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis canva terintegrasi dengan *wordwall*, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mendukung perkembangan kognitif siswa di tingkat dasar. Hal ini karena model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep pelajaran

(Lubis, Irawati, and Kasrina 2020). Melalui penggabungan keduanya, siswa tidak hanya belajar mengenai konsep-konsep Pancasila, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan memperdalam pemahaman mereka. Selain itu *wordwall* dapat merangsang minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar

D. Kesimpulan

Penelitian ini menerapkan model PBL berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar. Model ini memberikan focus pada pemecahan masalah untuk memahami suatu konsep dan menggunakan canva sebagai media pembelajaran yang kreatif.

Pembelajaran bermakna menjadi focus utama dalam penelitian ini, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah kehidupan nyata. Model PBL ini diimplementasikan melalui tahap pemilihan masalah, pemberian masalah, penyelesaian masalah, dan presentasi hasil.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran menunjukkan Upaya untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan pembelajaran. Canva memberikan alat desain online yang dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, seperti presesntasi, poster, dan lainnya.

Penelitian mengidentifikasi bahwa ketrampilan guru dalam mengaplikasikan teknologi dan model pembelajaran inovatif seperti PBL sangat penting. Guru perlu mengembangkan ketrampilan dalam merancang pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi peserta didik.

Penelitian menggunakan metode PTK dengan dua siklus. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Tingkat ketuntasan hasil belajar meningkat dari siklus I ke siklus II.

Implementasi model PBL berbasis canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bedog, Gamping berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata nilai peserta didik dalam mencapai keberhasilan pada siklus II.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak sekolah dan memperluas penggunaan teknologi pembelajaran. Guru dapat terus mengembangkan ketrampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Az Zahra, F. (2022). Pengembangan Media Game Lartapoli Berbasis Android Barcode untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi Nilai Persatuan dan Kesatuan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 869-880. 10(4).
- Nikmah, N & Andriani, A (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Canva untuk meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Journal Pensisikan Tambunsai*, 20133-20116, 7(3).
- Nurhayati, Ri'ah. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Canva Tema 1 Kelas II SDN Sarirejo Semarang. *Jurnal*

Pendidikan dan Konseling (JPDK),
2779-2793, 4(5).

Santi, M., Nursyahidah, dkk (2023).
Peningkatan Hasil Belajar IPA
Melalui Model Problem Based
Learning Berbantu Media Canva
pada Siswa Kelas V SDN
Pandeanlamper 03. *Journal on
Education*, 12273-12280, 5(4).

Sariati, Ni Nengah. (2021). Penerapan
Model Pembelajaran Problem
Based Learning Berbasis Media
Canva untuk Meningkatkan
Kreativitas Belajar Siswa Kelas X
Pada Materi Pencemaran
Lingkungan di SMA Negeri 1
Bangli. *Jurnal Biologi Kontekstual*,
41-46, 3(1).

Shinta, E (2022). Pengembangan
Media Permainan Ular Tangga
untuk Mengenalkan Rambu lalu
Lintas pada Pembelajaran PPKN
Kelas III SD Negeri 20 Kota
Bengkulu. *IAIN Bengkulu*

Sutopo, Prihantoro Syahdu et al.
2023. "Keterampilan Membuat
Baner Dengan Canva Untuk Guru
SMAN 3 Tangerang." *Abdi Dharma*
3(1): 9–14.