

**PENINGKATAN KEAKTIFAN MURID DALAM PEMBELAJARAN IPAS
MELALUI MODEL PjBL BERBANTU KUIS INTERAKTIF
BERBASIS CANVA KELAS IV SD**

Intan Ayu Fitri Ani¹, Ninik Indawati²

^{1,2}PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹intanayufitriani17@gmail.com, ²ninikberty@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student participation in Grade IV Science and Social Studies (IPAS) at SDN Tanjungrejo 2 Malang. This condition was indicated by student's passive behavior and lack of confidence during the learning process. The study aimed to improve student participation through the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by Canva-based interactive quizzes. The research employed Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, acting, observing, and reflecting stages conducted in two cycles. The subject of this study were 28 fourth-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The results showed a significant improvement in student participation, increasing from 50% in the first cycle to 85% in the second cycle, representing a 35% increase after the implementation of the PjBL model assisted by Canva-based interactive quizzes. The PjBL model provided meaningful learning experiences through project-based activities, while the interactive quizzes enhanced students' interest, motivation, and confidence in expressing their ideas. Therefore, the implementation of the PjBL model assisted by Canva-based interactive quizzes proved to be effective in creating an active, interactive, and student-centered learning environment.

Keywords: Project-Based Learning, student activeness, Quiz, IPAS, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan murid pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Tanjungrejo 2 Kota Malang. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku murid yang cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi murid melalui penerapan model PjBL berbantu kuis interaktif berbasis Canva. Adapun metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Model ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah 28 murid. Untuk teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan secara signifikan, yang awalnya 50% pada saat siklus I menjadi 85% di siklus II. Peningkatan ini mencapai 35% setelah menerapkan model PjBL berbantu kuis interaktif berbasis Canva. Model PjBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan berbasis proyek, sedangkan kuis interaktif mampu meningkatkan minat, motivasi, dan kepercayaan diri murid untuk berpendapat. Dengan demikian, penerapan model PjBL berbantu kuis interaktif berbasis Canva efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada murid.

Kata Kunci: Project Based Learning, keaktifan murid, kuis, IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar menempati posisi penting dalam pembentukan karakter dan pola pikir anak sejak dini. Secara prinsip, proses ini mencakup upaya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi murid. Dengan suasana belajar yang menyenangkan tentunya mampu mendorong murid untuk terus bergerak dan terlibat aktif dalam pembelajaran, bukan sekedar menerima materi dari guru sehingga proses belajar menjadi searah. Di sini guru berperan sebagai fasilitator yang dituntut untuk terus mendorong rasa ingin tahu murid agar mampu mengeksplorasi kemampuan dirinya secara individu maupun berkelompok. Melalui lingkungan belajar yang aktif, murid tidak hanya menerima ilmu dengan pemahaman yang dangkal, tetapi mampu merasakan proses bermakna dari pembelajaran yang didapatnya (Rizanna et al., 2025). Sejalan dengan upaya tersebut, sekolah sudah berupaya untuk menjalankan Kurikulum Merdeka di mana mampu memberikan ruang bagi guru untuk mengajar secara kreatif sesuai dengan gaya belajar murid. Kurikulum tersebut lebih memfokuskan pada pengembangan

keterampilan dan karakter murid dengan mengaitkan pembelajaran nyata melalui lingkungan sekitar. Adapun tujuan utama dari pembelajaran yang dilakukan yaitu memastikan murid mampu memahami fenomena alam maupun sosial melalui interaksi langsung dalam mata pelajaran IPAS. Dengan pendekatan ini, materi yang disampaikan oleh guru tidak lagi dipandang sebagai susunan teks dalam buku cetak, melainkan sebagai tantangan nyata yang harus dipecahkan oleh murid melalui sebuah proyek inovatif. Hal ini mampu mendorong murid tumbuh menjadi individu yang memiliki sikap kritis, komunikatif, dan mampu menghubungkan teori yang dipelajari dengan kehidupan nyata mereka (Asnati et al., 2025).

Keterkaitan antara tantangan nyata dalam Kurikulum Merdeka tentunya menempatkan keaktifan murid sebagai salah satu faktor penentu dalam keberhasilan proses belajar murid. Dalam konteks ini, keaktifan sangat diperlukan karena berkaitan erat dengan keterlibatan mental murid untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban guna mengkonstruksi pengetahuan ilmiahnya secara mandiri. Murid yang

terlibat aktif dalam pembelajaran cenderung lebih mudah menangkap materi yang diberikan, hal ini terjadi karena mereka berpartisipasi langsung dalam mengkonstruksi pengetahuan. Secara teoritis, aktivitas pembelajaran harus mencerminkan keterlibatan murid baik secara fisik maupun mental (Dewi et al., 2025). Dengan demikian, proses belajar dapat dikatakan berhasil apabila sebagian besar murid aktif bahkan mampu mengajukan dan menjawab pertanyaan saat pembelajaran berlangsung (Jannah et al., 2025).

Namun pada penemuan di lapangan, kondisi di kelas IV SDN Tanjungsrejo 2 Malang menunjukkan tingkat keaktifan murid masih tergolong rendah, di mana dari 28 murid, hanya 5 murid (sekitar 18%) yang secara konsisten memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, sementara sisanya cenderung pasif sebagai pendengar. Meskipun guru telah berupaya untuk memberikan berbagai rangsangan dan motivasi, respon yang muncul tetap didominasi oleh kelompok murid yang sama, sehingga interaksi kelas menjadi tidak merata.

Hasil pengamatan lebih lanjut menunjukkan bahwa murid memiliki

rasa percaya diri yang rendah ketika harus menyampaikan jawaban secara lisan. Kondisi ini terlihat bertolak belakang ketika murid mengerjakan tugas secara tertulis, di mana sebenarnya sebagian besar dari mereka mampu untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan soal dengan hasil yang baik. Ketimpangan ini membuktikan bahwa hambatan utama yang dialami oleh murid bukan pada pemahaman materi, melainkan keberaniannya untuk berkomunikasi secara langsung di kelas. Hal ini menyatakan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu memicu keberanian murid untuk berbicara, sehingga perlunya sebuah terobosan baru agar setiap murid merasa nyaman dan bersemangat untuk terlibat aktif setiap pembelajaran berlangsung.

Sebagai solusi atas rendahnya partisipasi murid, penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dianggap mampu merubah dinamika kelas menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Menurut Sunardi et al., (2026), media pembelajaran yang berbasis PjBL memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui

sebuah proyek yang diberikan oleh guru. PjBL mendorong kerja sama antar murid untuk memecahkan masalah nyata yang disajikan dalam bentuk proyek. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan lagi hanya menyampaikan materi saja, sehingga murid memiliki ruang berekspresi dan menuangkan ide lebih bebas berdasarkan peneliti sebelumnya, penerapan model PjBL dalam pembelajaran, khususnya IPAS terbukti efektif meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar, bahkan mampu mengembangkan kreativitas murid tingkat sekolah dasar (Sunardi dkk). hal ini tentunya beralasan karena model ini mampu menjadi jembatan materi yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret melalui kegiatan pembuatan sebuah produk. Integrasi model PjBL tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar murid secara kognitif, melainkan juga menumbuhkan ide dan kemandirian murid dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dengan demikian, penerapan model PjBL dengan bantuan media pembelajaran interaktif seperti Canva dapat menjadi jawaban atas kendala pasifnya pembelajaran dan kurangnya rasa

percaya diri murid kelas IV di SDN Tanjungrejo 2 Malang, sehingga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif murid dan mencapai kriteria keberhasilan minimal 75% murid berada pada kategori aktif dalam pembelajaran IPAS.

Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* tentunya memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi murid dalam proses pembelajaran, sebelum menuju pada tahapan pembuatan proyek. Media Canva dengan fitur kuis interaktifnya mampu memvisualisasikan materi IPAS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memicu keterlibatan murid karena sifatnya tidak monoton. Menurut Ulandari & Kurniawan (2023) penerapan media digital yang dinamis memungkinkan proses eksplorasi dalam PjBL menjadi lebih menyenangkan, dengan demikian murid menjadi bersemangat dan tidak merasa terbebani untuk memahami maksud dan tujuan dari pembelajaran. Canva mampu menampilkan kombinasi elemen visual, audio, dan navigasi yang responsif. Lain halnya dengan penerapan metode ceramah yang cenderung searah, media interaktif ini mampu menuntut

partisipasi aktif murid untuk merespon pertanyaan yang diajukan secara langsung dan pada akhirnya juga meningkatkan motivasi belajar murid. Adanya umpan balik tentunya memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna, di mana murid merasa dilibatkan dalam setiap proses belajar mengacu pada pemecahan tantangan yang diberikan (Kusumawati & Prastiwi, 2025).

Pemilihan media tentunya didasari pada karakteristik yang mampu mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran atau sering disebut dengan istilah *game-based learning*. Menurut Wulan et al., (2025) kuis interaktif bukan hanya sekedar permainan, melainkan sebuah tantangan kognitif yang dirancang sesuai dengan karakter murid usia sekolah dasar. Penerapan media kuis interaktif berbasis Canva memberikan peluang bagi murid dalam mendapatkan umpan balik secara langsung atas respon yang mereka berikan. Hal ini tentunya sangat relevan dengan permasalahan atas rendahnya partisipasi dan rasa percaya diri murid di kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang.

Efektivitas penerapan media digital seperti Canva dalam mendukung

model pembelajaran yang inovatif sudah banyak dikaji penelitian terdahulu. Salah satu penelitian yang dianggap relevan dilakukan oleh Kusumawati dan Prastiwi (2025) dimana peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Canva sangat efektif dalam menyederhanakan konsep ilmiah yang bersifat abstrak, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman murid secara mendalam. Adapun tingkat kelayakan media ini sudah mencapai kategori “Sangat Layak”.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Raya et al., (2025) di SD Negeri Periuk 3 Tangerang mengimplementasikan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu Quiziz dan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar. Hasil temuan ini menyatakan bahwa integrasi media interaktif dalam pembelajaran berbasis masalah mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pada akhirnya mampu meningkatkan keterlibatan murid

dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang diajukan. Kedua penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menegaskan bahwa media pembelajaran tersebut mampu mengatasi kebosanan dan pasifnya murid pada saat pembelajaran berlangsung.

Meskipun penelitian terdahulu telah banyak mengkaji penerapan media Canva dan model pembelajaran berbasis masalah (PBL), penelitian ini tentunya memiliki perbedaan dan kebaruan tersendiri. Adapun novelty penelitian ini terletak pada penggunaan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantu kuis interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan keaktifan murid pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

Berbeda dengan penelitian terdahulu oleh Kusumawati et al (2025) yang berfokus pada pengembangan media materi metamorphosis kelas III dan penelitian yang dilakukan oleh Raya (2025) et al yang menerapkan model PBL dan Quiziz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Penelitian ini cenderung menggabungkan tahapan pembuatan proyek (PjBL) dengan stimulus kuis interaktif berbasis

Canva. Adapun fokus utama penelitian ini yaitu memberikan solusi konkret bagi murid yang pada dasarnya memiliki kemampuan kognitif baik, namun memiliki hambatan dalam hal percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas. Dengan demikian, penerapan kuis interaktif berbasis Canva dalam sintak PjBL diharapkan tidak hanya menyampaikan materi saja, tetapi menjadi pemantik untuk meningkatkan keaktifan murid dalam interaksi dua arah selama proses pembelajaran berlangsung.

Berangkat dari latar belakang tersebut, peneliti menilai perlunya dilakukan tindakan kelas untuk mengatasi kesenjangan antara kemampuan kognitif murid dan rendahnya partisipasi aktif di kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang. Integrasi kuis interaktif berbasis Canva ke dalam kerangka PjBL diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga membangun keaktifan murid dalam berinteraksi dan berkomunikasi di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model

Project Based Learning (PjBL) berbantu kuis interaktif berbasis Canva di kelas IV Tanjungrejo 2 Malang.

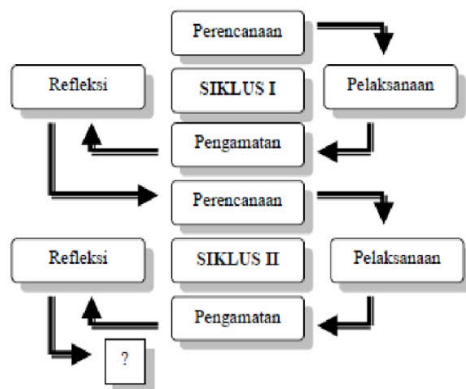
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Pemilihan metode ini dilandasi oleh kebutuhan fungsional peneliti untuk memberikan solusi nyata terkait permasalahan rendahnya partisipasi murid di kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang. PTK salah satu penelitian yang berorientasi pada upaya perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan nyata (Institut et al., 2021). Adapun fokus penelitian ini tidak hanya pada penggambaran kondisi nyata yang terjadi di kelas, tetapi juga pada pemberian solusi atau tindakan berupa penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* yang diintegrasikan dengan media kuis interaktif berbasis Canva. Penerapan kedua strategi tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tentunya mampu melibatkan murid secara optimal. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif bersama

dengan Guru Pamong di sekolah sasaran yang berperan sebagai observer guna menjaga objektivitas selama proses tindakan berlangsung.

Rancangan penelitian mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTanggart, yaitu model spiral yang memungkinkan untuk dilaksanakan secara spiral atau berulang dalam beberapa siklus. Di setiap siklusnya mencakup empat tahapan utama, meliputi perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting)(Prihantoro & Hidayat, 2019). Tahap perencanaan ini sebagai awal tindakan, di mana peneliti sudah mulai untuk menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti Modul Ajar IPAS berbasis PjBL, instrument observasi, keaktifan murid, angket, dan kuis interaktif berbasis Canva yang sebelumnya dirancang berdasarkan karakteristik murid di kelas IV. Tahap tindakan dilakukan melalui penerapan sintak PjBL, mulai dari penentuan pertanyaan mendasar, penyusunan sebuah proyek, pelaksanaan kegiatan, hingga evaluasi hasil belajar murid, yang dipadukan dengan sesi kuis interaktif untuk meningkatkan keaktifan murid.

Selama tindakan berlangsung, kegiatan observasi terus dilakukan secara bertahap untuk mencatat aktivitas, respon, dan tingkat partisipasi murid menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi sebelumnya. Hasil observasi yang telah dilakukan akan dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui berbagai kendala yang muncul selama tindakan berlangsung, sekaligus peneliti merumuskan langkah perbaikan pada siklus selanjutnya. Secara Visual, alur ari model Kemmis dan McTanggart akan diuraikan pada gambar berikut:



Gambar 1. PTK Model Kemmis & Tanggart (Sumber: Machali, 2022)

Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV di SDN Tanjungrejo 2 Malang dengan jumlah 28 orang. Untuk pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada tempat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), sehingga peneliti

sudah memiliki pemahaman mendalam mengenai kondisi kelas di sekolah penugasan. Tidak hanya itu, peneliti juga sudah memahami karakteristik murid, dan tingkat keaktifan belajar yang nantinya perlu ditingkatkan lagi.

Untuk memperoleh data yang akurat dan menyeluruh terkait dengan peningkatan keaktifan murid pada mata pelajaran IPAS dengan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantu kuis interaktif berbasis Canva, peneliti menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun Teknik pengumpulan data meliputi observasi terstruktur, penyebaran angket, dokumentasi dan tes hasil belajar. Pertama, observasi menjadi instrument utama sebagai pegangan peneliti dengan tujuan sebagai pencatatan secara langsung keterlibatan murid, baik dari aspek keaktifan lisan (bertanya dan menjawab), keaktifan psikomotorik (partisipasi dalam penyelesaian proyek secara berkelompok, maupun keaktifan mental (fokus dan antusiasme murid saat mengikuti kuis interaktif berbasis Canva) yang dibuat oleh peneliti.

Kedua, teknik perolehan data dilakukan dengan penyebaran angket

(kuesioner) dengan tujuan menggali data yang bersifat subjektif, seperti halnya tanggapan dan minat murid terhadap pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti. Pengisian angket dilakukan oleh murid setiap akhir siklus untuk mengetahui sejauh mana media kuis interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri murid dalam pembelajaran IPAS. Adapun hasil angket nantinya menjadi bahan refleksi penting bagi peneliti dalam menyempurnakan desain pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Ketiga, teknik dokumentasi digunakan peneliti sebagai bukti autentik pelaksanaan penelitian. Dokumentasi meliputi foto kegiatan murid pada saat menjawab kuis, mengerjakan proyek, dan berdiskusi. Data dokumentasi nantinya akan membantu peneliti untuk meninjau kembali kegiatan pembelajaran secara lebih detail sehingga hasil analisis menjadi lebih objektif. Terakhir, tes hasil belajar murid setiap akhir siklus untuk mengetahui keterkaitan antara peningkatan keaktifan murid dengan pemahaman konsep IPAS. Tes ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana efektivitas

penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan kuis interaktif berbasis Canva dalam membantu murid untuk mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Dari keseluruhan data yang diperoleh, nantinya akan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan membandingkan persentase keaktifan murid di setiap siklusnya. Keberhasilan penelitian dapat ditentukan apabila terjadi peningkatan keaktifan murid dalam mengikuti proses pembelajaran secara signifikan, dengan target minimal 75 % murid berada dalam kategori aktif atau sangat aktif sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil terkait dengan Peningkatan Keaktifan Murid dalam Pembelajaran IPAS Melalui Model PjBL Berbantu Kuis Interaktif Berbasis Canva Kelas IV SD diperoleh melalui penelitian yang menggunakan model Kemmis & Tanggart (Prihantoro & Hidayat, 2019). Di mana model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu Perencanaan tindakan (*Planning*),

Pelaksanaan tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*), dan Refleksi terhadap tindakan (*Reflecting*) ((Amelia & Darmawati, 2025). Adapun keempat tahapan tersebut diterapkan secara berulang dalam dua siklus, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.

Tahapan perencanaan (*planning*) diawali dengan melakukan pengamatan terhadap kondisi awal di kelas sasaran. Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menilai bahwa keaktifan murid tergolong rendah, dimana murid cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru tanpa adanya umpan balik. Kondisi tersebut menjadi dasar peneliti untuk menyusun sebuah tindakan perbaikan melalui penerapan model PjBL yang dipadukan dengan kuis interaktif berbasis Canva. Pada tahapan ini, peneliti mulai menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, pembelajaran berbasis proyek, dan media kuis interaktif untuk meningkatkan keaktifan murid. Peneliti juga menyusun instrument penelitian berupa lembar observasi keaktifan murid selama pembelajaran berlangsung dengan memuat

berbagai indikator, seperti indikator bertanya, menjawab, partisipasi, dan fokus. Selain itu, peneliti juga menyiapkan angket respon murid untuk mengetahui persepsi terhadap pengalaman belajar yang telah dilakukan.

Tahap pelaksanaan (*acting*), pada tahap ini dilakukan implementasi dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pembelajaran yang dilakukan mampu memberikan kesempatan kepada murid untuk terus terlibat aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran dirancang mulai dari mengidentifikasi masalah, menentukan solusi, hingga mempresentasikan hasil proyek. Pada siklus I, keterlibatan murid mulai terlihat, akan tetapi masih terbatas pada beberapa murid saja. Hal ini menunjukkan bahwa murid masih berada pada tahap adaptasi terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, pada siklus II, pelaksanaan mulai diperbaiki melalui pembagian peran dalam penyusunan proyek dan penguatan motivasi dengan tujuan keterlibatan murid menjadi merata.

Tahap observasi (*observing*) dilakukan ketika pembelajaran berlangsung menggunakan lembar

observasi yang telah dirancang sebelumnya untuk memantau perubahan keaktifan murid setiap siklusnya. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I menjadi tahapan awal penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantu kuis interaktif berbasis Canva. Melalui tahapan ini, pembelajaran dirancang untuk merubah peran murid dari pasif menjadi aktif melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek dan interaksi melalui kuis. Pada siklus I mulai menunjukkan adanya peningkatan di awal, hal ini terlihat pada indikator partisipasi, akan tetapi untuk keaktifan bertanya dan menjawab masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi siklus I selama proses pembelajaran, diperoleh data keaktifan murid sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Murid Siklus I

Kategori	Jumlah Murid	Persentase
Sangat Aktif	4	14%
Aktif	10	36%
Cukup	8	29%
Kurang	6	21%
Total	28	100%

Sumber: (Adha et al., 2024)

Berdasarkan tabel pada siklus I, jumlah murid dengan kategori aktif

dan sangat aktif sebanyak 14 murid. Tingkat keaktifan sudah pada tahap 50%, Walaupun belum mencapai indikator keberhasilan minimal yang sudah ditetapkan, yaitu 75 %. Data ini menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan di awal siklus terjadi pada indikator partisipasi dalam pengerjaan proyek. Di sini murid mulai terlibat aktif dan menunjukkan minat terhadap pembelajaran yang diberikan. Namun pada indikator bertanya dan menjawab, keaktifan murid masih cenderung rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa meskipun secara garis besar pembelajaran sudah memberikan ruang untuk aktif, secara mental murid masih mengalami hambatan pada hal kepercayaan diri.

Adapun hasil angket pada siklus I juga menunjukkan bahwa sebagian murid sudah mengalami perubahan dalam mengikuti proses pembelajaran. Murid mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dari sebelumnya sehingga tidak mudah membuat bosan. Hal ini tentunya didukung dengan adanya kuis interaktif berbasis Canva. Sejalan dengan hasil observasi, hasil angket menyatakan bahwa beberapa murid masih ragu untuk menyampaikan jawaban dan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil observasi dan angket dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus I sudah mulai terjadi peningkatan keaktifan di awal pembelajaran, namun masih diperlukan perbaikan agar keaktifan murid merata. Dengan demikian, maka perlunya dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tindakan pada siklus II merupakan lanjutan dari hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya. Adapun perbaikan yang dilakukan meliputi pemberian motivasi secara intensif, pembentukan kelompok sesuai dengan perannya supaya murid memiliki tanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru. tidak lupa pemberian stimulus dengan mengoptimalkan penggunaan kuis interaktif tetap dilakukan untuk mendorong partisipasi murid secara keseluruhan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Murid Siklus II

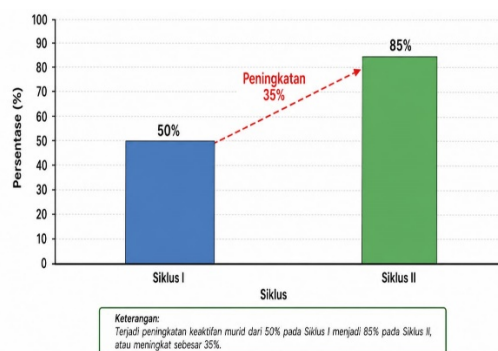
Kategori	Jumlah Murid	Persentase
Sangat Aktif	11	39%
Aktif	13	46%
Cukup	3	11%
Kurang	1	4%
Total	28	100%

Sumber: (Adha et al., 2024)

Pada siklus II, mulai terjadi peningkatan signifikan pada keseluruhan indikator, pada tahap ini murid mulai berani untuk bertanya, aktif dalam menjawab, serta terlibat diskusi proyek. Selain itu, fokus murid meningkat dibandingkan sebelumnya. Berdasarkan hasil tabel murid berada pada kategori aktif dan sangat aktif mencapai 24 murid dengan persentase 85%. Apabila dianalisis secara lebih mendalam, peningkatan partisipasi murid sudah mulai merata di setiap indikatornya. Tidak hanya aktif dalam kegiatan proyek, murid mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab dan bertanya. Penerapan kuis interaktif berbasis Canva terbukti efektif untuk mendorong respon murid, kuis membantu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan tanpa tekanan. Dari segi fokus, murid lebih memperhatikan dan terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Kondisi ini menandakan bahwa pembelajaran yang interaktif dan bervariasi mampu meningkatkan konsentrasi murid secara lebih optimal. Hal ini diperkuat dengan hasil angket pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan respon positif murid secara signifikan. Sebagian besar

murid merasa percaya diri, lebih berani untuk berpendapat, dan mengikuti proses pembelajaran dengan penuh perhatian. Penerapan kuis interaktif juga membantu murid lebih mudah dalam memahami materi secara mendalam.

Apabila dibandingkan dengan siklus I, peningkatan yang terjadi pada siklus II tidak hanya terlihat dari segi persentase keaktifan, melainkan dari keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Murid yang awalnya pasif sudah mulai berani untuk menunjukkan inisiatif dan berpartisipasi dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan keaktifan murid baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif. Untuk memperjelas perbandingan dari hasil peningkatan keaktifan murid pada siklus I dan II dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1. Perbandingan Persentase Keaktifan Murid Siklus I dan II
Sumber: (Apriatni & Khaeroni, 2025)

Berdasarkan grafik perbandingan antara siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan keaktifan yang signifikan dari 50% menjadi 85%. Rentang peningkatan mencapai 35% yang menunjukkan bahwa tindakan perbaikan pada siklus II berdampak nyata terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi menandakan bahwa sebagian besar murid sudah mencapai kategori aktif ketika pembelajaran berlangsung. Dalam analisis persentase untuk mengukur keaktifan murid sejalan dengan penelitian (Putri & Taufina, 2020) yang menyatakan bahwa observasi dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) umumnya disajikan dalam bentuk sedemikian. Hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan keaktifan murid antar siklus secara objektif.

Peningkatan tidak hanya mencerminkan perubahan pada murid yang aktif saja, akan tetapi adanya transformasi pada pola belajar murid sebelumnya. Pada siklus I, keaktifan murid masih sebagian, belum sepenuhnya merata. Hal ini diakibatkan oleh belum terpenuhinya kebutuhan murid selama pembelajaran berlangsung. Selain itu,

kurangnya rasa percaya diri juga mempengaruhi jalannya proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Azzahra Putri & Firmansyah, 2026) bahwa kepercayaan diri menjadi faktor utama murid bersifat pasif dan enggan untuk berpartisipasi aktif.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, mulai terjadi perubahan secara keseluruhan baik dari segi kualitas dan kuantitas. Ditinjau dari segi kualitas, murid mulai menunjukkan keberanian dalam menjawab pertanyaan baik dari kuis maupun guru secara langsung. Selain itu, murid menjadi lebih aktif saat diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya meningkatkan keaktifan, melainkan juga meningkatkan interaksi sosial dalam proses diskusi. Murid tidak hanya mengikuti pembelajaran dan banyak mendengarkan guru, tetapi murid ikut terlibat di setiap tahapan belajarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurhayati et al (2023) bahwa pembelajaran yang bervariasi mampu menumbuhkan keterlibatan murid baik secara fisik maupun mental.

