

**PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN CANVA TERHADAP *STUDENT WELL BEING* DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SD PADA MATERI UDARA BERSIH BAGI KESEHATAN**

Siti Masitoh  
Sayidatina816@gmail.com  
Graduate Program Open University

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the Canva-assisted Problem Based Learning (PBL) learning model on student well being and science learning outcomes for fifth grade elementary school students. The research method uses a quantitative research design with research instruments in the form of questions and questionnaires given during the pretest and posttest. Data analysis used the Mann Whitney Test statistic for the independent sample test data and the Wilcoxon Test for the data dependent sample test. The population used was all fifth grade elementary school students from four elementary schools in Subang district. The results of research on student well being in the experimental class through the Wilcoxon Signed rank test showed that the average student well being before using the Canva-assisted problem-based learning model was 13.50 while the average student well-being after using the Canva-assisted problem-based learning model became 28.32 and a Z value of -6.135 and a Sig.(2-tailed) value of 0.000 is smaller than the  $\alpha(0.05)$  level so that it rejects  $H_0$  and accepts  $H_1$ , so the conclusion is that there is an influence of the problem-based learning model assisted by Canva on student well being in class V Elementary School. The average value of science learning outcomes for fifth grade elementary school students before the Canva-assisted problem-based learning model was 0.00 while the average learning outcomes after the Canva-assisted problem-based learning model was 30.00 and a Z value of -6.705 was obtained and a Sig.( 2-tailed) 0.000 is less than the level  $\alpha(0.05)$  so that it rejects  $H_0$  and accepts  $H_1$ , so the conclusion is that there is an effect of the Canva-assisted problem-based learning model on learning outcomes in science for class V elementary school.*

**Keywords:** *Problem Based Learning Model, Student Well Being, Science Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan canva terhadap *student well being* dan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan instrumen penelitian berupa soal dan angket yang diberikan saat *pretest* dan *posttest*. Analisis data dengan menggunakan uji statistik *Mann Whitney Test* untuk data *independent sample test* dan uji statistik *Wilcoxon Test* untuk data *dependent sampel test*. Populasi yang digunakan seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar dari empat Sekolah Dasar yang ada di kabupaten Subang. Hasil penelitian terhadap *student well being* pada kelas eksperimen melalui uji *Wilcoxon Signed rank test*

didapatkan rata-rata *student well being* sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva adalah 13.50 sedangkan rata-rata *student well being* sesudah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva menjadi 28.32 dan didapatkan nilai Z sebesar -6.135 dan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat  $\alpha(0,05)$  sehingga menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$  maka kesimpulannya terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap *student well being* kelas V Sekolah Dasar. Adapun nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD sebelum model pembelajaran *problem based learning* berbantuan Canva adalah 0.00 sedangkan rata-rata hasil belajar sesudah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan Canva menjadi 30.00 dan didapatkan nilai Z sebesar -6.705 dan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat  $\alpha(0,05)$  sehingga menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ , maka kesimpulannya terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar IPA kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Kesejahteraan Siswa, Hasil Belajar IPA

### **A. Pendahuluan**

Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring (online) yang berlangsung satu tahun lebih menyebabkan siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada beberapa siswa yang diwawancarai oleh peneliti mengenai pendapatnya saat mengikuti belajar daring, sebagian besar menjawab bosan karena harus belajar sendiri di rumah, tidak bisa berdiskusi dengan teman dan terkendala dengan jaringan internet. Saat ini kegiatan belajar mengajar secara tatap muka sudah berlangsung hampir tiga semester, namun siswa masih kesulitan memunculkan *student well being* dan hasil belajar kategori rendah terutama

dalam mata pelajaran IPA. *Student well being* yakni *positive mood* dan *positif attitude*. *Positif mood* (perasaan positif yang berkaitan dengan rasa kepuasan dalam belajar, dan suasana hati yang menyenangkan) dan *positive attitude* (perilaku yang positif, yang akan ditunjukkan siswa dalam hubungannya dengan guru, dengan teman sebaya, dan lingkungannya sehingga menumbuhkan sikap yang harmonis). Hasil penelitian Fauzi & Khusuma, (2020), bahwa perubahan pola belajar yang terjadi kepada siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa. *Psychological well being* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan perkembangan siswa (Froh, Franklin, & Templeton, 2009). Meskipun beberapa

penelitian mengenai *psychological well being* berfokus pada remaja, namun tidak menutup kemungkinan juga dimiliki oleh anak pada tingkat sekolah dasar. Alasannya adalah psikologi siswa SD lebih cenderung mudah dipengaruhi dibandingkan dengan remaja (Silvia, 2018).

Untuk menjawab permasalahan tersebut maka diduga jika menggunakan model pembelajaran berbasis masalah atau model pembelajaran *problem-based learning (PBL)* menjadi pilihan model pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan *student well being* dan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar. Model pembelajaran *problem-based learning* ini dipandang mampu meningkatkan daya rangsang berpikir tingkat tinggi dan berorientasi pada dunia nyata termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar (Rusman,2012, hal.241). Menurut Dewey (dalam Trianto, 2009:91) belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respon, merupakan hubungan timbal balik antara dua arah belajar dan lingkungan. Model *problem based learning* merupakan model

pembelajaran dengan mengawali permasalahan yang diangkat berdasarkan kompetensi dan tujuan namun penyajiannya diambil dari kehidupan sehari-hari. Lingkungan memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik. Dalam proses pembelajaran dengan model *PBL*, guru berfungsi sebagai fasilitator yang berusaha memancing, membimbing dan mengarahkan siswa untuk memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

Kemampuan menyelesaikan masalah sangat penting bagi siswa, dilihat dari kepentingan akademik, untuk pengembangan sikap, atau pun untuk kepentingan hidupnya di waktu yang akan datang. Pentingnya pembelajaran berbasis masalah ini didasari oleh pemikiran John Dewey dan *Kelas Demokratisnya* (1916). Menurut Dewey, sekolah seharusnya mencerminkan masyarakat yang lebih

besar dan kelas merupakan laboratorium untuk pemecahan masalah di kehidupan yang nyata, Wardhani (dalam Supinah dan Susanti, 2010).

Untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran maka dibutuhkan media sebagai komponen sumber belajar di lingkungan belajar siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Brown mengemukakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Briggs berpendapat bahwa media harus didukung sesuatu untuk mengomunikasikan materi supaya terjadi proses belajar. Dengan demikian, maka media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran akan pengetahuan dan keterampilan serta mampu menghubungkan kembali antara konsep-konsep yang sudah diketahui dengan yang akan dipelajari. Dalam penelitian ini maka peneliti dibantu oleh aplikasi *canva for education* sebagai media pembelajaran. Melalui aplikasi

*canva for education*, guru dapat membuat dan mendesain sendiri beragam bahan ajar baik yang berbasis *grafis, voice*, maupun video yang diharapkan akan menarik perhatian dan semangat belajar siswa ketika disampaikan dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring.

Adapun alasan peneliti memilih *canva* digunakan sebagai media pembelajaran seperti yang telah dipaparkan di atas, juga didukung oleh beberapa penelitian yang telah membuktikan bahwa *canva* dapat memberikan pengaruh baik dalam pembelajaran. Dalam mendesain di aplikasi *canva*, tidak harus memakai laptop tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2019). Ada tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, yaitu; stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, dan informasi yang menampilkan penjelasan dari guru (Aji, 2020).

Selain memiliki beberapa kelebihan, aplikasi *canva* juga memiliki kekurangan diantaranya: hanya bisa diakses secara online, beberapa fitur baru bisa diakses dengan akun

premium, butuh sinyal internet yang stabil, desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh, dan belum ada insert tabel untuk membuat slide presentasi.

Semua kriteria media pembelajaran yang dikemukakan di atas, canva telah memenuhi kriteria media yang baik sehingga canva cocok digunakan sebagai media pembelajaran, yakni untuk menyampaikan materi pelajaran. Guru sangat terbantu dalam mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan melalui media canva sehingga akan tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami pelajaran. Dan yang diharapkan dampak untuk di masa yang akan datang melalui pemanfaatan teknologi akan tumbuh jiwa entrepreneurship pada siswa. *Entrepreneurship lessons need to be related to technology, which in turn becomes technology entrepreneurship (technopreneurship)* (Hamid, 2011). Sehingga dalam penelitian ini saya akan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva yang diduga akan berpengaruh baik terhadap

peningkatan *student well being* dan hasil belajar IPA materi Udara Bersih bagi Kesehatan kelas V siswa Sekolah Dasar.

Kedudukan *Student/siswa* dalam sistem pendidikan sebagai sentral, ini artinya muara dari seluruh sistem Pendidikan adalah peserta didik (*student*). Apapun yang dilakukan di dalam sistem Pendidikan dimaksudkan untuk menciptakan kesejahteraan dan kebahagiaan peserta didik, dan siapapun yang bekerja di dunia Pendidikan, baik guru maupun tenaga kependidikan lainnya, tindakan, sikap, orientasi pikiran dan pelayanan yang diberikannya tertuju pada kepentingan siswa.

Peserta didik hidup pada zamannya, mereka hidup di dunia terbuka dan keberagaman pengaruh dari berbagai hal yang bersifat positif maupun negatif. Kuatnya pengaruh dari luar dirinya, maka peserta didik memerlukan bimbingan dari orang dewasa agar mereka tumbuhkembang dengan baik. Menghadapi ragam pengaruh dari luar yang sangat kuat, seperti pasca pandemic COVID-19 saat ini, maka semua peserta didik wajib memiliki *well being* yang baik. Tekanan-tekanan dari

luar nantinya akan mempengaruhi kesejahteraan psikologis siswa, sehingga perlu untuk memahami dan menjaga agar *psychological well being* atau kesejahteraan psikologis siswa tetap stabil bahkan tinggi (Batubara, 2017). Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia (Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, 2020). Misero dan Hawadi (2012) menjelaskan bahwa perkembangan psikologis yang dialami oleh siswa dapat menimbulkan permasalahan pada mereka dalam menyesuaikan diri dengan peran barunya. *Well being* adalah kondisi mental dan emosi seseorang yang bersifat konsisten. Menurut Compton (dalam Indriana, 2012), *Subjective Well-Being* mempengaruhi tinggi rendahnya nilai kebahagiaan dan kepuasan dalam kehidupan individu.

Memiliki makna dan tujuan dalam hidup merupakan faktor penting dari *Subjective Well Being*, karena siswa yang demikian akan memiliki rasa puas atau Bahagia dalam kehidupannya. Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa *Subjective Well Being* sangat baik dijadikan salah satu

komponen dalam pembelajaran di kelas. Sesuai dengan pendapat dari Shoshani & Steinmetz (2013) bahwa pelibatan *Subjective Well Being* sebagai bagian integral dari kurikulum sekolah merupakan suatu yang sangat dibutuhkan di dunia pendidikan. Kesejahteraan siswa menunjukkan derajat keefektifan fungsi siswa dalam komunitas sekolah (Frailon, 2004), mengambil peran utama dalam pembelajaran (*Department of Education and Children's Service, 2005*), dan mempengaruhi optimalisasi fungsi siswa di sekolah (Victorian Government, 2010)

Dengan demikian *student well being* merupakan kondisi siswa yang memiliki pola pikir dan emosi positif dalam mengikuti pembelajaran sehingga diharapkan akan nampak dalam beberapa indikator yakni: memiliki perasaan puas dan menyenangkan dalam belajar, aktif, terpenuhinya kebutuhan belajar, memiliki keinginan dan harapan dalam hidup, memiliki sikap optimis, dan merasa bahagia dalam belajar. Salah satu yang mempengaruhi hasil pembelajaran dan perkembangan siswa adalah kesejahteraan atau *well*

*being*, yakni merasa bahagia atau senang (Fors, 2010). Oleh karena itu, bahwa kebahagiaan (*well being*) memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Artinya, rasa senang/kebahagian/kepuasan (*well being*) yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran berhubungan dengan peningkatan hasil akademik. Begitupun sebaliknya, jika student well-being siswa rendah, maka akan menunjukkan hasil akademik yang kurang maksimal.

Seseorang yang telah mengikuti belajar akan ada perubahan pada tingkah lakunya baik perubahan pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotor. Menurut Woodworth (dalam Ismihyani 2000), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Woodworth juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan Pendidikan dan pembelajaran yang telah dicapai.

Diutarakan Mulyasa (2008), hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara komprehensif/keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan

derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Menurut Caroll (dalam Sudjana 2009:40) terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, antara lain: (1) bakat siswa; (2) waktu yang tersedia bagi siswa; (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi; (4) kualitas pengajaran; dan (5) kemampuan siswa. Adapun yang diutarakan oleh Slameto, factor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah factor internal (jasmaniah dan psikologis) dan factor eksternal (keluarga, sekolah, dan masyarakat).

Menurut Ausubel (Darmojo & Kaligis, 1993:28) faktor yang mempengaruhi belajar siswa adalah apa yang telah diketahui siswa atau konsep awal siswa. Hal ini mengandung pengertian agar terjadi pembelajaran yang bermakna konsep baru informasi baru dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada

hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Tingkah laku dalam cakupan yang luas meliputi kognitif, afektif, psikomotorik (dalam kurikulum 2013 mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan). Penilaian dan pengukuran hasil belajar menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pembelajaran sesuai dengan tujuan Pendidikan dan pembelajaran. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak paham menjadi memahami. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa factor yang saling keterkaitan dan tidak bisa dipisahkan dari peserta didik itu sendiri. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama ketika guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Hasil belajar dapat

berupa dampak pembelajaran dan dampak penggiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan bagi siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh factor internal dan eksternal/lingkungan siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian menggunakan desain penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti merupakan kuasi eksperimen dengan instrumen penelitian berupa soal dan angket yang diberikan saat *pretest* dan *posttest*. Populasi yang digunakan seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar dari empat Sekolah Dasar yang ada di kabupaten Subang.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba membandingkan kemampuan *student well-being* dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran model *Problem based learning (PBL)* berbantuan Canva yang dilaksanakan di kelas eksperimen. Sedangkan sebagai pembandingnya tanpa menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan canva, yakni menggunakan model pembelajaran *direct teaching* yang digunakan di kelas kontrol. Analisis data dengan



menggunakan uji statistik *Mann Whitney Test* untuk data *independent sample test* dan uji statistik *Wilcoxon Test* untuk data *dependent sampel test*. Dimana metode yang digunakan adalah metode uji beda rata-rata dengan *Wilcoxon ranks Test* dengan menghitung rata-rata apakah terdapat pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap *student well being* dan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

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

Dalam penelitian ini, uji asumsi yang dilakukan ada dua yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas untuk distribusi data variabel *student well being* baik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada sebelum dan setelah pembelajaran masing-masing berdistribusi tidak normal. Begitu pula pada variabel hasil belajar baik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk sebelum dan setelah pembelajaran masing-masing

berdistribusi tidak normal. Adapun uji homogenitas menunjukkan bahwa sebaran data variabel *student well being* untuk kelas eksperimen memiliki data yang homogen sedangkan sebaran data variabel *student well being* untuk kelas kontrol memiliki data yang heterogen. Sedangkan sebaran data untuk variabel hasil belajar baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi skor pretest dan posstest siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva dan model *direct teaching*. Pretest dilakukan untuk mengetahui *student well being* dan hasil belajar IPA materi Udara Bersih bagi Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva dan model pembelajaran *direct teaching*. Adapun data posstest di kelas eksperimen diperoleh setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva. Sedangkan data nilai posttest di kelas kontrol diperoleh

setelah menggunakan model pembelajaran *direct teaching*.

Berikut perbandingan nilai *student well being* dan hasil belajar IPA siswa

kelas V sekolah Dasar di kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan

pada tabel 1, tabel 2, tabel 3, dan tabel 4 berikut:

**Tabel 1 Student Well Being Kelas Eksperimen**

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST-	Negative Ranks	2 <sup>a</sup>	13.50	40.50
PRETEST	Positive Ranks	51 <sup>b</sup>	28.32	1444.50
	Ties	9 <sup>c</sup>		
	Total	62		

- a. Posttest < Pretest  
 B. Posttest > Pretest  
 C. Posttest = Pretest

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Posttest-Pretest
Z	-6.135 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
 b. Based on Negative rank

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil uji statistik *Wilcoxon test* terhadap *student well being* di kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva lebih besar dibandingkan *student well being* sebelum pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva, yakni nilai rata-rata *student well being* sebelum pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva adalah 13.50 sedangkan rata-rata

*student well being* setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva adalah 28.32. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon signed rank test* didapatkan nilai Z sebesar -6.135 dan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat  $\alpha$  5% (0,05) maka kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva. Terhadap *student well being* siswa kelas V Sekolah Dasar.

**Tabel 2 Student Well Being Kelas Kontrol Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST-	Negative Ranks	4 <sup>a</sup>	14.00	56.00
PRETEST	Positive Ranks	30 <sup>b</sup>	17.97	539.00
	Ties	31 <sup>c</sup>		
	Total	65		

- A. Posttest < Pretest  
 B. Posttest > Pretest  
 C. Posttest = Pretest

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Posttest – Pretest
Z	-4.341 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
 b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) *student well being* kelas kontrol setelah menggunakan pembelajaran *direct teaching* lebih besar dibandingkan *student well being* sebelum pembelajaran *direct teaching*. Rata-rata *student well being* sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran *direct teaching* adalah 14.00 dan nilai rata-rata *student well*

*being* setelah menggunakan model pembelajaran *direct teaching* adalah 17.97. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon signed rank test* didapatkan nilai Z sebesar -4.341 dan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat  $\alpha$  5% (0,05) maka kesimpulannya terdapat pengaruh model pembelajaran *direct teaching terhadap* rata-rata *student well being* siswa kelas V Sekolah Dasar.

**Tabel 3 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST-	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
PRETEST	Positive Ranks	59 <sup>b</sup>	30.00	1770.00
	Ties	3 <sup>c</sup>		
	Total	62		

- a. POSTTEST < PRETEST  
 b. POSTTEST > PRETEST  
 c. POSTTEST = PRETEST

Test Statistics <sup>a</sup>	
Posttest - Pretest	
Z	-6.705 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 3 bahwa hasil dari uji *wilcoxon test* terhadap hasil belajar IPA di kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva lebih besar dibandingkan hasil belajar IPA sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva. Nilai rata-rata hasil belajar IPA sebelum model pembelajaran *problem based learning*

berbantuan canva adalah 0.00 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPA setelah menggunakan model pembelajaran berbantuan canva adalah 30.00. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon signed rank test* didapatkan nilai Z sebesar -6.705 dan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat  $\alpha$  5% (0,05) maka kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas V Sekolah Dasar.

