

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023/2024

Raras Yulieta Ratnasari^{1*}, Vivi Rulviana², Agnes Sudjanuwarini³
^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun
³SDN 03 Klegen Madiun
rarasyulietar@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 2 Juni 2024

Page: 1039-1044

Article History:

Received: 22-06-2024

Accepted: 26-06-2024

Abstrak : Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah pencapaian hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan model pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Klegen pada tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan jumlah subyek sebanyak 28 siswa kelas V SDN 03 Klegen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil belajar siswa pada pra siklus, hanya 56% siswa yang tuntas, sementara pada siklus I meningkat menjadi 69%, dan pada siklus II mencapai 81%. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Canva; Hasil belajar; MPI; PBL

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Tujuan pendidikan secara umum yaitu memberikan wadah bagi peserta didik supaya dapat mengembangkan bakat dan minat secara optimal. Hal ini diharapkan peserta didik dapat tumbuh menjadi pribadi yang bermanfaat bagi lingkungan

masyarakat sekitar. Sehingga penting untuk memberikan fasilitas yang memadai guna mewujudkan tujuan pendidikan yang berhasil (Ramdani, 2019).

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah pencapaian hasil belajar siswa. Kualitas pembelajaran di dalam kelas sering kali memengaruhi hasil belajar siswa. Jika kondisi pembelajaran kurang memadai, maka dapat berdampak negatif terhadap pencapaian siswa. Penyebab rendahnya kualitas pembelajaran dapat berasal dari faktor internal guru, seperti kurangnya motivasi untuk menyiapkan materi yang berkualitas serta ketidakmampuan guru dalam menerapkan metode pengajaran yang efektif yang diajarkan di universitas. Selain itu, kurangnya pengembangan keterampilan mengajar juga menjadi faktor, sehingga guru kesulitan dalam menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar (Fitriyana & Wibawa, 2024).

Hasil belajar siswa kelas V di SDN 3 Klegen, pada tahun ajaran sebelumnya menunjukkan bahwa masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran yang kurang efektif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) telah dikenal sebagai salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. PBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menghadapkan mereka pada masalah-masalah nyata yang harus mereka selesaikan. Dengan demikian, siswa diharapkan lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran (Toma & Reinita, 2023).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Media Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Canva, sebagai *platform* desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi (Siregar et al., 2023).

Mengintegrasikan model pembelajaran PBL dengan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 3 Klegen. Pendekatan ini tidak hanya akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

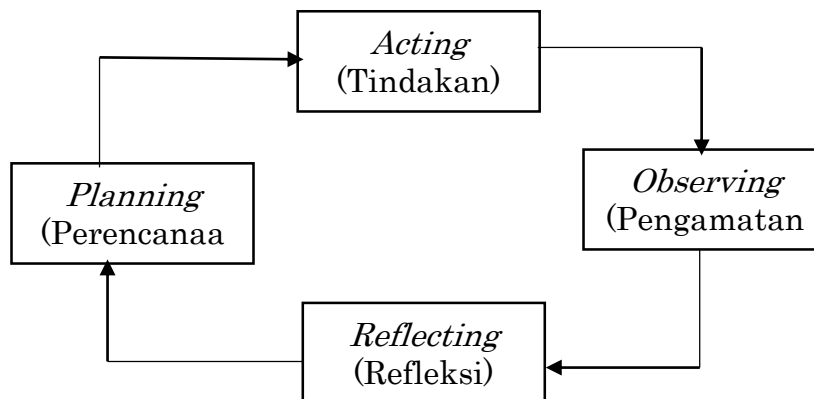
Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan model pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Klegen pada tahun ajaran 2023/2024. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perbaikan kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siswa kelas V di SDN 03 Klegen tahun

ajaran 2023/2024. Penelitian ini berlangsung dalam 2 siklus, masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas V.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin sebagaimana disadur dalam penelitian Pragista & Alfiandra (2023) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru yang juga bertindak sebagai peneliti di kelasnya sendiri atau bekerja sama dengan pihak lain dengan cara merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui suatu tindakan tertentu.



Gambar 1. Alur Penelitian PTK (Model Kurt Lewin)

Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dimulai dari kegiatan pra siklus yang dilaksanakan selama 1 pertemuan, siklus 1 yang dilaksanakan selama 1 pertemuan, dan siklus 2 yang dilaksanakan selama 1 pertemuan juga. Sehingga dalam melaksanakan PTK membutuhkan 3 kali pertemuan.

Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menghitung persentase siswa yang tuntas, sedangkan kualitatif dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Sebelum memulai tindakan penelitian, peneliti telah melakukan prasiklus terlebih dahulu untuk menilai kondisi awal siswa dan mengidentifikasi sumber permasalahan serta solusi yang diharapkan. Prasiklus ini didasarkan pada nilai harian peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Setelah itu dilakukan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengikuti alur PTK Model Kurt Lewin, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Tahap perencanaan dimulai dengan peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Rancangan ini mencakup pembuatan modul ajar serta media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang berisi materi, video, dan latihan soal. yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dalam perancangan tersebut, peneliti memastikan bahwa modul ajar dan media pembelajaran interaktif tidak hanya relevan dengan materi yang diajarkan, tetapi juga sesuai dengan

kemampuan dan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu inovasi yang dilakukan peneliti adalah pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pembuatan materi yang visual dan menarik. Dengan menggunakan Canva, peneliti mendesain media pembelajaran interaktif agar terlihat sangat menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Desain Media Pembelajaran Interaktif (MPI), memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendukung metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Dengan demikian, diharapkan perencanaan pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Tahap tindakan. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Kegiatan dimulai dengan sesi pendahuluan, yang mencakup berdoa, apersepsi, dan pemberian motivasi kepada siswa. Setelah itu, pembelajaran masuk ke tahap inti. Dalam tahap ini, peneliti menyajikan materi pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang di desain menggunakan Canva dan bisa diakses oleh setiap kelompok melalui *chromebook*. Diakhir pembelajaran, peneliti melakukan penilaian dengan memberikan soal-soal.

Pengamatan berdasarkan hasil tindakan yang telah diberikan kepada peserta didik yang disesuaikan dengan Media Pembelajaran Interaktif (MPI), peneliti mengamati perubahan hasil belajar siswa. Pada tahap pengamatan ini, peneliti mencatat peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II. Berikut adalah data hasil belajar siswa :

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%
Tuntas	18	56%	22	69%	26	81%
Tidak Tuntas	10	44%	6	31%	2	19%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%

Sumber: Data penelitian

Dari tabel di atas, terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dari pra siklus ke siklus II. Pada pra siklus, hanya 56% siswa yang tuntas, sementara pada siklus I meningkat menjadi 69%, dan pada siklus II mencapai 81%. Sebaliknya, jumlah siswa yang tidak tuntas menurun dari 44% pada pra siklus, menjadi 31% pada siklus I, dan 19% pada siklus II. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang telah diberikan kepada siswa. Tujuan refleksi ini adalah untuk menemukan solusi atas masalah yang muncul selama pengerjaan soal-soal. Kelebihan yang terlihat selama siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini adalah peningkatan nilai yang signifikan dan partisipasi aktif siswa dalam menjawab soal-soal. Namun, kekurangan yang ditemui adalah masih adanya beberapa siswa yang mendapatkan hasil belajar

yang rendah. Masalah ini dapat diatasi dengan memberikan tugas tambahan kepada siswa tersebut untuk memperbaiki hasil belajar yang belum memadai.

Hasil belajar siswa merupakan gambaran penguasaan materi siswa dalam pembelajaran IPAS Bab Daerah Kebanggaan Materi Perekonomian di Daerahku. Melalui model pembelajaran PBL dengan media pembelajaran berbasis Canva di kelas V SDN 03 Klegen menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan siswa pada pra siklus yaitu 56%, siswa yang tuntas pada siklus I yaitu 69% dan siswa yang tuntas pada siklus II yaitu 81%.

Hasil tersebut mendukung penelitian yang dilakukan oleh Santi et al., (2023) bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan model PBL dengan bantuan media Canva. Selain itu, Saputri & Desyandri (2023) dan Setiyana et al., (2022) dalam penelitiannya juga mengungkapkan hal serupa bahwa melalui model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian, Nirmalasari & Lutfi (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan Canva, materi pembelajaran dapat disajikan secara visual dan menarik, yang membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Selain itu, interaktivitas yang disajikan melalui Canva membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media berbasis Canva menunjukkan peningkatan nilai dan pemahaman yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dan desain grafis dalam pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Ardi (2021) juga mengungkapkan hal serupa, bahwa dengan media pembelajaran MPI berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas di SDN 03 Klegen menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil belajar siswa pada pra siklus, hanya 56% siswa yang tuntas, sementara pada siklus I meningkat menjadi 69%, dan pada siklus II mencapai 81%. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi guru hendaknya lebih meningkatkan kreatifitas dalam menyajikan materi sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.

2. Bagi siswa hendaknya lebih mampu mengeksplorasi diri sehingga dapat mengikuti arahan dan pembelajaran dari guru dengan baik. Sehingga dapat memiliki hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fitriyana, D., & Wibawa, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2890–2901.
- [2] Nirmalasari, S., & Lutfi, A. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS DI SMAN 1 Cigugur. *ICT Learning*, XX(3).
- [3] Pragista, C. A., & Alfiandra, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Canva di SMP Negeri 38 Palembang. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 31–36. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1167>
- [4] Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- [5] Ramdani, D. (2019). Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *Bioedusiana*, 4(2), 65–72. <https://doi.org/10.34289/277888>
- [6] Santi, M. D., Nursyahidah, F., Nugroho, A. A., & Estiyani, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03. *Journal on Education*, 5(4), 12272–12280. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2199>
- [7] Saputri, K. W., & Desyandri. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem-Based Learning Berbantuan Canva di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 65–77. <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1>
- [8] Setiyana, A., Septiana, I., & UPGRIS Semarang, P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pbl Berbantu Aplikasi Canva Di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 269–277. <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- [9] Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 96–107. <https://doi.org/10.32678/dedikasi.v16i2.9398>
- [10] Toma, A. A., & Reinita. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(02), 162–177.