

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN
CANVA MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS V DI SD NO. 4 DALUNG**

Ni Gusti Ayu Putu Purnama Yanti¹, I Gusti Ngurah Triyana², I Nyoman Artana³

^{1,2,3} Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa

[1purnamayanti2003@gmail.com](mailto:purnamayanti2003@gmail.com), [2ngrtriyana@uhnsugriwa.ac.id](mailto:ngrtriyana@uhnsugriwa.ac.id),

[3nyomanartana@uhnsugriwa.ac.id](mailto:nyomanartana@uhnsugriwa.ac.id)

ABSTRACT

The Problem Based Learning (PBL) model is a learning model that emphasizes the active involvement of students in solving problems so that it can help improve conceptual understanding and critical thinking skills. The use of Canva mind mapping as a learning medium helps students understand the material through a more visual and structured presentation of information. This research is motivated by the low learning outcomes of fifth-grade Indonesian students at SD No. 4 Dalung. This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva mind mapping on the learning outcomes of fifth-grade Indonesian students at SD No. 4 Dalung. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type and a Nonequivalent Control Group Design. The study population was 52 students with a saturated sampling technique. Learning outcome data were obtained through pretest and posttest tests. The data were then analyzed using descriptive statistics and inferential statistics through normality tests, homogeneity tests, and Independent Samples t-Test tests. The results showed that the average posttest score of students in the experimental group reached 76.73, while the control group obtained an average of 65.96. The results of the hypothesis test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. These findings indicate that the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva mind mapping has a significant influence on the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SD No. 4 Dalung.

Keywords: Problem Based Learning, Indonesian.

ABSTRAK

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan Canva mind mapping sebagai media pembelajaran membantu siswa memahami materi melalui penyajian informasi yang lebih visual dan terstruktur. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD No. 4 Dalung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Canva mind mapping terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD No. 4 Dalung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan *desain Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 52 siswa dengan teknik sampling jenuh. Data hasil belajar diperoleh melalui tes pretest dan posttest. Data kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif

dan statistik inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa pada kelompok eksperimen mencapai 76,73, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 65,96. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Canva mind mapping memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD No. 4 Dalung.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Bahasa Indonesia.*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan bangsa karena menjadi sarana utama dalam membentuk, mengembangkan, serta mengarahkan kualitas sumber daya manusia agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, memperkuat kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. (Marleni et al., 2025).). Namun, menurut UNESCO (2023), banyak peserta didik di negara berkembang kehilangan kesempatan belajar akibat keterbatasan akses pembelajaran, terutama pada pembelajaran jarak jauh. Di sisi lain, *World Bank* (2022) menyatakan bahwa teknologi pendidikan (*Educational Technology/EdTech*) memiliki potensi

besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses pendidikan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi ini menunjukkan bahwa tanpa pemanfaatan teknologi pendidikan yang tepat, kesenjangan pembelajaran global dapat tercermin juga pada tingkat Sekolah Dasar di Indonesia.

Di Indonesia, kualitas pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar masih menjadi perhatian serius. Berdasarkan data Kemendikbudristek (2022), sekitar 60% siswa Sekolah Dasar telah mencapai kompetensi minimum literasi. Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional dan resmi negara, berfungsi sebagai sarana komunikasi, pengembangan pengetahuan, dan pembentukan karakter peserta didik (Mubin & Aryanto, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan

berbahasa secara lisan dan tulis melalui menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran ini juga berperan penting dalam menumbuhkan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial dan emosional (Linggasari & Rochaendi, 2022). Sehingga setiap peserta didik mampu mengaplikasikan kemampuan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi di SD No. 4 Dalung, Kabupaten Badung, Provinsi Bali menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V belum sepenuhnya mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Pada kelas Va, dari total 26 siswa, sebanyak 17 (65%) siswa belum mencapai KKTP sedangkan di kelas Vb, dari total 26 siswa, sebanyak 19 siswa (73%) yang belum mencapai KKTP. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan cenderung monoton. Metode ceramah serta pemberian tugas tanpa keterlibatan aktif siswa menyebabkan mereka mudah merasa bosan. Akibatnya,

kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama menjadi terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan kebijakan dan standar pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kondisi nyata hasil belajar siswa di lapangan. Idealnya, pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mampu mendorong ketercapaian Capaian Pembelajaran (CP) secara optimal serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mendukung keterlibatan aktif siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan penerapan model pembelajaran yang bersifat *student-centered* serta didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi. Salah satu model

pembelajaran yang dinilai efektif adalah *Problem Based Learning* (PBL), karena mampu melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, termasuk pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Wulandari et al., 2023) dan (Cahyono et al., 2025). Selain penerapan model pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang sesuai juga menjadi faktor penting dalam menunjang peningkatan pemahaman siswa, salah satu media yang efektif digunakan adalah *mind mapping*, karena mampu membantu siswa mengorganisasi ide, memahami materi bacaan, serta menyusun gagasan secara sistematis.

Penelitian Ulmuniroh (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Seiring dengan perkembangan teknologi, *mind mapping* dapat

dikembangkan dalam bentuk digital melalui aplikasi *Canva*, yang memiliki tampilan visual menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Penelitian Sholehah et al., (2023) dan Salinda et al., (2025) membuktikan bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Meskipun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model *Problem Based Learning* dengan media *Canva mind mapping* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan dengan mengombinasikan Model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva mind mapping* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD No. 4 Dalung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Canva Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di SD No. 4 Dalung. Hasil penelitian diharapkan

memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, aktif, dan bermakna, serta menjadi pertimbangan bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian berfokus pada pengukuran data berupa angka yang dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva mind mapping terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok tanpa randomisasi individu, karena subjek penelitian telah terbentuk dalam kelas-kelas yang sudah ada sebelumnya. Dalam desain ini terdapat kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model Problem

Based Learning (PBL) berbantuan Canva mind mapping dan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa. Menurut Sugiyono (2022), penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendali.

Penelitian ini dilaksanakan di SD No. 4 Dalung yang berlokasi di Jalan Raya Padang Luwih No. 133, Desa Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Provinsi Bali pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD No. 4 Dalung yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas Va dan kelas Vb dengan jumlah keseluruhan 52 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling), karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan melalui pengundian sederhana menggunakan uang koin, sehingga diperoleh kelas Vb sebagai kelompok eksperimen dan kelas Va sebagai

kelompok kontrol. Penelitian dilaksanakan dalam lima kali pertemuan yang terdiri atas satu kali pretest, tiga kali perlakuan, dan satu kali posttest. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva mind mapping, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada materi teks eksplanasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas isi oleh dua validator dan dianalisis menggunakan rumus Gregory. Selanjutnya, instrumen diuji cobakan kepada siswa di luar sampel penelitian untuk mengetahui validitas butir soal, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Uji validitas butir soal menggunakan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai

rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi data hasil belajar siswa. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene's Test. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t dua sampel independen (independent sample t-test) untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva mind mapping terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD No. 4 Dalung

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva mind mapping berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD No. 4 Dalung, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan

adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model PBL berbantuan Canva mind mapping dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Perbedaan hasil belajar terlihat dari rata-rata posttest kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 76,73, sedangkan kelompok kontrol sebesar 65,96. Selain itu, peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 65,77 pada pretest menjadi 76,73 pada posttest, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 64,81 menjadi 65,96, dan peningkatan tersebut tidak signifikan.

Kondisi awal kedua kelompok yang relatif seimbang menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar setelah perlakuan dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang digunakan. Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva mind mapping mampu

menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Dalam penerapan model PBL, siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mencari solusi, serta mempresentasikan hasil pemecahan masalah. Keterlibatan aktif tersebut mendorong siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar dan interaksi kelompok. Aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Penggunaan Canva mind mapping sebagai media pembelajaran turut mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Penyajian materi dalam bentuk visual membantu siswa memahami hubungan antar konsep secara lebih terstruktur. Pada materi teks eksplanasi, Canva mind mapping digunakan untuk membantu siswa menyusun struktur teks berdasarkan fenomena alam yang dipelajari. Melalui mind mapping, siswa dapat mengidentifikasi bagian pernyataan umum, deretan penjelas, serta hubungan sebab-akibat dalam teks

secara lebih sistematis. Penyajian informasi dalam bentuk visual membantu siswa memahami keterkaitan antarbagian teks sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, penerapan model PBL berbantuan Canva mind mapping mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada siswa (*student-centered learning*). Pada pembelajaran konvensional, proses pembelajaran cenderung didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar masih terbatas. Sebaliknya, pada penerapan PBL siswa diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam diskusi, kerja kelompok, dan pemecahan masalah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih mudah memahami materi karena memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi

sosial. Dalam penelitian ini, siswa pada kelompok eksperimen membangun pemahamannya melalui proses diskusi, penyelidikan, dan pemecahan masalah secara kelompok. Interaksi antarsiswa selama pembelajaran membantu siswa mengembangkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Selain itu, penggunaan Canva mind mapping mendukung proses konstruksi pengetahuan dengan membantu siswa memahami hubungan antarkonsep melalui penyajian materi yang terstruktur sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami.

Hasil penelitian ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian Ulmuniroh (2024) di SDN Baciro menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan mind mapping mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penggunaan mind mapping membantu siswa mengorganisasi konsep dan informasi sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Sejalan dengan penelitian tersebut, penggunaan Canva mind mapping pada penelitian ini juga membantu siswa memahami materi

teks eksplanasi melalui penyajian konsep yang lebih terarah sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia meningkat.

Selain itu, penelitian Hidayatus Sholehah et al., (2023) di SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Canva sebagai media digital mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Salinda et al., (2025) di SDN 84 Singkawang yang menyatakan bahwa penerapan model PBL berbantuan Canva lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model PBL berbantuan Canva yang sama-sama mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, penggunaan Canva mind mapping juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu

siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih baik sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva mind mapping memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD No. 4 Dalung, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Hal ini dibuktikan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva mind mapping memiliki pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup penelitian yang hanya

dilaksanakan pada siswa kelas V di SD No. 4 Dalung, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Selain itu, penelitian ini difokuskan pada hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva mind mapping. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada cakupan yang lebih luas serta mengkaji aspek pembelajaran lainnya agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva mind mapping terbukti mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD No. 4 Dalung, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Model pembelajaran ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran melalui penggunaan media visual yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah

dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva mind mapping terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD No. 4 Dalung, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Hal ini didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Selain itu, perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu sebesar 76,73 pada kelompok eksperimen dan 65,96 pada kelompok kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva mind mapping memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva mind mapping mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan

berpusat pada siswa sehingga membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih mendalam. Penggunaan Canva mind mapping juga membantu siswa

menyusun dan memahami informasi secara visual dan sistematis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilianti, D., Az-zahra, V. S., & Nurhadi. (2025). *Journal of Innovative and Creativity Karakteristik Tes yang Baik*. 5(2), 1142–1158.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, N. L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York, NY: Longman.
- Anta. (2024). *Model problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar pembelajaran tematik sekolah dasar*. Guepedia.
- Bank, W. (2022). EdTech in Developing Countries: A Review of the Evidence. *World Bank Research Observer*, 37(2), 171–203.
<https://doi.org/10.1093/wbro/lkab011>
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. Alexandria, VA: ASCD.
- Egah Linggasari, & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui model pendidikan kecakapan hidup. *LITERASI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1), 40–62.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Elsa Kaniawati, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, & Usep Setiawan. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Elyatul Mu'awanah, & Ita Nurmala. (2024). Analisis Integrasi Ranah Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah: Perspektif Kurikulum Merdeka. *Advances in Education Journal*, 1, 140–152.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariat dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Hadi Cahyono, D., Kartinah, K., & Riskiyati, N. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Ditinjau Dari Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 451–462.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2600>
- Hidayatus Sholehah, S., Siswa Pramadyahsa, A., Andri Nugroho, A., & Estiyani. (2023). Pengaruh Model Pbl Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar

- Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3237–3246. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1011>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.000034022.16470.f3>
- Ibrahim, W. M., & Shobirin, M. (2026). Implementasi Mind Mapping dalam Pembelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. 1(1), 25–37.
- Lestari, R., & Mubarrak, J. (2024). *Journal of Biology , Chemistry , Mathematics and Physics Education (BIOCHAMP) Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger dengan Berbantuan Media The Effect of Treffinger Learning Model with Image Media Assistance on Creative Thinking of Class VIII Students*. 1(1), 34–41.
- Marleni, L., Pardini, A. S., Yudisman, A., & Asmara, A. (2025). *Model Pendidikan Di Negara Maju dan Berkembang*. 4(4), 4379–4385.
- Melany, P. I., Azzahra, A. A., Rahmadanti, I., & Julianto, I. R. (2025). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Menerapkan Pembelajaran Teks Eksplanasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(1), 24–30. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.15>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mukhlisa, N. (2023). Validitas Tes. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 142–147.
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Putri, D., Ramandhani, D., & Widyartono, D. (2024). Bahasa Indonesia Untuk Membangun Karakter Melalui Penerapan Sistem Among. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(12), 1179–1188. <https://doi.org/10.17977/um064v4i122024p1179-1188>
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media.
- Rasita Karina Br Manulang, Irsan Irsan, Halimatusakdiah Halimatusakdiah, Faisal Faisal, & Imelda Free Unita Manurung. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri Percontohan Kabanjahe. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 222–230. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5035>
- Rodriguez-Segura, D. (2022). EdTech in Developing Countries: A Review of the Evidence. *World Bank Research Observer*, 37(2), 171–203. <https://doi.org/10.1093/wbro/lkab011>
- Salinda, T., Slamet, F., & Yanti, L. (2025). Penerapan model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Canva Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn 84 Singkawang. 10, 111–117.
- Santoso, S. (2003). *Statistik nonparametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). Problem based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational Technology*, 35(5), 31–38.
- Sidauruk, E., Marbun, D., Tampubolon, Y., Theresa, T., Napitupulu, E., & Manurung, H. M. (2025). Literature Review: Analisis Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(2), 475–479. <https://doi.org/10.33369/pendipa.9.2.475-479>
- Siti Rahmawati, & Dela Kurniati. (2024). Penerapan Pendekatan Komunikatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Pada Siswa Di SD Negeri 055983 Sei Mati Langkat. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 279–288. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i1.824>
- Sudjana, N. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (ed. 28). Alfabeta.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). *Strategi pembelajaran problem based learning* (Vol. 1). YAYASAN BARCODE.
- Sholeha, S. A., Fitriani, I., & Mawardi. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Tia Irawan, Novalia Nur Asysyfa, Taufiqulloh Dahlan, M. N. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(03), 348–359.
- Tunagrahita, B. G. (2019). *SDLB kelas V*.
- UNESCO 2023. (n.d.). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* <https://doi.org/https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
- Widodo, S., Ladyani, F., & Asrianto, O. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Cv Science Techno Direct Perum Korpri, Pangkalpinang.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>