

**PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN IPAS MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBASIS MEDIA CANVA PADA SISWA KELAS IV SDN 03 KANIGORO.**

**Melik Budiarti.,S.Sos.,MA<sup>3</sup>, Asyva Hanani Fadhilah<sup>2</sup>, Nurhasanah<sup>3</sup>,**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Indonesia, <sup>3</sup> SD Negeri 03 Kanigoro Kota Madiun Jawa Timur

Alamat e-mail : <sup>1</sup> [melikbudiarti74@gmail.com](mailto:melikbudiarti74@gmail.com), <sup>2</sup>[asyvahanani@gmail.com](mailto:asyvahanani@gmail.com),  
<sup>3</sup>[hnur27706@gmail.com](mailto:hnur27706@gmail.com)

**ABSTRACT :**

*This study was conducted to improve the learning outcomes of students at SDN 03 Kanigoro on the material of social and cultural diversity in Indonesia through the application of the problem based learning (PBL) model assisted by Canva video media. This study is based on the low achievement of low student learning outcomes with an average below the minimum completion criteria. This study aims to determine the effect of the problem based learning (PBL) learning model assisted by Canva video media. This study is a descriptive qualitative study. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The research location is at SDN 03 Kanigoro with a sample of 24 students. The implementation of Classroom Action Research (CAR) during the II cycle includes the planning, implementation, observation, and reflection stages. The data obtained from this study used test techniques in the form of written test questions, pre-test, post-test and non-test techniques, namely observation, interviews and documentation, then analyzed descriptively qualitatively. the results of the study showed that in cycle I the average score was 73.9 in the category of not reaching the KKM. While in cycle II obtained an average score of 90.2 in the high category. Thus, the indicators that have been met with a significant increase in student learning outcomes in the material on social and cultural diversity in Indonesia, the video-based learning model assisted by Canva media is effective in improving student learning outcomes in class.*

*Keyword: learning outcomes, Canva, problem-based learning, Ipas*

### **ABSTRAK :**

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN 03 Kanigoro pada materi keberagaman social dan budaya diindonesia melalui penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media video *canva*. Penelitian ini didasari dari rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik rendah dengan rata-rata dibawah kriteria ketuntasan minimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media video *canva*. penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK).Tempat penelitian di SDN 03 Kanigoro dengan sampel sebanyak 24 peserta didik. Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas (PTK) selama II siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh dari penelitian ini menggunakan teknis tes berupa soal tes tertulis *pre test*, *post test* dan Teknik non tes yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif . hasil penelitian menunjukkan pada siklus I memperoleh skor rata-rata sebesar 73,9 dalam kategori belum mencapai KKM. Sedangkan pada siklus II memperoleh skor rata-rata sebesar 90,2 dalam kategori tinggi. Dengan demikian, indicator yang telah terpenuhi dengan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik materi keberagaman social dan budaya di indonesia maka model based learning berbantuan media video *canva* efektif dalam meningkatkan hasil belsjsr siswa dikelas.

*Kata kunci: hasil belajar, canva , problem based learning ,ipas*

### **A. PENDAHULUAN**

Peningkatan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen pendidikan yaitu tenaga pengajar atau guru, siswa, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Proses pembelajaran guru mempunyai peran penting untuk meningkat mutu pendidikan melalui pengajaran yang diberikan, yaitu salah satunya melalui media

pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran merupakan alat fisik yang menyimpan pesan dan dapat merangsang peserta didik dalam pembelajaran serta digunakan untuk proses belajar mengajar. Oleh karena itu peran media sangat membantu guru mempermudah menyampaikan materi kepada siswa (Subakti, 2020). Peningkatan mutu pendidikan sangat penting dan tidak boleh diabaikan,

terutama di era globalisasi saat ini, di mana

***Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,  
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950  
Volume 10 Nomor 02, Juli 2025***

persaingan semakin ketat. Keberhasilan pendidikan pada suatu sekolah tergantung pada berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini membutuhkan keterlibatan guru dan siswa dalam kegiatan mereka untuk memenuhi standar yang telah ditentukan. Untuk mencapai hasil yang baik, Yang dapat dilakukan oleh guru yaitu salah satunya dengan memberikan beberapa metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan di kelas. Pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan agar generasi muda siap bersaing secara global. Dampak dari peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari kualitas proses pembelajaran yang lebih baik.

Aktivitas belajar merupakan proses penting dalam pembelajaran yang melibatkan usaha siswa untuk membangun pengetahuan secara

mandiri. Pembelajaran di sekolah hendaknya mampu meningkatkan kualitas peserta didik baik dari segi kognitif, efektif, dan psikomotorik. Menurut Martimis Yamin dalam

Wulandari et al. (2019), aktivitas belajar adalah upaya peserta didik dalam pembelajaran untuk membentuk pengetahuan dalam dirinya sendiri, yang ditandai dengan peningkatan kemampuan seperti aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan menyimak penjelasan guru. Pengajaran yang dilakukan oleh guru dengan memakai metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah akan membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Pembelajaran konvensional ini menjadi salah satu penyebab umum dari rendahnya hasil belajar siswa. Dengan menerapkan inovasi dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa di dalam kelas dapat mengalami peningkatan. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL)

menjadi solusi untuk permasalahan yang muncul di lingkungan kelas. Untuk memperbaiki

***Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,  
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950  
Volume 10 Nomor 02, Juli 2025***

hasil belajar siswa, model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat diterapkan, karena metode ini mendorong siswa untuk tetap aktif. Ini berlaku baik untuk aspek pengetahuan maupun keterampilan. Pendapat yang diungkapkan oleh (Rumiati,2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah mengharuskan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran ini dapat membantu membangun pengetahuan. Dalam konteks ini, pemanfaatan media digital seperti media Canva menjadi solusi yang tepat, karena mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Melalui aktivitas berbasis permainan yang interaktif, siswa tidak hanya belajar IPAS, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah. Dengan demikian, penggunaan media digital seperti Media Canva dalam

pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman konsep siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh mahasiswa pendidikan sekolah dasar di SDN 03 Kanigoro menemukan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dibawah nilai KKM pada mata pelajaran IPAS. Nilai KKM mata pelajaran IPAS di sekolah yaitu 75. peserta didik dengan hasil belajar yang tuntas sebanyak 11 peserta didik dan siswa dengan hasil belajar yang tidak tuntas sebanyak 13 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan masih banyaknya peserta didik yang masih memiliki hasil belajar yang remasih rendah tidak sesuai dengan Nilai KKM. Bukan saja hasil belajar yang kurang, namun guru juga kurang bervariasi dalam menggunakan model

pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukannya tindak lanjut dalam memperbaiki hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses

pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah memiliki pengalaman belajar mereka (Sudjana, 2016). Untuk menghasilkan hasil belajar siswa yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai memiliki dampak besar terhadap efektivitas proses belajar mengajar di kelas, dapat peningkatan keterlibatan siswa. Model pembelajaran tidak hanya berlaku untuk membuat peserta didik jadi aktif, tetapi juga mempengaruhi pemahaman materi dan hubungan sosial di lingkungan

kelas. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2017:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru pada siswa, meningkatkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa. Manfaat media

Setiap proses belajar harus menggunakan model pembelajaran yang menarik dan didukung oleh media yang sesuai, supaya hasil belajarnya maksimal. Guru di sekolah bisa memakai model pembelajaran yang berbeda untuk setiap kelas. Oleh karena itu, guru harus mampu menguasai dan menerapkan berbagai metode pembelajaran dengan baik. Memilih dan menggunakan model yang relevan membuat guru mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan baik dan dapat mencapai

tujuan pembelajaran (Mi'rojuna Azzahra et al., 2023).

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar siswa yang baik dan proses pembelajaran yang berjalan

dengan baik. Agar proses pembelajaran berkualitas, guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan menggunakan model pembelajaran dan pemakaian media yang sesuai dengan kebutuhan di kelas. menurut (Rahmawati dan Atmojo 2021) Desain yang menarik membantu siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar. Guru dapat menggunakan canva untuk menjadi bentuk media pembelajaran di mana mereka dapat memberikan umpan balik yang baik kepada siswa untuk berbagai templat canva untuk menginspirasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran mereka. Jika model dan media pembelajaran yang digunakan tidak tepat, maka kualitas proses pembelajaran bisa menurun. Oleh karena itu, untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa,

guru harus menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang tepat dan dijadikan rujukan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) ini mampu membuat peserta didik aktif dan permasalahan yang akan di berikan sesuai atau relevan dengan permasalahan sehari-hari. Menurut Febiani Musyadad dkk. (2019) pembelajaran berbasis Masalah (PBL) adalah metode pembelajaran untuk mendorong siswa untuk mempelajari masalah menggunakan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya sehingga pengetahuan dan pengalaman baru telah terbentuk. Model pembelajaran berdasarkan masalah (PBL) adalah solusi alternatif

untuk mengatasi masalah pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang sering dianggap membosankan oleh siswa sekolah dasar.

model Problem Based Learning (PBL) membuat peserta didik mampu

mengidentifikasi masalah. M Febiani Musyadad dkk. (2019) pembelajaran berbasis Masalah (PBL) adalah metode pembelajaran untuk mendorong siswa untuk mempelajari

masalah menggunakan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya sehingga pengetahuan dan pengalaman baru telah terbentuk. Proses ini dilakukan peserta didik melalui diskusi sehingga dapat menyampaikan pendapat dan gagasan dalam kelompoknya (Malmia et al., 2019). Sedangkan Menurut Prima Danau Asri Susanti (2018), pembelajaran berbasis masalah ini adalah kegiatan pembelajaran di mana kegiatan mental siswa memahami konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah, disajikan pada awal pembelajaran, dan bertujuan untuk melatih siswa untuk pembelajaran dalam Proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran adalah dapat menarik

perhatian siswa sehingga siswa menjadi aktif dan lebih efektif dalam melakukan kegiatan belajar.

memecahkan masalah dengan pendekatan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran ini, siswa harus dilatih untuk menyelesaikan masalah, menemukan sesuatu yang berhasil untuk mereka, melawan ide - ide dan kemudian merekonstruksi mereka . sehingga Pengetahuan yang didapat akan tersimpan dalam waktu yang lama dalam ingatan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti menemukan beberapa masalah terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik dan dibawah nilai KKM pada materi keberagaman

budaya dan sosial di Indonesia. Adapun masalah yang ditemukan tidak hanya hasil belajar yang rendah tetapi juga guru mengajar masih kurang variatif dan menyenangkan. Dengan demikian peneliti akan

melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan *problem based learning* (PBL). sehingga penelitian ini membahas tentang peningkatan

hasil pembelajaran IPAS melalui Model *Problem based learning* (PBL) berbasis Media Canva pada siswa Kelas IV SDN 03 Kanigoro

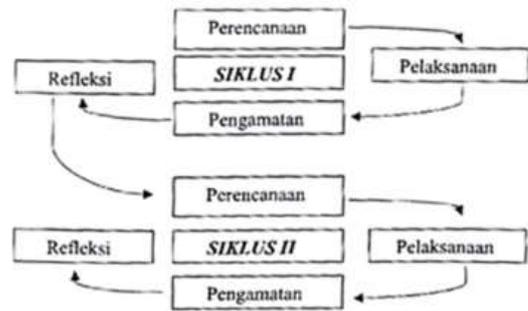
## **B. METODE**

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dapat menjadikan seorang profesional sebagai seorang peneliti untuk dirinya dalam menjawab persoalan nyata dari penelitiannya (Saputra, dkk 2021). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning*

(PBL) berbasis media canva pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 03 Kanigoro. Adapun peneliti dan guru bersama melakukan perencanaan tindakan dan refleksi hasil tindakan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Kanigoro.

Adapun proses penelitian dilaksanakan melalui beberapa wawancara subjek penelitian peserta didik kelas 4 sebanyak 24 peserta didik. Adapun penelitian tindakan kelas (PTK) meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan setiap siklus. Menggunakan metode teknik pengumpulan data meliputi tes (pre-test dan post-test), wawancara dengan guru dan siswa, lembar observasi aktifitas pembelajaran, serta dokumentasi berupa nilai rapor, RPP, dan dokumentasi visual. Analisis

data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan keabsahan data dijaga dengan metode teknik triangulasi.



Aspek	Pencapaian siklus I	Cara mengukur
Nilai Belajar Siswa	100% jumlah siswa mendapat nilai mencapai KKM 75%	Diambil dari nilai tes akhir disetiap siklus
Keaktifan Siswa dalam KBM	Proses pembelajaran efektif apabila mencapai kategori sangat baik (80% - 100%) dalam melakukan kegiatan tanya jawab	Diamati pada saat proses KBM (Lembar Observasi Aktivitas Siswa)

Setiap akhir siklus, peneliti melakukan evaluasi untuk meningkatkan kualitas siklus berikutnya. Dalam proses evaluasi, peneliti berupaya memahami serta menilai, hambatan, dan permasalahan yang muncul selama pelaksanaan.

	saat menerapkan media pembelajaran berbasis video canva.	
--	--	--

Berdasarkan analisis evaluasi tersebut. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif menggunakan data kualitatif. Data tersebut disajikan dalam berbagai format seperti tabel dan rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan deviasi standar. Untuk menilai peningkatan hasil belajar kognitif peserta pada tema keberagaman social dan budaya di indonesia digunakan tes. Tingkat kenaikan nilai ternormalisasi dibagi ke dalam tiga kategori (tinggi, sedang, rendah) .

Tabel 1. Apek Pencapaian :

Tabel 2. Kriteria Penilaian

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| 1. 0-25% : kurang | 2. 26-50% : Cukup        |
|                   | 3. 51-75% : Baik         |
|                   | 4. 76-100% : Sangat Baik |

Siswa dikatakan mampu melaksanakan pembelajaran IPAS dengan baik secara individu bila mencapai nilai  $\geq 75$  (KKM). Sedangkan untuk mengukur presentase ketuntasan tes untuk setiap indikator dapat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir } 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Peneliti dan guru bekerja sama untuk membahas pelaksanaan rencana perbaikan berdasarkan hasil evaluasi yang telah diperoleh. Apabila hasil catatan kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya kekurangan, maka guru dan peneliti akan menyusun kembali rencana pembelajaran yang baru untuk diterapkan pada siklus berikutnya. Data dikumpulkan melalui teknik

observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi angket observasi untuk menilai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model PBL serta soal evaluasi hasil belajar peserta didik dalam bentuk pilihan ganda. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

### **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan penelitian ini di SD Negeri 03 Kanigoro dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). hasil dari observasi awal ditemukan permasalahan masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Nilai hasil belajar peserta didik masih rendah dan dibawah nilai KKM. Di mana nilai KKM pada sekolah yaitu 75. Tetapi masih banyak yang belum tuntas.

yang kurang efektif, belum inovatif, serta belum dikaitkan pada peserta didik. Aktivitas peserta didik saat pembelajaran berlangsung dikelas menunjukkan peserta didik yang kurang aktif, tidak memperhatikan

guru, berbicara dengan teman sebangkunya dan ketika diberikan pertanyaan cenderung diam. Oleh karena itu, solusi untuk permasalahan tersebut peneliti melakukan penggunaan model pembelajaran

yaitu *problem based learning* ( PBL) berbantuan media digitan video canva. Sebanyak 2 siklus. Hasil observasi setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *problem based learning* yang diamati oleh peneliti diperoleh hasil presentase keterlaksanaan siklus I sebesar 73,9% dengan kriteria Baik dan pelaksanaan siklus II diperoleh hasil presentase sebesar 90,2 dengan kriteria sangat baik.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan media digital belum berjalan secara optimal, terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Ice breaking yang diterapkan sudah terlalu sering sehingga tidak lagi efektif dalam meningkatkan minat dan

semangat belajar peserta didik. Faktor lain yang menyebabkan pembelajaran kurang maksimal adalah kurangnya ketegasan guru dalam mendisiplinkan peserta didik selama proses pembelajaran dan menunjukkan bahwa sintak atau tahapan proses pembelajaran model *problem based learning* sudah terlaksana namun belum optimal. Kurangnya penguasaan peserta didik dengan model pembelajaran PBL karena belum terbiasa dengan model pembelajaran PBL yang berbasis media digital seperti video pembelajaran *canva*. dan murid belum sepenuhnya mengerti media *canva* bahkan kurangnya ketegasan guru dalam kedisiplinan peserta didik dapat dilihat dari aktivitas mereka saat diskusi kelompok, di mana siswa sering tidak berada di kelompoknya

dan kurang serius dalam membahas tugas kelompok. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga kurang menarik karena peserta didik hanya menonton video tanpa adanya interaksi yang efektif, seperti pemberian unpan balik dari guru

kepada siswa. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan model PBL dan media digital berbasis *Canva* sudah berjalan jauh lebih baik dibandingkan siklus I. Hal ini terlihat dari Seluruh tahapan atau sintak model pembelajaran

*problem based learning* sudah dituangkan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan terealisasi dengan baik mulai dari pendahuluan, kegiatan inti hingga penutup. Sehingga tahapan pembelajaran yang lebih terstruktur dan perbaikan yang signifikan, ditandai dengan semangat, antusiasme, dan keaktifan siswa saat berpendapat yang meningkat. Pada tahap ini, guru juga sering melakukan ice breaking yang menarik, peserta didik sudah terbiasa dengan model pembelajaran PBL yang berbasis media digital berbasis media digital seperti video pembelajaran *canva*, Peserta didik sudah mengerti dengan media *canva* dan juga guru sudah memberikan ketegasan dalam menjaga kedisiplinan selama diskusi kelompok untuk menyelesaikan tugas dikelas.

siswa yang bermain-main, bercerita saat pembelajaran berlangsung. Pada tahap observasi siklus I, guru melaksanakan pembelajaran IPAS dengan model PBL, materi keberagaman budaya dan sosial diindonesia, selama dua pertemuan.

Pada awal pelaksanaan kegiatan, kendala yang ditemui adalah peserta didik belum terbiasa dengan model pembelajaran PBL yang berbasis media digital seperti video pembelajaran *canva*. Hal ini disebabkan karena selama ini pembelajaran IPAS di kelas 4 SD Negeri 03 Kanigoro lebih banyak menggunakan metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, ketika model PBL berbasis media digital *canva* diterapkan untuk pertama kalinya, wajar saja jika peserta didik membutuhkan waktu untuk beradaptasi. Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik mengelola kelas secara teratur tanpa mengurangi kehangatan hubungan antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, pada siklus II, guru menjadi lebih tegas terhadap

Pada pertemuan pertama, pembelajaran membahas materi keberagaman budaya dan sosial diindonesia menggunakan media digital berupa video pembelajaran dari *canva*. sebelumnya diberi tes *pre-test* dan *post-test* berupa pilihan ganda.

Pada pertemuan kedua, materi yang sama dibahas menggunakan video pembelajaran dari *Canva*, dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL), serta diakhiri dengan tes berupa *post-test* pilihan ganda. Hasil analisis pembelajaran siklus I menunjukkan nilai rata-rata pretest peserta didik sebesar 73,09 presentase tuntas 45% hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan 75%, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, perbaikan yang dilakukan adalah penambahan penggunaan media digital berupa video *canva* yang sesuai dengan materi pembelajaran, bertujuan untuk merangsang pola pikir dan meningkatkan konsentrasi siswa melalui media yang menarik dan menyenangkan. Pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya peningkatan

nilai rata-rata dan posttest sebesar 90,2, peresentase tuntas 100%.

Pada tahap pengamatan di siklus II, sebagian besar siswa sudah terbiasa dengan penerapan metode pembelajaran PBL. Selama kegiatan inti pada siklus II, guru juga lebih mudah dalam mengelola dan mengatur kelas sehingga suasana belajar menjadi lebih kondusif dan siswa lebih aktif dikelas. Evaluasi hasil belajar dilakukan di akhir kegiatan untuk menilai peningkatan pencapaian hasil belajar kognitif pada siklus II. Data perbandingan hasil belajar dalam tabel berikut ini:

Tabel 3 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I Dan Siklus II



Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari pra siklus ke siklus I dan ke siklus II. yang

pra siklus ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 53,3 pada siklus I dan meningkat menjadi 73,9. pada siklus II nilai rata-rata sangat meningkat menjadi 90,2. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi keberagaman budaya dan sosial di Indonesia di sekolah dasar, dilakukan melalui tindakan dua siklus. Siklus ini dihentikan setelah tujuan penelitian tercapai, yaitu ketika rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik telah memenuhi atau melampaui nilai KKM. Peningkatan nilai hasil belajar siswa pada akhir siklus II tidak terlepas dari pengelolaan kelas yang efektif oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas. Pengelolaan kelas yang baik menjadi salah satu faktor utama yang membuat siswa lebih fokus pada materi pembelajaran

21,38. pada siklus II jumlah skor rata-rata kelas 24,93. Penerapan model *problem based learning* merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar IPA.

yang sedang dipelajari, sehingga partisipasi siswa dalam berpikir semakin meningkat dan akhirnya hasil belajar kognitif mereka pun meningkat sesuai harapan yang diinginkan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani (2017:249) Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan *Problem Based Learning* Bagi Siswa Kelas 4 SD menurut Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belajar matematika dapat diupayakan melalui pendekatan *Problem Based Learning* siswa kelas 4 SDN Petirejo Kecamatan Ngadirejo semester 2 tahun 2017 terbukti meningkat. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari jumlah skor rata-rata kelas 12,93 pada siklus I menjadi jumlah skor rata-rata kelas

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani, nampak bahwa penelitian ini memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama tiga minggu di bulan Mei di SDN 03 Kanigoro, Kota Madiun, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dengan bantuan media video canva dalam pembelajaran IPAS telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa. Model ini tidak hanya memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi "keberagaman sosial dan budaya di Indonesia" tetapi juga menambahkan media pembelajaran berupa video canva. Temuan dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa

pembelajaran dengan menggunakan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase siswa yang tuntas belajarnya adalah 45% atau 11 siswa dengan rata-rata nilai 73,9. Setelah dilakukan perbaikan dan optimalisasi pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 100%, yang berarti semua 24 siswa telah mencapai ketuntasan, dengan rata-rata nilai 90,2. Hasil belajar siswa telah memenuhi Kriteria Minimum, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan ini berhasil dan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.

## **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran (Revisi ke-7)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azzahra, M., Mi'rojuna, N., & Hidayatullah, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–63.
- Febiani, M., Purwanto, W., & Prasetyo, D. (2019). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 89–96.
- Hamalik, O. (2016). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Malmia, M., Wulandari, R., & Hidayat, T. (2019). Implementasi model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 215–222.
- Rahmadani, S. (2017). Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui pendekatan Problem Based Learning bagi siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 245–252.
- Rahmawati, E., & Atmojo, M. E. (2021). Penggunaan media Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 34–42.
- Rumiati. (2019). Strategi pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 45–51.
- Saputra, Y., Setiawan, R., & Lestari, I. (2021). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya profesional guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Profesi Guru*, 3(2), 89–97.
- Subakti, H. (2020). Peranan media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 20–29.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, P. D. A. (2018). *Pembelajaran berbasis*

masalah dalam konteks  
sekolah dasar. *Jurnal Ilmu  
Pendidikan*, 6(2), 112–120.

Wulandari, L., Sari, D., & Yamin, M.  
(2019). Aktivitas belajar siswa  
dalam pembelajaran tematik  
terpadu. *Jurnal Pendidikan  
Dasar Nusantara*, 4(1), 75–84.