

**IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA  
POWER POINT PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD**

Irawan Kurnianto<sup>1</sup>, Eka Zuliana<sup>2</sup>

Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus

[1202403105@std.umk.ac.id](mailto:1202403105@std.umk.ac.id) : [eka.zuliana@umk.ac.id](mailto:eka.zuliana@umk.ac.id)

**ABSTRACT**

*The rapid development of technology in the digital era demands fundamental changes in the education system. The purpose of this study is to explore strategies for developing 21st-century skills through the use of Canva media in the Problem Based Learning (PBL) learning model on statistics material at the elementary school level. The subjects of this study were 25 5th grade students of SD 7 Bulungcangkring. This research is a case study research that uses various data collection techniques, including interviews, observations, and questionnaires. The results of the study showed that there was significant development in 21st-century skills that occurred to students when implementing PBL learning models with power point media.*

**Keywords:** *21st Century, Problem Based Learning, Power Point*

**ABSTRAK**

Kurikulum saat ini hadir sebagai respons terhadap tuntutan tersebut, dengan fokus pada pengembangan kompetensi holistik peserta didik. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengeksplorasi strategi pengembangan keterampilan abad 21 melalui penggunaan media Canva dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi statistika di tingkat SD. Subjek penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas 5 SD 7 Bulungcangkring. Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus yang menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, antara lain wawancara, observasi, dan kuesioner. Pengolahan data dilakukan secara berurutan dari awal sampai akhir. Pertama, mereduksi data melalui proses abstraksi hasil observasi, catatan lapangan, dan wawancara. Seluruh data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perkembangan yang signifikan pada keterampilan abad 21 yang terjadi kepada peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran model PBL dengan media power point.

**Kata Kunci:** *Abad 21, Problem Based Learning, Power Point*

## **A. Pendahuluan**

Di zaman digital kini, teknologi telah maju dengan cepat sampai memengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Munculnya Abad 21 membawa perubahan signifikan dalam cara kita belajar, mengajar, dan berinteraksi dengan data. Hal ini mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan yang berbeda dari generasi yang lalu agar dapat berhasil di masa depan. Kemajuan teknologi menciptakan banyak kesempatan baru dalam pendidikan. Teknologi juga mendukung pembelajaran yang bersifat personal, interaktif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan dapat memperkuat keterampilan literasi digital siswa, yang merupakan salah satu kemampuan krusial di zaman informasi saat ini (Setyaningsih & Prihantoro, 2020) Kurikulum Merdeka muncul sebagai inovasi dalam pendidikan yang bertujuan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad 21. Kurikulum Merdeka fokus pada

pengembangan kompetensi secara menyeluruh

Aspek yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran matematika dalam Kurikulum Merdeka memegang peranan penting dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan literasi matematika yang mumpuni (Anissyifa et al., 2023). Hal ini menunjang Profil Pelajar Pancasila dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Zafirah et al., 2024). Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi sekolah dan master dalam merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna melalui berbagai strategi seperti pembelajaran berbasis proyek, masalah, kooperatif, dan teknologi. Kurikulum Merdeka hadir dengan fokus pada materi esensial, menyesuaikan dengan tahap perkembangan siswa (Darlis et al., n.d.). Hal ini memungkinkan siswa untuk menyelami materi pembelajaran secara lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan, tanpa terburu-buru. Pendekatan ini diharapkan dapat mengantarkan generasi muda Indonesia yang cakap dan siap

menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Ismail Rahmalia & Lasari Latmini Yufi, 2023)

Pengembangan keterampilan ini bertujuan membekali peserta didik kemampuan menyelesaikan permasalahan matematika yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan keterampilan abad 21 pada peserta didik diharapkan dapat meningkatkan daya saing mereka di period globalisasi. Keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kompleks di masa depan. Harapan dari berkembangnya keterampilan abad 21 untuk peserta didik adalah terciptanya generasi yang siap menghadapi tantangan worldwide, mampu berpikir kritis dan kreatif, mahir berkomunikasi dan berkolaborasi, serta menguasai literasi computerized (Suabuana et al., n.d.)

Di periode pendidikan cutting edge, peran seorang pendidik yang kreatif semakin penting. Mereka tidak hanya sebagai pengajar yang menyampaikan materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan

potensi diri dan memperoleh pengetahuan secara efektif. Pendidik kreatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inspiratif, mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi, dan memicu rasa ingin tahu mereka. Mereka menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang inovatif, memanfaatkan teknologi dengan tepat, dan selalu terbuka terhadap ide-ide baru (Sri Handayani et al., 2023). Pada masa ini, pendidikan harus semakin maju agar mudah dijangkau oleh semua orang. Salah satu cara untuk memecahkan masalah ini adalah dengan menggunakan teknologi pendidikan. Sikap profesional seorang master sangat penting untuk mencapai semua ini. Merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran adalah tanggung jawab master dalam pemberdayaan dan perkembangan pembelajaran suatu bangsa. Tidak ada yang dapat menggantikan peran master yang sangat penting ini. Master juga harus membantu siswa mencapai tujuan akademik. Akibatnya, master harus mampu memaksimalkan potensi siswanya (Sadriani et al., n.d.)

Sebagai bagian dari period advanced pada abad ini, master diminta untuk menjadi lebih aktif, kritis, inovatif, kreatif, dan kolaboratif dalam mengikuti perkembangan teknologi sehingga mereka dapat mempertahankan gaya mengajar present day (Saprial Widi Anugrah, 2022). Master bukan hanya berperan sebagai pendidik tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk teknologi sebagai media pembelajaran. Karena itu, master harus lebih mahir dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan siswa mereka karena penggunaan teknologi dalam penerapannya teknologi dapat menggantikan buku, dan konten pembelajaran sudah tersebar luas di web. Meskipun demikian, peran master dalam pembelajaran tidak dapat diganti (Fitriani et al., 2022; Muslimin & Muslimah, 2024).

Master pada *period computerized* atau pada abad ke-21 ini diharapkan dapat bertindak sebagai fasilitator, menghadirkan pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan minat membaca, memiliki kemampuan menulis, serta mampu melakukan transformasi

kultural sebab terjadinya perubahan dalam pembelajaran yang konvensional ke pembelajaran yang melibatkan kemajuan teknologi (Sadriani et al., n.d.). Merdeka Belajar hadir sebagai angin segar dalam dunia pendidikan Indonesia. Gagasan inovatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI ini bertujuan untuk mengembalikan sistem pendidikan nasional ke esensinya, sesuai dengan amanat undang-undang. Program ini menitikberatkan pada pemberian kebebasan kepada sekolah, master, dan murid untuk berinovasi, belajar dengan mandiri, dan mengeksplorasi kreativitas mereka (Sherly et al., 2020). Kebijakan yang diterapkan telah berubah seiring dengan kemajuan teknologi, ilmu pengetahuan, dan masyarakat. Perbaikan sistem pendidikan pasti akan dihasilkan dari perubahan kebijakan. Menurut Mendikbud, program "Merdeka Belajar" saat ini merupakan salah satu perubahan kebijakan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas SDM dalam pembelajaran. Diluncurkannya program Merdeka Belajar disebabkan sistem pendidikan nasional saat ini menuai banyak kritik dari orang tua.

Salah satu yang disorot adalah perbedaan nilai ketuntasan minimum (KKM) untuk tiap mata pelajaran (Rodin & Huda, n.d.). Problem Based Learning atau belajar berbasis masalah memungkinkan siswa mempelajari cara memecahkan masalah dan merefleksikannya dengan situasi dunia nyata. Ini memungkinkan pembelajaran difokuskan pada masalah nyata sehingga dapat menumbuhkan pola berpikir kritis, inovatif, kreatif, dan kolaboratif pada siswa. Selain itu, dengan bantuan teknologi, model pembelajaran ini tidak akan terlihat membosankan atau membosankan bagi peserta didik.

Pembelajaran ini menekankan pentingnya pengalaman. Pembelajaran berbasis masalah adalah jenis pembelajaran yang memberikan rangsangan dan respons berdasarkan pengalaman semua orang di daerah tersebut. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) memungkinkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan mewakili masalah nyata sebagai titik awal. Proses pembelajaran terdiri dari lima tahap.

(1) orientasi masalah. (2) Belajar Belajar. (3) Panduan untuk Ujian

Individu dan Kelompok (4) Pengembangan dan Ekspresi Pekerjaan. (5) Lakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Mullani Dewi & Wibawa Citra, 2019) Mempelajari abad ke-21 terkait erat dengan teknologi, sehingga guru menggunakan media berbasis teknologi untuk pembelajaran mereka. Ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Salah satu alat bantu pembelajaran dalam pembuatan media yang umum digunakan adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan guru untuk membuat desain visual yang menarik (Sirajuddin & Wahditiya, 2024).

PBL diajarkan menggunakan kelompok kecil (biasanya sekitar 8–10 siswa) dengan seorang tutor. Tujuan dari sesi kelompok adalah untuk mengidentifikasi masalah atau skenario, mendefinisikan konsep-konsep kunci yang diidentifikasi, bertukar pikiran mengenai ide-ide dan mendiskusikan tujuan pembelajaran utama, meneliti hal-hal tersebut dan berbagi informasi ini satu sama lain pada sesi-sesi berikutnya (Trullàs et al., 2022) Canva tetap menjadi instrumen yang sangat berguna untuk kepraktisannya. Pengguna yang

hanya belajar desain dapat menggunakannya tanpa masalah. Canva menawarkan banyak templat yang disediakan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Canva adalah aplikasi resmi yang dapat diunduh dari Google Play Store . Canva membantu pendidik mempromosikan sumber belajar. Ini membantu para pendidik dan siswa melakukan kegiatan mengajar dan belajar yang berfokus pada kreativitas, keahlian, dan manfaat lainnya. Desain Canva yang menarik mendorong siswa untuk tertarik dan mengambil pelajaran (Juhaeni et al., 2023)

Mempelajari penggunaan canva saat mempelajari basis prorem di sekolah menengah, termasuk penggunaan dalam materi statistik. Studi ini dimotivasi oleh kebutuhan untuk mempertimbangkan strategi untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 dengan menggunakan media canva dalam model pembelajaran materi statistik (PBL) berbasis *problem* di tingkat sekolah menengah. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas Canva dalam implementasi PBL untuk mempromosikan akuisisi

keterampilan abad ke -21 melalui siswa dalam statistik belajar.

Dampak penelitian ini dapat berkontribusi secara signifikan terhadap berbagai pemangku kepentingan. Pertama, hasil penelitian ini untuk pendidik dapat membuka pengetahuan baru tentang strategi inovatif dalam desain statistik siswa dan mendukung pengembangan keterampilan di abad ke -21. Kedua, penelitian ini untuk siswa dapat meningkatkan motivasi statistik dan hasil pembelajaran melalui pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, dengan bantuan Canva. Ketiga, studi ini untuk sekolah dan pemangku kepentingan kebijakan pendidikan adalah sumber evaluasi dan referensi dalam pengembangan program pendidikan yang terkait dengan waktu dan persyaratan teknis, terutama dalam peralatan siswa dengan keterampilan penting di abad ke -21.

Pembelajaran Berbasis Masalah tidak hanya berfokus pada pencarian solusi tetapi juga pada pengembangan keterampilan kolaborasi dan komunikasi di antara siswa. Meskipun memiliki potensi yang besar, penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah di sekolah dasar di

Indonesia masih relatif rendah, yang menunjukkan kebutuhan mendesak untuk mengeksplorasi dan merangkul metode ini secara lebih luas dalam kurikulum (Liu & Pásztor, 2022a)

Penelitian mengenai *Problem Based Learning* ini telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Menurut (Liu & Pásztor, 2022b) efektivitasnya dalam pengajaran dan pembelajaran Matematika di Akrokerri College of Education, Ghana.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa konsep PBL efektif dan dapat diterapkan dalam pendidikan guru di Ghana sebagai strategi pengajaran untuk memberikan pengetahuan matematika, membangun keterampilan matematika, dan membuat generalisasi matematika yang terinformasi. Efektivitas strategi PBL bertumpu pada fakta bahwa strategi ini mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di antara calon guru; mendorong interaktivitas antara siswa dan fasilitator; meningkatkan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan; mendorong kerja sama tim dalam kelompok kecil; dan meningkatkan komunikasi antar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan mengambil lokasi di SD 7 Bulungcangkring. SD 7 Bulungcangkring sudah mendapatkan akreditasi A dengan fasilitas sekolah yang cukup mendukung, seperti sekolah berbasis Perencanaan pengambilan penelitian data teknologi.

Penelitian yang digunakan ialah, penelitian dengan pendekatan kualitatif metode deskriptif. adapun pengertian dari pendekatan kualitatif ialah pendekatan yang sangat relevan untuk meneliti fenomena yang terjadi dalam suatu masyarakat khususnya yang berkaitan dengan topik Problem Based Learning. Karena, pengamatan diarahkan pada latar belakang dan individu serta memandangnya sebagai satu kesatuan yang utuh, bukan berdasarkan variabel atau hipotesis. Sehingga menurut Moleong (dalam Annisa, 2022), melalui pendekatan kualitatif, penelitian yang dilakukan dapat memperoleh informasi yang lebih detail mengenai kondisi, situasi, dan peristiwa yang terjadi.

Kesesuaian topik penelitian dan pendekatan yang akan digunakan pada penelitian kali ini dapat dilihat

dari aspek latar penelitian yang alamiah, yang mana pada penelitian ini peneliti tidak berusaha untuk menciptakan atau mendesain kegiatan pembelajaran yang ada, tetapi peneliti cenderung akan mencoba untuk menguraikan seluruh pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan model *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh pihak SD 7 Bulungcangkring.

Metode deskriptif sendiri juga menunjukkan cara berpikir secara induktif, artinya peneliti mengumpulkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan untuk kemudian dikerucutkan pada suatu teori. Penelitian kualitatif deskriptif menafsirkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi yang dalam konteks ini adalah implementasi *Problem Based Learning*. Selanjutnya, kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif ini ialah sebagai instrumen utama, di mana peneliti harus cermat dalam mengumpulkan serta mengolah data yang didapat. Adapun sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan Tindakan dari responden yang ada dalam kegiatan penelitian, selebihnya adalah data

tambahan seperti dokumen dan lain lain. Namun menurut Moleong (dalam Annisa, 2022) untuk melengkapi data penelitian, dibutuhkan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer ialah pengambilan data dengan wawancara dan observasi Dalam penelitian ini, sumber data primer yang dimaksud ialah warga sekolah SD 7 Bulungcangkring yang meliputi guru kelas, dan peserta didik. Selain itu, sumber data sekunder ialah data yang digunakan untuk mendukung data primer, seperti studi kepustakaan, dokumentasi, buku, majalah, koran, maupun arsip tertulis yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti. dalam penelitian ini, sumber data sekunder yang dimaksud ialah, Modul Ajar. Untuk lebih jelasnya, peneliti sebelumnya telah membuat panduan wawancara dan observasi.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang terkait pedoman wawancara serta observasi sebelum terjun ke lapangan. Pengumpulan data tersebut telah menghasilkan beberapa temuan yang mana saling berkaitan dengan

judul yang peneliti ajukan. Beberapa aspek wawancara dan observasi yang peneliti susun sebelumnya meliputi, proses penerapan model problem based learning dalam pembelajaran IPAS, daya dukung dalam pengimplementasian model problem based learning di SD 7 Bulungcangkring. Adapun hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dan observasi tersebut dilaksanakan dengan guru wali kelas V, Guru kelas.

### **1. Proses Penerapan Model *Problem Based Learning*.**

Dalam penelitian, ini guru sudah mulai memahami Penelitian ini, dilaksanakan di SD 7 Bulungcangkring kelas 5. Kegiatan pembelajaran IPAS dengan materi pokok yaitu berubahnya bumi terhadap aktifitas manusia, langkah-langkah yang digunakan dalam memanfaatkan media canva dalam penerapan *Model Problem Based Learning* terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Dimana kegiatan pendahulaun terdiri dari salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, apersepsi memotivasi, menyampaikan materi yang akan dipelajari, serta tujuan dan manfaat pembelajaran. Apersepsi

dalam pembelajaran dilakukan untuk tanya jawab yang dilakukan oleh guru dan peserta didik tentang pengumpulan dan penyajian data yang pernah mereka lakukan. Seperti contoh saat peserta didik dalam melakukan pembelanjaan saat belanja online. Kegiatan inti dalam pembelajaran pada materi statistika yang memanfaatkan media canva berbasis power point dalam penerapan model *Problem Based Learning* terdiri dari beberapa tahap yaitu: (1) melakukan orientasi siswa pada masalah statistika, (2) melakukan pengelompokan siswa dalam belajar, (3) melakukan penyelidikan baik kelompok atau individu, (4) melakukan pengembangan dan presentasi hasil karya peserta didik, (5) serta melakukan analisis dan evaluasi.

Pada tahap orientasi siswa pada masalah yang diberikan oleh guru. Guru menyajikan suatu kejadian dengan membuat animasi pada power point serta peserta didik harus memecahkan masalah yang diberikan oleh guru dengan memimbing peserta didik dalam mengelompokkan dan merumuskan permasalahan yang diperoleh dari

penyajian data dengan menggunakan media power point.

Hasil wawancara :

I : Tahap pertama yaitu orientasi, bapak tadi menampilkan power point yang berisi pendahuluan serta masalah, bagaimana perasaanmu ?

Z : Saya sangat senang sekali karena tampilan tersebut berisikan ada game.

I : Apa yang kamu dapat saat bapak menampilkan power point ?

Z : Yang saya dapat, saya bisa berfikir secara abstrak ke bentuk nyata, pada suatu masalah yang pada materi bab 8.

Pada tahap orientasi pada masalah siswa sangat antusias dalam belajar karena berbantuan media power point yang menarik. Tahap ini siswa dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya sudah cukup kritis dengan ditandai adanya feedback tanya jawab, serta menanyakan suatu masalah. Pada tahap ini sejalan dengan penelitian yaitu pada tahap orientasi peserta didik sangat aktif sekali serta ada perbedaan antara tidak menggunakan media dan menggunakan media power point.



**Gambar 1. orientasi siswa**

Pada tahap melakukan pengorganisaian siswa, guru mengelompokan siswa dan memberikan LKPD pada setiap kelompok. Setelahnya guru memberikan penjelasan proses pembelajaran, batas batas waktu penyelesaian, dan harus menggunakan media canva dalam penyelesaiannya, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pertanyaan atau pendapat jika ada masalah dalam menyelesaikan permasalahan dalam platform canva.

Hasil Wawancara :

I : Setelah menampilkan power point bagaimana perasaanmu saat bapak membentuk kelompok?

Z : Saya sangat semangat pak, karena saat dibagi kelompok bisa bekerja sama dengan teman-teman.

Pada tahap ini peserta didik dibentuk kelompok dengan tujuan berkerja sama antara satu dengan

teman lainnya. Peserta didik sangat senang sekali dengan pembentukan kelompok karena saling berdiskusi. Sejalan dengan penelitian (Lika et al., n.d.) bahwa dalam dalam berkelompok sangatlah penting. Pembentukan kelompok ini sangat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar.



**Gambar 2. Pengorganisasian Siswa**

Pada tahap penyelidikan individu dan kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dimana guru membuat perencanaan pemecahan masalah, membagi tugas antar kelompok, mempersilahkan untuk berfikir kritis dan bereksperimen, melakukan observasi dalam mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, membua konsep, dan dapat mengaitkan permasalahan dengan menggunakan media canva.

Hasil wawancara :

I : Apakah tugas yang bapak berikan sulit ?

Z : Kalau dari kesulitan memang cukup sulit, tapi kesulitan bisa di atasi dengan kerja sama.

I : Lalu bagaimana perasaanmu ?

Z : Sangat senang sekali pak karena bisa bertukar pikiran dan kerja sama pak.

Pada tahap penyelidikan ini sejalan dengan penelitian Dengan model PBL, siswa terlibat langsung dalam mempelajari ilmu pengetahuannya sesuai dengan minat dan bakatnya baik implikasinya bagi kehidupan sehari-hari maupun bagi masa depannya (Azizah, 2022 dkk, dalam (Imam et al., 2024)Prinsip dalam model pembelajaran PBL adalah mengkonstruksi siswa agar mampu belajar secara kontekstual dan mengaktifkan motivasi siswa dalam belajar. Sebab fokus dan ruang lingkup dalam model ini adalah berbasis masalah sesuai dengan kondisi dan situasi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selama ini penelitian tentang model PBL dalam sains khususnya IPS marak dilakukan, sedangkan dalam konteks pendidikan agama Islam harus selalu digaungkan karena sifatnya yang bersinggungan dengan ranah vertikal.



**Gambar 3. Penyelidikan Individu Dan Kelompok**

Pada tahap pengembangan dan presentasi kelompok hasil karya, guru menjelaskan bagaimana alur yang tepat dalam mempresentasikan hasil karya dimana guru mempersilahkan tiap kelompok untuk memberikan solusi yang ditemukan dalam kelompok dalam rangka penyelesaian masalah yang mereka temukan dengan orientasi dalam kehidupan nyata dalam penggunaan media canva.

Hasil wawancara :

I : Bagaimana perasaanmu saat maju untuk menyampaikan hasil kelompokmu ?

Z : Perasaanku saat maju malu pak, tapi saya memberanikan diri karena saya bertanggung jawab karena saya ketua kelompok pak.

Pada tahap ini peserta didik penyelidikan individu dan kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dimana guru membuat perencanaan

pemecahan masalah, membagi tugas antar kelompok, mempersilahkan untuk berfikir kritis dan bereksperimen, melakukan observasi dalam mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, membua konsep, dan dapat mengaitkan permasalahan dengan menggunakan media canva. Sejalan dengan penelitian (Kurnianto et al., 2024) pada tahap ini guru sebagai fasilitator saja untuk mengarahkan ke penyelidikan yang terarah.



**Gambar 4. pengembangan dan presentasi kelompok hasil karya**

Pada tahap analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, guru menanggapi dengan memberikan saran dan kritikan yang membangun. Guru memberikan bimbingan atau hal yang harus diperbaiki jika peserta didik meberikan penjelasan yang melenceng dari hasil yang sesuai. Serta guru membantu menyimpulkan hasil karya bersama peserta didik

ketika sudah benar benar sesuai dengan materi yang telah diberikan.

Hasil wawancara :

I : Apa yang kamu dapat saat proses pembelajaran saat ini ?

Z : Yang saya dapat saya bisa belajar tentang materi berubahnya bumi terhadap aktifitas manusia.

I : Apa kesimpulanmu pada pembelajaran saat ini ?

Z : Kesimpulannya ada hasil akhir yang bapak tadi sampaikan, saya merasa jelas pada materi ini, karena di akhir diberikan kesimpulan.

Pada tahap ini hal ini sejalan dengan (Sartika et al., 2023) Guru memberikan bimbingan atau hal yang harus diperbaiki jika peserta didik meberikan penjelasan yang melenceng dari hasil yang sesuai.



**Gambar 5. analisis dan evaluasi**

Setelah itu, guru mengadakan tes evaluasi pemahaman peserta didik. Kemudian guru menanyakan apakah sudah paham atau belum sebagai umpan balik antar kelompok dengan kelompok penyaji. Guru

melakukan evaluasi dan mengambil kesimpulan dari hasil konsep penyajian masalah serta melakukan tes evaluasi kepada peserta didik.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan *Problem Based Learning*, dimana peserta didik dapat berkolaborasi dalam materi Berubahnya bumi terhadap aktifitas manusia dengan menggunakan media Power Point. Proses ini menunjukkan bahwa dengan pembelajaran mengembangkan keterampilan pada abad 21 sudah relevan. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini hanya berfokus pada subbab penyajian data dalam statistika. Hasilnya mungkin tidak berlaku untuk materi matematika lainnya atau tingkat kelas yang berbeda. Penelitian lebih banyak fokus pada proses pembelajaran daripada hasil belajar siswa. Perlu dilakukan pengukuran yang lebih komprehensif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya,

diharapkan melibatkan sampel yang lebih beragam, mencakup berbagai tingkat kelas, sekolah, dan latar belakang siswa serta dilakukan di beberapa sekolah atau wilayah untuk meningkatkan generalisasi hasil. Selain mengukur proses pembelajaran, ukur juga peningkatan prestasi akademik siswa dalam materi Berubahnya bumi terhadap aktifitas manusia.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Darlis, A., Sinaga, A. I., Perkasyah, M. F., Sersanawawi, L., & Rahmah, I. (n.d.). Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar. In *ANALYTICA ISLAMICA* (Vol. 11, Issue 2). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/index>
- Imam, I., Ayyubi, A., Rohmatulloh, R., Saputra, D., Fitriyah, D., & Masfuroh, A. S. (2024). Increasing Student Learning Motivation through the Application of Problem-Based Learning Models. In *International Journal Humanities Perspective* (Vol. 1, Issue 1).
- Ismail Rahmalia, & Lasari Latmini Yufi. (2023). *admin,+Analisis+Pendekatan+Pembelajaran+Berdiferensiasi+Pada+Materi+IPAS+di+SDN+09+Baringin+OK*.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Kurnianto, I., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Rimba terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2647–2659. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8178>
- Lika, N., Jannah, N., & Zuliana, E. (n.d.). *PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD 3 TENGGELIS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MATERI PECAHAN*.
- Liu, Y., & Pásztor, A. (2022a). Effects of problem-based learning instructional intervention on critical thinking in higher education: A meta-analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 45. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101069>
- Liu, Y., & Pásztor, A. (2022b). Effects of problem-based learning instructional intervention on

- critical thinking in higher education: A meta-analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 45. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101069>
- Mullani Dewi, & Wibawa Citra. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 107–114.
- Rodin, R., & Huda, M. (n.d.). *Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam Multikultural*. <https://journal.stai-alfurqan.ac.id/alqiyam/index.php/alqiyam/>
- Sadriani, A., Ridwan, M., Ahmad, S., & Arifin, I. (n.d.). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital*. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>
- Saprial Widi Anugrah, M. (2022). Hubungan Bimbingan Belajar Orang Tua Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2232>
- Sartika, W., Rahman, S. R., & Irfan, M. (2023). Empowering students' critical thinking skills using problem-based learning. *Inornatus: Biology Education Journal*, 3(2), 67–74. <https://doi.org/10.30862/inornatus.v3i2.427>
- Setyaningsih, R., & Prihantoro, E. (2020). Penanaman etika komunikasi digital di pesantren melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 128–140.
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Sri Handayani, A., Agama Islam Al Quran Al Ittifaqiah Indralaya Kantri Nurlisa, I., Agama Islam Al Quran Al Ittifaqiah Indralaya Mustafiyanti, I., Agama Islam Al Quran Al Ittifaqiah Indralaya Alamat, I., Mulia, I., & Ogan Ilir Sumatra Selatan Korespondensi penulis, K. (2023). Efektivitas dan Peran Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 319–330. <https://doi.org/10.59059/perspektif.766>
- Suabuana, C., Wijaya Rozak, R. A., Kembara, M. D., Rindu Fajar Islamy, M., & Parhan, M. (n.d.). *Integrasi Nilai Pendidikan Sosial-Budaya Berorientasi Keislaman dalam Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia*.

Trullàs, J. C., Blay, C., Sarri, E., & Pujol, R. (2022). Effectiveness of problem-based learning methodology in undergraduate medical education: a scoping review. *BMC Medical Education*, 22(1).  
<https://doi.org/10.1186/s12909-022-03154-8>

Zafirah, A., Gistituati, N., Bentri, A., Fauzan, A., & Yerizon, Y. (2024). Studi Perbandingan Implementasi Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Matematika: Literature Review. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 276–304.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2210>