Peningkatan keaktifan erat kaitannya dengan penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dimana model ini mampu memberikan pengalaman belajar berbasis kegiatan nyata, ditambah penerapan kuis interaktif di kelas. Model PjBL mampu mendorong keterampilan sosial dan percaya diri murid. Hal ini didukung oleh penelitian Ghifari et al (2026) yang menyatakan bahwa PjBL efektif guna meningkatkan partisipasi belajar murid karena dalam penerapannya lebih banyak melibatkan murid secara langsung terutama dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, penerapan media interaktif juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar murid karena sifatnya yang menarik dan tidak membosankan.

Secara keseluruhan, perbandingan siklus I dan II yang disajikan dalam bentuk grafik menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan yang terjadi merupakan hasil dari penerapan model pembelajaran yang tepat dan penggunaan kuis interaktif berbasis Canva yang menarik, serta kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Hal ini menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL berbantu

kuis interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keaktifan murid secara signifikan.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantu kuis interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keaktifan murid dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang. Persentase keaktifan murid dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan secara signifikan dari 50% menjadi 85% dan dapat dikatakan bahwa kenaikan mencapai 35 %. Penerapan model PjBL memberikan kesempatan pada murid untuk berpartisipasi dalam penyusunan proyek. Sementara itu, penerapan kuis interaktif berbasis Canva membantu meningkatkan minat belajar murid dan mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Hasilnya murid yang awalnya pasif dan kurang percaya diri menjadi berani untuk mengutarakan pendapatnya, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, peneliti membuktikan bahwa model pembelajaran PjBL didukung kuis interaktif dapat menjadi solusi efektif

dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, N., Azizah, & Warda. (2024). Implementasi Model PBL dan Media Permainan Ubur-Ubur untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 207–222.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.515>
- Amelia, F., & Darmawati, D. M. (2025). Curricula: Journal of Curriculum Development The impact of Canva-assisted project-based learning on IPAS learning results. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1), 649–662.
<https://doi.org/10.17509/curricula.v4i1.83873>
- Apriatni, S., & Khaeroni, K. (2025). Pemanfaatan Magic Straws untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 309–326.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.546>
- Azzahra Putri, N., & Firmansyah (2026). Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Kandis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2).

- Dewi, S., Anggraeni, T., Desrian, W. N., & Sudrajat, J. W. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Proses Belajar dengan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dan Canva. *Jurnal AbdiMU: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 42–47. <https://doi.org/10.32627>
- Ghifari, S., Rizal, M.S, Ananda, R., Zulhendri, & Nurhaswinda. (2026). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 890-900.
- Institut, S., Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.
- Jannah, M., Prima Pravitasari, A., Dwi Astuti, Y., Dyah Utami, R., Muhammadiyah Surakarta, U., & Negeri Kleco, S. (2025). Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS melalui Media Interaktif Wordwall. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Asnati, U., & Wahdan Wilsa, A. (2025). Penerapan Model Project Based Learning Berbantu Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PGSD FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu*. 10(2).
- Nurhayati, H., Handayani, L., & Wdiarti, N. (2023). Keefektifan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1716–1723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5384>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–

Raya, E. P. (n.d.). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Quizizz dan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Periuk 3 Kota Tangerang.*

Perkembangbiakan Hewan. *Pendal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.*

Rizanna Aulia Alfath, S., Indawati, N., & FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, P. (2025). *Pengembangan Media Nearpod dalam Model Pbl Untuk Materi Sumber Daya Alam Kelas V SD*, 10.

Sunardi, S., Rohaeti, E. E., & Hidayat, W. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Project Based Learning dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 2029–2036. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11035>

Ulandari, S., & Kurniawan, M. W. (2023). Penggunaan modul elektronik berbasis canva untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 117–127. <https://doi.org/10.22219/jppg.v4i3.26477>

Wulan & Nuruddin, M. (2025). Game Quiz Berbasis Canva: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi