



Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Nursakinah ¹, Nurdiana Theresya ², Azizah ³, Srie Faizah Lisnasari ⁴, Melyani Sari Sitepu ^{5✉}, Abdul Rahman ⁶, Sinta Satria Dewi pendit ⁷

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia ⁽¹⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia ^(2,3,6,7)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality, Indonesia ⁽⁴⁾

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia ⁽⁵⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v10i1.7758](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7758)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva*. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Biro Palu yang berjumlah 31 orang siswa yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pada aktivitas guru, siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *canva*. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *canva*.

Kata Kunci: *model pembelajaran, problem based learning, media canva, hasil belajar*

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes by using the Problem Based Learning learning model assisted by Canva media. The type of research is Classroom Action Research (CAR). The research subjects were 31 fourth-grade students of Biro Palu Public Elementary School, consisting of 16 boys and 15 girls. Data collection techniques used student learning outcome tests, teacher activity observation sheets, and student activity observation sheets. In The results of the study showed an increase in teacher and student activities which had an impact on improving student learning outcomes through the problem-based learning model assisted by Canva. Teachers need to design learning using learning models that can increase student activity. This research provides practical implications for teachers to support the improvement of student learning outcomes by using the Canva media-based problem-based learning model.

Keywords: *learning models, problem based learning, canva media, learning outcomes*

Copyright (c) 2026 Nursakinah, et al.

✉ Corresponding author: Melyani Sari Sitepu

Email Address: melyanisari@umsu.ac.id (Medan, Indonesia)

Received 4 December 2025, Accepted 22 January 2026, Published 22 January 2026

Pendahuluan

Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan pengetahuan, kemampuan, serta karakter individu agar mereka mampu hidup dan beradaptasi dengan baik dalam masyarakat (J. M. Sitepu, Masitah, et al., 2025). Pendidikan berperan dalam mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih tekun, mendalam, dan bermakna guna meningkatkan prestasi akademiknya (A. W. Sari et al., 2025). Proses pendidikan merupakan suatu aktivitas yang bersifat kompleks dan berlangsung sepanjang kehidupan manusia (M. Saputri & Hadiyanti, 2025). Abad ke-21 menuntut pendidikan untuk membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan esensial seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah (Akrim, 2018). Perkembangan revolusi industri 4.0 juga semakin memperkuat kebutuhan akan pembelajaran yang tidak lagi berfokus pada hafalan, tetapi pada proses yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam memahami, mengolah, dan mengaplikasikan konsep yang dipelajari (Ubaedillah et al., 2021). Kurikulum Merdeka merespons tuntutan tersebut dengan mendorong pembelajaran terpadu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menekankan pengaitan materi dengan konteks kehidupan nyata serta penggunaan media pembelajaran yang konkret dan bermakna (Rusilowati, 2022).

IPAS merupakan integrasi dari mata pelajaran IPA dan IPS yang bertujuan untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada siswa tentang lingkungan mereka (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar seharusnya fokus pada memberikan pengetahuan langsung kepada siswa agar dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah (Hasmi et al., 2023).

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, termasuk di SDN Biro Palu. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang membuat siswa cenderung pasif. Banyak siswa hanya mendengarkan tanpa benar-benar memahami isi materi, sementara partisipasi dalam diskusi sangat rendah. Kondisi tersebut berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan data ulangan harian, dari 28 siswa hanya 11 siswa (39%) yang mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 75, sedangkan 17 siswa (61%) lainnya belum memenuhi standar. Situasi ini menunjukkan bahwa masalah utama di kelas bukan hanya terkait penyampaian materi, tetapi juga kurangnya media dan model pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa secara lebih menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar lebih aktif dan bermakna. Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu alternatif yang sesuai karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah nyata, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok (M. S. Sitepu & Wulandari, 2023). Model PBL melibatkan siswa secara aktif untuk menggali pengetahuan (M. A. Saputri, 2020). Tujuan dari *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang beragam, pembelajar mandiri, keterampilan memecahkan masalah, kolaborasi dan motivasi intrinsik (Montepara et al., 2021). Beberapa pendapat mengenai pembelajaran model PBL. Menurut (Hermansyah, 2020) model *Problem based learning* yaitu suatu model pembelajaran berdasarkan pada beberapa permasalahan yang memerlukan inkuiri autentik (penelitian yang memerlukan solusi nyata terhadap masalah nyata).

Untuk mendukung penerapan PBL agar lebih efektif, diperlukan media yang menarik, visual, dan mudah digunakan. Canva sebagai salah satu media digital dapat dimanfaatkan untuk membuat poster, infografis, maupun presentasi yang membantu siswa dalam memahami konsep IPAS secara lebih konkret dan menarik (Pratama et al., 2023). Canva menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kurniawan et al., 2024).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik berdasarkan pengalaman yang dilakukan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan (Naimi et al., 2023). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi kognitif, afektif dan

keterampilan psikomotorik yang dimiliki peserta didik melalui pengalaman belajarnya (Paratiwi & Ramadhan, 2023). Berhasil tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan dalam suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasi belajarnya. Prestasi yang baik maka dapat dikatakan peserta didik itu berhasil dan sebaliknya, jika presentasinya rendah maka peserta didik itu tidak berhasil (Kurniawan et al., 2024). hasil belajar bertujuan untuk melihat perkembangan belajar siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajarinya. Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh dari seseorang dari kegiatan yang dilakukannya dan menyebabkan perubahan dalam perilaku (J. M. Sitepu, Laedi, et al., 2025).

Penelitian tentang peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar telah banyak dilakukan oleh para peneliti. Penelitian yang dilakukan (Aini & Kusumaningrum, 2024) menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbasis media dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran IPAS materi sumber daya alam dan kebutuhan manusia di kelas IV di SD Negeri Ketawang. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan model PBL memiliki dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Kelompok learning activities, learning eksperimen yang menerapkan PBL menunjukkan peningkatan hasil outcomes. belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai mean hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan, menandakan bahwa PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Paratiwi & Ramadhan, 2023). Penelitian- penelitian tentang hasil belajar dengan model pembelajaran problem based learning berbantuan media sudah banyak dilakukan, namun belum ada penelitian tentang penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan canva pada mata pelajaran IPAS. Penelitian yang peneliti lakukan memiliki kebaruan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya mengenai hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini memberikan perspektif baru dalam bidang pendidikan khususnya kurikulum merdeka pelajaran IPAS siswa sekolah dasar. Intervensi hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar dilakukan melalui penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan canva yang belum banyak dilakukan penelitian-penelitian lain. Adanya sinergi antara media dan strategi yang digunakan memberikan kebaruan tentang pendekatan kombinatif yang jarang dilakukan sehingga dapat memberikan informasi yang bisa bermanfaat dalam peningkatan hasil belajar IPAS.

Berdasarkan uraian di atas, penerapan model *Problem Based Learning* mampu membantu peserta didik menjadi aktif dan berani dalam menyampaikan ide, pendapat dan pengalaman kepada temannya, sehingga hasil belajar peserta didik padapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial dapat meningkat. Oleh sebab itu, peneliti ini akan turut menguji model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media canva terhadap hasil belajar Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Biro Palu. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar IPAS melalui *Problem Based Learning* berbantuan media canva.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Action Research Classrom*). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis-Mc. Taggart. karakteristik yang khas dari PTK yakni adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas” adalah : Sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan-tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukkan itu, memperbaiki kondisi dimana praktek-praktekpembelajaran tersebut dilakukan, serta dilakukan secara kolaboratif (Siswanjaya, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus. Setiap siklusnya dilakukan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Herlina, 2020). .

Setiap siklus penelitian ini dirancang untuk mencapai perubahan tertentu dalam proses pembelajaran. Tahapan penelitian meliputi tes awal, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tes awal diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran

IPAS sebelum tindakan dilakukan. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 31 orang, yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Objek penelitian dalam PTK ini adalah hasil belajar IPA siswa. penelitian ini melibatkan 1 guru yang berperan sebagai kolaborator. Data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian ini berasal dari observasi terhadap guru dan siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Jenis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap guru dan siswa, yang disajikan dalam bentuk deskripsi kata-kata seperti baik, sedang, cukup, atau kurang. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari tes evaluasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, yang disajikan dalam bentuk angka, seperti 1, 2, 3, dan 4. Sumber data penelitian tindakan kelas (PTK) terbagi menjadi 2 yaitu data kuantitatif dan data kualitatif, data kuantitatif diperoleh dari tes dan observasi sedangkan data kualitatif diperoleh dari wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Siklus pertama dilakukan oleh peneliti dan diobservasi oleh tim kolaborator. Data yang diperoleh pada tahap pra siklus menjadi acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus pertama. Tujuannya agar siswa dapat memperoleh pengalaman tentang materi "*memangnya wujud materi seperti apa*" pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. dalam siklus I ini ditemukan hasil belajar IPAS siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar IPAS Siklus 1

No	Aspek Perolehan	Hasil
1.	Skor Tertinggi	93
2.	Skor Terendah	26
3.	Jumlah Siswa	31
4.	Banyaknya Siswa Yang Tuntas	19
5.	Nilai Rata - Rata	69,87%
6.	Presentase Daya Serap Klasikal	69,87%
7.	Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal	61,29%

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diperoleh data bahwa hasil analisis tes belajar siswa yaitu sebagai berikut : skor tertinggi adalah 93 sedangkan skor terendah adalah 26. Dari 31 siswa yang mengikuti tes, ada 19 siswa yang dinyatakan tuntas dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 61,29%. Perolehan nilai siswa mengalami peningkatan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva*. Perolehan ketuntasan belajar klasikal yaitu 61,29% belum mencapai indikator yang diharapkan. Dengan demikian, penelitian ini masih dianggap belum berhasil karena belum mencapai indikator yang diharapkan sehingga perlu dilanjutkan pada pelaksanaan tindakan siklus II.

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Berikut ini tabel rekap hasil observasi guru dan siswa pada siklus I

Tabel 2. Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Siklus I

Jenis	Kegiatan	Nilai/Kategori				Jumlah Skor Perolehan	Persentase Skor Perolehan
		1	2	3	4		
Observasi Guru	Pendahuluan	-	3	2	2	64	69,56%
	Inti	-	8	2	3		
	Penutup	-	-	2	1		
Observasi Siswa	Pendahuluan	-	3	2	2	59	64,13%
	Inti	-	8	3	2		
	Penutup	-	1	1	1		

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan pada siklus I menunjukkan skor keseluruhan dari hasil observasi guru yang diperoleh adalah 64. Jumlah persentase skor diperoleh adalah 69,56% yang termasuk dalam kategori cukup. Hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan pada siklus I menunjukkan jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 59. Jumlah persentase yang diperoleh adalah 64,13% yang termasuk dalam kategori cukup.

Tahap terakhir adalah tahap refleksi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisa data yang diperoleh pada saat melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I agar pada saat melaksanakan siklus II maka hal – hal tersebut tidak terjadi lagi dan hasil yang dicapai bisa lebih optimal. Berdasarkan hasil observasi dan tes, ada beberapa kegiatan yang masih kurang maksimal dalam pelaksanaannya, sehingga terdapat beberapa kendala selama proses kegiatan pembelajaran. pada aspek guru, Guru kurang menarik perhatian siswa dalam mengajak siswa untuk melakukan ice breaking (Pendahuluan pada kegiatan 2 dalam Modul Ajar). Guru masih kurang dalam pemberian apersepsi sehingga siswa tidak bisa dalam menjawab pertanyaan pemantik. Guru masih kurang dalam melakukan bimbingan kepada setiap siswa sehingga siswa tidak antusias dalam menjawab pertanyaan. Keterbatasan sarana pembelajaran karena penggunaan infokus masih bergantian dengan guru lain. Sedangkan pada aspek siswa, Siswa kurang mersepon pertanyaan yang diajukan oleh guru . Siswa melakukan diskusi gaduh dan kurang terarah. Siswa kurang aktif dalam melakukan diskusi dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Uraian di atas menunjukkan bahwa ada beberapa kekurangan yang dimiliki oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran siklus I sehingga hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan tindakan perbaikan ke siklus II.

Tindakan siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan materi “ *Memangnya wujud materi seperti apa*”. Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Tes Akhir Siklus II

No	Aspek Perolehan	Hasil
1.	Skor Tertinggi	100
2.	Skor Terendah	33
3.	Jumlah Siswa	31
4.	Banyaknya Siswa Yang Tuntas	26
5.	Nilai Rata – Rata	77,03%
6.	Presentase Daya Serap Klasikal	77,03%
7.	Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal	83,87%

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa hasil analisis tes akhir belajar siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 100 sedangkan skor terendah yaitu 33 dari 31 siswa yang mengikuti tes. Ada 26 orang siswa yang dinyatakan tuntas dan dipersentasekan ketuntasan belajar klasikal mencapai 83,87%. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV telah berhasil sehingga peneliti merasa tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

Tahap berikutnya adalah observasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tabel 4 disajikan rekap hasil observasi guru dan siswa pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan pada siklus II menunjukkan skor keseluruhan dari hasil observasi guru yang diperoleh adalah 78. Jumlah persentase skor diperoleh adalah 84,78% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan pada siklus II menunjukkan jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 74. Jumlah persentase yang diperoleh adalah 80,43% yang termasuk dalam kategori baik.

Tabel 4. Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Siklus II

Jenis	Kegiatan	Nilai/Kategori				Jumlah Skor Perolehan	Persentase Skor Perolehan
		1	2	3	4		
Observasi Guru	Pendahuluan	-	2	2	3	78	84,78%
	Inti	-	2	4	7		
	Penutup	-	-	-	3		
Observasi Siswa	Pendahuluan	-	2	3	2	74	80,43%
	Inti	-	3	5	6		
	Penutup	-	-	1	2		

Refleksi dari siklus 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siklus 2 dan observasi guru dan siswa mengalami peningkatan. hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa juga sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* yang dilakukan di dalam kelas sudah cukup optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kekurangan – kekurangan yang terdapat pada siklus I dapat diatasi dengan cukup baik pada siklus II dengan melakukan suatu upaya yang optimal yang diberikan oleh guru dalam setiap pertemuan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan melihat hasil dari siklus II maka dapat dikatakan pembelajaran IPAS pada materi “ *Memangnya wujud materi seperti apa*” dapat dilaksanakan dengan baik karena sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan pada indikator keberhasilan.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini berlangsung 2 siklus . hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus 2 meningkat dari siklus 1. Penerapan *PBL* berbantuan *Canva* terbukti memberikan dampak positif terhadap aktivitas, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Keaktifan, komunikasi, dan kolaborasi meningkat secara nyata selama pembelajaran. Hal ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna dan menstimulasi keterlibatan dalam pemecahan masalah kontekstual. pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui proses penyelidikan dan refleksi (D. A. Sari, 2022). Hal ini selaras dengan temuan penelitian ini, di mana siswa lebih aktif dalam mengidentifikasi masalah dan menyusun solusi. Pada tahap pra-tindakan, ketuntasan belajar berada pada kategori rendah. *PBL* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (ill- structured) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis (Oktaferi & Desyandri, 2020).

Peningkatan hasil pembelajaran peserta didik dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pembelajaran (Masitah et al., 2024). Dalam proses pembelajaran guru sangat berperan penting selaku pengelola kegiatan peserta didik, guru juga diharapkan dapat membantu dan membimbing peserta didik dalam mengolah materi pelajaran. (M. S. Sitepu, 2015). Dalam hal ini, guru menjadi rule model yang paling utama dalam menciptakan keadaan interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar (M. S. Sitepu & Kunci, 2019). Untuk terwujudnya proses belajar mengajar seperti itu upaya guru untuk mengaktualisasikan kompetensinya secara professional adalah sebuah keharusan (Ramadhani et al., 2024).

Penggunaan model *PBL* dengan media *canva* membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa dalam menyimak materi pelajaran. *PBL* adalah model pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif, di mana siswa dihadapkan pada masalah nyata, yang mendorong mereka untuk memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki, sehingga mereka dapat membangun pemahaman baru (Kurniawan et al., 2024). Selain penerapan model, penggunaan media *canva* juga menjadi faktor penting yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Pratama et al., 2023). Media pembelajaran berperan untuk

mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa sehingga mereka tidak bosan saat pembelajaran berlangsung (Damarjati & Miatun, 2021) Saat ini kita telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 dimana teknologi menjadi kunci dalam berbagai aktivitas termasuk dalam pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020).

Faktor pendukung keberhasilan dalam menggunakan media canva adalah guru merencanakan dengan matang media pembelajaran yang ingin dibuat dengan Canva, termasuk tujuan pembelajaran materi yang akan disampaikan, dan aktivitas yang akan dilakukan, guru memiliki beberapa keterampilan desain grafis dasar untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas tinggi, serta guru memanfaatkan berbagai fitur Canva yang tersedia untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas tinggi (Pratama et al., 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Ferdiansa et al., 2023) bahwa pembelajaran menggunakan Problem Based Learning(PBL) berbantu Canva, menjadikan peserta didikberfokusuntuk memilikirkan kembalidan mengurutkan kembali peristiwa yang sudah dilakukan terutama yang berkaitandengan kehidupan sehari-hari. Model Problem Based Learning (PBL) berbantu Canva untuk mempermudah peserta didik dalam proses perbelajaran yang diterima (Ferdiansa et al., 2023).

Model Problem Based Learning (PBL) berbantu Canva dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Penelitian yang dilakukan (Nurhayati Lahay et al., 2025) dengan judul Pengaruh model problem based learning (pbl) berbantuan media canva terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dipadukan dengan media interaktif canva memberikan respon positif dari siswa. Penggunaan model PBL (Problem Based Learning) dengan media Canva tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Intan Nur Framiswari, 2024) Pembelajaran berbasis masalah yang diperkaya media digital merupakan pendekatan komprehensif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning berbasis canva menjadikan proses pembelajaran bermakna bagi peserta didik, belajar memecahkan masalah melalui penerapan pengetahuan Yang dimilikinya, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja (Nurrahma, 2024). Dengan demikian, PBL berbantuan Canva layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar (Anggraeni et al., 2025).

Simpulan

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantu Canva berhasil meningkatkan hasil belajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Peningkatan hasil belajar terlihat dari kenaikan ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 6,45% pada pra tindakan, meningkat menjadi 61,29% pada Siklus I, hingga mencapai 83,87% pada Siklus II, sehingga memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Selain itu, aktivitas guru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran PBL berbantuan media Canva juga mengalami peningkatan, Kemudian, aktivitas siswa ikut mengalami peningkatan, dari 64,13% (kategori cukup) pada Siklus I, kemudian menjadi 80,43% (kategori baik) pada Siklus II, menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta terlibat secara langsung dalam kegiatan pemecahan masalah menggunakan media Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning PBL berbantuan media Canva terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Biro Palu.

Model Problem Based Learning berbantuan media canva mampu meningkatka hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran IPAS. Guru diharapkan dapat merancang pelaksanaan proses pembelajaran IPAS dengan model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva karena pemilihan model Problem Based Learning merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan proses pembelajaran IPAS, serta dengan menggunakan bantuan media Canva dalam

pembelajaran IPAS juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka

Daftar Pustaka

- Aini, N., & Kusumaningrum, D. (2024). Penerapan Model PBL Berbasis Media Serbaneka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas di SD Negeri Ketawang. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(1), 64–70.
- Akrim. (2018). Media Learning in Digital Era. *Proceedings of the 5th International Conference on Community Development (AMCA 2018)*. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Anggraeni, F., Rustika, P., Matematika, P., Cirebon, U. M., Kreatif, K. B., & Pendahuluan, A. (2025). Penerapan Model Pbl Berbasis Website Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP. *Pedagogy*, 10, 1072–1082. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i3.6802>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Ferdiansa, R. A., Miyono, N., Reffiane, F., & Suprihatin, G. (2023). Penerapan Model Problem Base Learning Berbantu “ Canva ” Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Gajahmungkur 04. 3, 12099–12110.
- Hasmi, I. N., Faturrahman, M., Jupri, & Syahriana, I. (2023). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Mata Pelajaran IPAS pada Kelas IV-A SD Negeri 007 Sungai Pinang. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 207–211. <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3096>
- Herlina, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Diskusi Panel Pada Pembelajaran Tema 1. Diriku Di Kelas Ii Sd Negeri 101881Pasar Viii Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 2(1), 18–27. <https://doi.org/10.51178/jetl.v2i1.52>
- Hermansyah. (2020). Problem Based Learning in Indonesian Learning. *Social, Humanities, and Educations Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2257–2262.
- Intan, Nur Framiswari, K. A. (2024). Implementasi Model Pbl Menggunakan Media Canva Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i2>
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.
- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. 4, 179–187.
- Masitah, W., Rahayu, R. H., & Sitepu, M. S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Kelas IV Sd Negeri 004 Bukit Damar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 926–935.
- Montepara, C. A., Woods, A. G., & Wolfgang, K. W. (2021). Problem-based learning case studies: Delivery of an educational method and perceptions at two schools of pharmacy in Italy. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 13(6), 717–722. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2021.01.026>
- Naimi, N., Azizah, A., Pendit, S. S. D., Zunaedi, K. R., Isman, M., & Sitepu, M. S. (2023). Efektivitas E-Modul Dilan Berbasis Android (DIDROID) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 536. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7281>
- Nurhayati Lahay, Gamar Abdullah, & Kudus, Rifda Mardian Arif, I. N. A. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di KELAS IV SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA Vol.*, 5(2), 561–568. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2>
- Nurrahma, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model PBL Berbantuan Media

Canva Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. 13(4), 5507–5516.

- Oktaferi, R., & Desyandri, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2637–2646. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/751/675>
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603–610. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69971>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Ramadhani, S., Putri Yanti Pulungan, D., & Sitepu*, M. S. (2024). The Effect of Using Pop Up Book Media on Critical Thinking Ability. *Rivayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(2), 750–754. <https://doi.org/10.24815/jr.v7i2.38735>
- Rusilowati, A. (2022). *Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*.
- Saputri, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 92–98. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.602>
- Saputri, M., & Hadiyanti, P. O. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. 9(6), 3022–3033. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7575>
- Sari, A. W., Rahmawati, I., Della, I., Puspita, A., Sitepu, M. S., Tussa, H., & Kunci, K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Kemampuan Literasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar. 9(3), 177–184.
- Sari, D. A. (2022). Pengaruh Penerapan Model PBL dengan Media Takalintar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 6(6), 6017–6026. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3134>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Sitepu, J. M., Laedi, S. H., Azizah, A., Asriani, A., & Sitepu, M. S. (2025). Implementation of Problem-Based Learning (PBL) Learning Model to Improve Learning Motivation of Class V Students. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 377–383. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.935>
- Sitepu, J. M., Masitah, W., Ginting, N., Muhammadiyah, U., Utara, S., & Email, C. (2025). *Development Of Islamic-Based Vitruvius Design Learning Media To Improve Early Childhood Development In Kindergarten*. 7(3), 757–770. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v7i3.8013>
- Sitepu, M. S. (2015). Pengaruh Penggunaan Metode Role Play Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri Babarsari Yogyakarta. *Jurnal Handayani*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.24114/jh.v3i1.2139>
- Sitepu, M. S., & Kunci, K. (2019). *Application Of Bamboo Dance Learning Model To Improve Pkn Learning Results In Class Iv Wates Grobogan*. 7, 151–155.
- Sitepu, M. S., & Wulandari, A. D. (2023). *Android-based Serli E-Module (Seroid E-Module) on Solar System Material for Sixth-Grade Elementary School Students*. 7(2), 195–204.
- Ubaedillah, U., Pratiwi, D. I., Huda, S. T., & Kurniawan, D. A. (2021). An exploratory study of English teachers: The use of social media for teaching English on distance learning. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 5(2), 361–372.