

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN
CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
KELAS V SDN 84 SINGKAWANG**

Tia Salinda¹, Slamet Fitriyadi², Lili Yanti³

¹PGSD ISBI Singkawang, ² PGSD ISBI Singkawang, ³ PGSD ISBI Singkawang

Alamat e-mail : [1tiasalinda123@gmail.com](mailto:tiasalinda123@gmail.com), [2ahmadfitriyadi521@gmail.com](mailto:ahmadfitriyadi521@gmail.com),
[3liliyantiana18@gmail.com](mailto:liliyantiana18@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to: 1) To find out the differences before and after the application of the Canva-assisted problem based learning (PBL) learning model to improve the learning outcomes of science in grade V of SDN 84 Singkawang, 2) To find out the improvement of learning outcomes of science after the application of the Canva-assisted problem based learning (PBL) learning model to improve the learning outcomes of science in grade V of SDN 84 Singkawang. The type of research used in this study is quantitative with a type of quasi-experimental research. The population in this study is grade V students of SDN 84 Singkawang with a total of 18 students. The sampling technique is a non-probability technique with a type of purposive sampling, namely grade V students of SDN 84 Singkawang with 18 respondents. The data collection technique in this study is a measurement technique. The data analysis techniques are the average Sample T-Test test, the Independent Sample T-Test test, and using the N-Gain formula. The results showed that 1) There was a significant difference between before and after the application of the canva-assisted Problem Based Learning model on students' learning outcomes in the cognitive realm, 2) The canva-assisted Problem Based Learning model could increase student learning outcomes by 0.66 in science subjects. It is marked by student learning outcomes before the implementation of the problem based learning learning model assisted by the Canva application in the pre-test with an average score of 41.70 while in the post-test there is an increase with an average score of 79.50.

Keywords: Problem Based Learning Model, Learning Outcomes, Cognitive Domain

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah di terapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) Berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas V SDN 84 Singkawang, 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS setelah di terapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) Berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas V SDN 84 Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Populasi dalam penelitian ini yaitu

siswa kelas V SDN 84 Singkawang dengan jumlah 18 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu teknik non probability dengan jenis purposive sampling yaitu siswa kelas V SDN 84 Singkawang dengan siswa sebanyak 18 responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik pengukuran. Teknik analisis data yaitu rata-rata uji *Sample T-Test*, uji *Independent Sampel T-Test*, dan menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar IPAS siswa pada ranah kognitif, 2) Model *Problem Based Learning* berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,66 pada mata Pelajaran IPAS. Di tandai dengan hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi canva pada pre-test dengan nilai rata-rata 41,70 sedangkan pada post-test terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata 79,50.

Kata Kunci: Model *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, Ranah Kognitif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membentuk manusia yang cerdas dan mempunyai keterampilan. Potensi yang ada pada diri peserta didik akan dikembangkan melalui pendidikan sehingga menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan terampil (Rahman dkk., 2022: 1). Hasil belajar siswa adalah suatu yang telah dicapai siswa secara akademik melalui tes dan kegiatan, keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dapat menunjang tercapainya hasil belajar tersebut. Pendidikan menghasilkan etika, nilai, pemahaman, budi pekerti, penghayatan dan keterampilan.

Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas

kehidupan masyarakat. Dan keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas dan terampil. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003, tentang Pendidikan Nasional (Undang-undang Sisdiknas) yang mengemukakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan hasil prariset yang telah dilakukan oleh peneliti pada

tanggal 18 maret 2024 di SDN 84 Singkawang, masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Penulis mewawancarai wali kelas IV, hasil wawancara dengan wali kelas banyak di temukan masalah seperti siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran IPAS, di buktikan saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan kesempatan untuk berpendapat tidak satupun siswa yang ingin bertanya atau memberikan pendapatnya, hasil belajar yang diharapkan oleh guru juga masih belum tercapai di tandai dengan hasil belajar IPAS ada 16 siswa dari 35 siswa yang nilainya masih dibawah KKTP 13 diantaranya mendapat nilai 0 (nol), sedangkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran adalah 60.

Banyak siswa yang tidak memperhatikan saat kegiatan pembelajaran IPAS berlangsung atau pada saat guru menjelaskan. Ada beberapa siswa yang berbicara dengan temannya dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, guru juga masih menjelaskan materi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga membuat

siswa menjadi lebih cepat bosan, serta tidak ada media nyata. Penanaman konsep IPAS yang masih rendah dan peserta didik yang hanya berimajinasi tanpa adanya praktik nyata. Pada pembelajaran IPAS, siswa diharuskan untuk memahami setiap materi yang disampaikan atau diajarkan oleh guru. Proses pembelajaran yang membosankan dan kurangnya kegiatan praktik menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model yang dapat digunakan. Pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan belajar memecahkan masalah. Namun, untuk tercapainya tujuan pembelajaran, siswa memerlukan pengetahuan yang baru. Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang didasarkan pada masalah dunia nyata atau kontekstual yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Penggunaannya dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan desain yang ada. Selain dapat

menarik perhatian siswa, dengan adanya canva dapat mempersingkat waktu pembelajaran dengan cara guru dapat menampilkan materi melalui *PowerPoint* atau video pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Purba & Harahap, 2022:1333). Aplikasi *canva* sangat memberikan banyak manfaat terutama di bidang pendidikan. Melalui aplikasi tersebut, dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 84 Singkawang”.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Abdullah dkk., (2021: 1) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-*

Experimental dengan bentuk *One Group Pre-test Post-test Design*. Menurut (Sugiyono, 2014: 76), *one group pre-test post-test design* yaitu eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan model *problem based learning* berbantuan *canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa ranah kognitif

a. Hasil Belajar IPAS Siswa sesudah menggunakan model *Problem Based Learning*

Penelitian ini mengungkapkan bahwa dari 18 siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini hasil perhitungan data menggunakan *U-Shapiro Wilk* dengan SPSS yang diperoleh di data pre-test, maka di dapat jumlah hasil *U-Shapiro Wilk* skor tertinggi dan skor terendah.