**Tabel 4 Hasil Belajar Kelas Kontrol**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST -	Negative Ranks	8 <sup>a</sup>	15.88	127.00
PRETEST	Positive Ranks	37 <sup>b</sup>	24.54	908.00
		Ties	20 <sup>c</sup>	
		Total	65	

- a. POSTTEST < PRETEST  
b. POSTTEST > PRETEST  
c. POSTTEST = PRETEST

Test Statistics <sup>a</sup>	
POSTTEST - PRETEST	
Z	-4.530 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) *student well*

*being* kelas kontrol sesudah menggunakan model pembelajaran

*direct teaching* lebih besar dibandingkan *student well being* sebelum pembelajaran PBL berbantuan Canva. Rata-rata *student well being* sebelum menggunakan model pembelajaran *direct teaching* adalah 15.88, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPA sesudah menggunakan model pembelajaran *direct teaching*. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon signed rank test* didapatkan nilai Z sebesar -4.530 dan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat  $\alpha$  5% (0,05) maka kesimpulannya terdapat perbedaan rata-rata *student well being* setelah adanya model pembelajaran *direct teaching*.

#### **D. Kesimpulan**

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian sudah sejalan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva dapat meningkatkan *student well being* dan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar. Keberhasilan tersebut salah satunya karena pemberian materi dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan

canva karena pemberian tugas tidak disampaikan melalui ceramah dan penugasan semata namun siswa belajar memecahkan masalah dan melakukan eksperimen. Dengan demikian model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva memiliki banyak kelebihan seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya.

Berdasarkan pada hasil analisis data pretest dan posttest terhadap *student well being* dan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar, diketahui bahwa: 1) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap *student well being* siswa kelas V Sekolah Dasar di kelas eksperimen dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *direct teaching* di kelas kontrol. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di kelas eksperimen dibandingkan menggunakan model pembelajaran *direct teaching* di kelas kontrol.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ramadhon, Mukminin.A, Muazza (2021).Kompetensi Guru dalam menggunakan Media Pembelajaran berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi pada masa Pandemi COVID-19 di MIS Darussalamm Kec. Jalutung Kota Jambi dalam menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi. Diunduh dari <https://doi.org/103835/jmpis.v211>.
- Frost, P. (2010). *The Effectiveness of Student Well-being Programs and Services. Victorian Auditor-General's Report*. Diunduh dari <http://download.audit.vic.gov.au/files/290110-StudentWellbeing-Full-Report.pdf>.
- Mubarizi, A. F., Pangestuti, H., Selviana, M., & Saputri, A. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kesejahteraan Psikologis ( Psycal-Well-Being ) Selama pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar Kabupaten Batang. *Dampak Covid-19 Terhadap Kesejahteraan Psikologis (Psycal-Well-Being) Selama Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar Kabupaten Batang*, 24(1), 1–6.
- Muhammad Arsyad. (2010). *Maksimalisasi Fungsi Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Menciptakan Kesejahteraan Siswa (Student Well-being) di Sekolah*. *Fitrah*, 01(02), 12. <http://eprints.ulm.ac.id/id/eprint/5582>
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- Maryanti, E., Ilyas, M., & Palopo, U. C. (2021). *Pengaruh Subjective Well Being Dimasa Pandemi Covid-19*.
- Komunikasi, F., & Inovasi, D. (2022). *Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak*. 6(74), 62–68.
- (Dalyono & Agustina, 2016)Dalyono, B., & Agustina, D. A. (2016). Guru profesional sebagai faktor penentu pendidikan bermutu. *Polines*, 2, 13–22. [https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun\\_rekaprima/article/view/453](https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/453).
- Rahayu, W. P., Zutiasari, I., & Munadhiroh, S. (2021). Learning Media of Canva Based on Flipbook in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship to Improve Students' Digital Technopreneurship Competence. *Proceedings of the Sixth Padang International Conference On*
- Monoarfa, M., & Haling, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*.

1085–1092.

Tuma, F. (2021). The use of educational technology for interactive teaching in lectures. *Annals of Medicine and Surgery*, 62(January), 231–235.

<https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.01.051>

Kunandar, 2013. Penilaian Autentik (*Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*). Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.

Winarso, Bambang (2018). *Menjajal Canva di Smartphone, Wow Simple Banget*. (Review App, 28 Desember 2018). Retrieved from <https://dailysocial.id/post/menjajal-canva-di-smartphone>