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Shapiro Wilk Pre-Test

<i>Pre-Test</i>	
Hasil Shapiro Wilk	0,65
Skor Tertinggi	60
Skor Terendah	10

Berdasarkan tabel 4.1 yang dipaparkan diatas, diketahui bahwa

hasil dari pre-test menggunakan U-Shapiro Wilk pada SPSS sebesar 0,65, dengan skor tertinggi 60 dan skor terendah 10.

b. Hasil Belajar IPAS Siswa sesudah menggunakan model *Problem Based Learning*

Berdasarkan hasil perhitungan data menggunakan U-Shapiro Wilk dengan SPSS yang diperoleh dari data post-test, maka di dapat jumlah hasil U-Shapiro Wilk skor tertinggi dan skor terendah. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Shapiro Wilk Pre-Test

<i>Post-Test</i>	
Hasil Shapiro Wilk	0,163
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	60

Berdasarkan tabel 4.2 yang dipaparkan diatas, diketahui bahwa hasil dari post-test menggunakan U-Shapiro Wilk pada SPSS sebesar 0,163, dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 60.

c. Uji rata-rata Hasil Belajar IPAS Siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning*

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS ranah kognitif pada materi makan dan dimakan antara sebelum dan sesudah menggunakan menggunakan model pembelajaran

Problem Based Learning berbantuan canva. Namun sebelumnya akan dilakukan uji normalitas dan homogenitas terdahulu. Adapun uji normalitas dan homogenitas sebagai berikut.

Uji normalitas menggunakan rumus Shapiro wilk dalam perhitungan menggunakan program SPSS 26. Untuk mengetahui normal tidaknya aadalah jika sig > 0,05 maka normal dan jika sig < 0,05 dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Normalitas

No	Kelas	sig	ket
1.	Pre-test	0,065	Normal
2.	Post-test	0,163	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan SPPS 26 dapat diketahui nilai signifikansi (sig) dari data *shapiro wilk* > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Setelah data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, seslanjutnya ducari nilai homogenitas.dalam penelitian ini homogenitas didapat dengan menggunakan levene's pada SPSS 26 pada perhitungan secara lengkap untuk uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran. Berikut adalah hasil perhitungan homogenitas.

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Homogenitas

No	Data	Sig	α (5%)	Ket
1.	Pre-test	0,411	0,05	Homogen
2.	Post-test	0,402	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai sig pada pre-test yaitu 0,411 yang artinya $0,411 > 0,05$. Sesuai dengan kriteria uji, jika nilai sig $> 0,05$ maka sample mempunyai varians yang homogen. Selanjutnya, nilai sig pada post-test sebesar 0,402 yang artinya $0,402 > 0,05$. Sesuai dengan kriteria uji, jika nilai sig $> 0,05$ maka sample mempunyai varians yang homogen. Karena antara data pre-test dan post- test menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda, maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Berdasarkan uji pra-syarat analisis statistic diperoleh bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Sehingga, pengujian hipotests parametrik yaitu dengan menggunakan uji independent sample t- test pada program SPSS 26.

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis Independent sample T-Test

Hipotesis Independent Sample T-Test	Pre-test	Post-test
Kriteria	Sig.(2-tailed) $< 0,05$	Sig.(2-tailed) $< 0,05$
Sig.(2-tailed)	0,000	0,000
Keputusan	Ha diterima	Ha diterima

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa untuk data pre-test dan post-test nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig.(2-tailed) $< 0,000$, artinya rata-rata pre-test dan post-test tidak sama. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V dengan model Problem Based Learning lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* menunjukkan adanya perbedaan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS antara sebelum dan sesudah diterapkannya model *Problem Based Learning*, terlihat dari nilai post-test lebih tinggi dari nilai pre-test.

2. Peningkatan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar IPAS siswa ranah kognitif

Berdasarkan data pre-test dan post-test yang telah dilakukan perhitungan oleh peneliti yang berjumlah 10 soal. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil

perhitungan N-Gain menunjukkan hasil 0,66 yang berkategori sedang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka didapatkan Kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar IPAS siswa pada ranah kognitif. Artinya model *Problem Based Learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 84 Singkawang menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikannya model *Problem based learning*, yang disebabkan oleh perbedaan perlakuan pada model pembelajaran.
2. Model *Problem Based Learning* berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,66 pada mata Pelajaran IPAS. Di tandai dengan hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi canva pada pre-test dengan nilai rata-rata 41,70 sedangkan pada post-test terdapat

peningkatan dengan nilai rata-rata 79,50.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & S.ari, M. E. (2021). *Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penerbitzaini.com>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2)(02), 1325–1334
- Rahman, A., Munandar, A. S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Kajian Pendidikan Islam*, 2 (1). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf