

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN
MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA SD**

¹Anjani Suparno Putri, Sunata²

¹SDK Trimulia HITS, ²PGSD FKIP Universitas Pasundan
1anjanisuparnoputri@gmail.com, 2sunata@unpas.ac.id

ABSTRACT

The research aims to improve learning outcomes in the learning process through the application of the Canva Media Assisted Problem Based Learning model. Classroom action research (CAR) is planned to consist of two cycles. The stages of each cycle are planning, implementing, and reflecting. The research was conducted in grade IV of Trimulia Elementary School Bandung with 23 students as research subjects. The independent variable of this study is the problem based learning model, while the dependent variable is the learning outcomes. From the result of the research learning outcomes showed an increase in the first cycle reached an average of 75,22 and experienced an increase in the second cycle reached 84,35. From the research, students' learning completeness can be obtained from the cycle there are 6 complete (26%) in cycle I it increases to 14 students complete (61%) and in cycle II to 19 students complete (83%). Learning outcomes has an impact on students. This proves that the application of the problem based learning model can improve students' learning outcomes with the help of canva media in grade IV of Trimulia Elementary School Bandung.

Keywords: Problem based learning, media canva, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) direncanakan terdiri dari dua siklus. Tahapan tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDK Trimulia HITS Bandung dengan subjek penelitian 23 siswa. Variabel bebas dari penelitian ini adalah Model Problem Based Learning, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I mencapai rata-rata 75,22 dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 84,35. Dari penelitian maka ketuntasan belajar siswa dapat diperoleh dari pra siklus

ada 6 siswa tuntas (26%), pada siklus I meningkat 14 siswa Tuntas (61%) dan pada siklus ke II menjadi 19 siswa tuntas (83%). Peningkatan kemampuan berpikir kritis berdampak pada siswa. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbantuan media canva pada kelas IV SDK Trimulia HITS Bandung.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Media Canva, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal penting dalam proses pembentukan sumber daya manusia. Melalui Pendidikan, manusia memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman empirik yang sangat berguna bagi kehidupannya, serta dapat mengembangkan diri manusia sesuai dengan potensinya masing-masing.

Hal ini sebagaimana tertuang dalam tujuan pendidikan abad 21 yaitu mewujudkan cita-cita bangsa yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya.

Faktor dalam diri individu seperti minat belajar sangat berpengaruh

dalam mendorong terjadinya kegiatan belajar, karena belajar didasarkan pada minat individu itu sendiri (Fauziah, Rosnaningsih, & Azhar, 2017). Minat merupakan kecenderungan hati individu pada suatu hal atau kegiatan yang dianggapnya menarik. Minat merupakan langkah awal dalam proses belajar bagi siswa untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi akan dapat memenuhi cita-citanya, sedangkan siswa dengan minat belajar yang rendah tidak akan mampu melakukannya (Fauziah et al., 2017; Komariyah, Afifah, & Resbiantoro, 2018).

Guru yang profesional harus mampu menyelidiki apa saja yang dapat menarik perhatian siswanya. Namun, setiap keterampilan dasar mungkin memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Kemampuan siswa juga berbeda. Jadi, meskipun

membangkitkan minat belajar itu sulit, seorang guru yang berkompeten harus mampu melakukannya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan aktif. Karena siswa termotivasi dan semangat belajar bila ada motivasi belajar yang kuat terutama dari guru. Siswa juga mampu menerima, memahami, dan menguasai materi pelajaran yang dipelajarinya. Siswa yang dapat menyelesaikan tugas akan memiliki tingkat pencapaian belajar yang tinggi (Friantini & Winata, 2019).

Kenyataan di lapangan, minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran sangat kurang. Seperti yang ditemukan oleh pada siswa kelas IV SDK Trimulia HITS, siswa kurang semangat dan tertarik dalam kegiatan belajar sehingga siswa tidak memperhatikan guru ketika mengajar, dan siswa tidak mengerti pelajaran, yang berdampak pada hasil belajar yang rendah. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat minim. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang menjawab. Begitu pula ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak ada satupun siswa yang mengajukan pertanyaan yang berkaitan

dengan tema pelajaran yang diajarkan guru.

Rendahnya minat belajar siswa bukan tidak beralasan, ini dapat disebabkan dari faktor eksternal yaitu guru tidak memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menggugah siswa dan menarik minat belajar siswa, hal ini karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya memberikan tugas-tugas dari lembar kerja siswa saja. Tentu saja hal ini dapat membuat minat belajar siswa rendah. Sebagaimana yang diungkapkan Melaputri dkk (Awalia, Ika Ari Pratiwi, & Kironoratri, 2021) berpendapat bahwa minat belajar dapat ditimbulkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa, maka secara perlahan akan timbul minat belajar pada diri siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang optimal pula.

Berdasarkan kenyataan di atas, sistem pembelajaran yang terjadi selama ini masih bersifat konvensional. Guru masih menggunakan buku teks dalam menjelaskan materi, pengerjaan tugas masih menggunakan LKS, dan

penggunaan model pembelajaran guru yang belum bervariasi.

Akibat sistem pembelajaran konvensional adalah adalah pembelajaran tidak kondusif yaitu pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat malas atau mengobrol di kelas, siswa kurang konsentrasi terhadap penjelasan guru, rasa ingin tahu siswa kurang, siswa tidak berani berpendapat atau pasif di kelas, dan banyak siswa yang belum memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan hasil observasi di kelas, siswa kelas IV SDK Trimulia HITS Bandung dinilai cukup rendah. Hal ini terjadi pada saat asesmen sumatif siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi menggali informasi penting dalam bacaan dari 23 siswa hanya 11 orang siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Belajar) atau 48 % dengan nilai rata-rata kelas 69,05 sedangkan KKM kelas adalah 75. Maka dari itu, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa, tentunya dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru perlu menyiapkan berbagai media pembelajaran sebagai perantara kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran di dalam kelas siswa lebih senang belajar dalam kelompok dan berkolaborasi dengan

temannya untuk memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari – hari. Hal ini sesuai dengan karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL) yang berbasis masalah kehidupan sehari hari untuk dilakukan penyelidikan dan dikerjakan secara bekerjasama. Menurut Howard S. Barrows (1969) Pendekatan PBL memberikan peserta didik kesempatan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kolaborasi. Ini adalah salah satu metode yang sangat efektif dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi situasi dunia nyata di mana mereka diharapkan untuk menghadapi masalah kompleks. Sejalan dengan penelitian Sunata dan Endah (2023) PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PBL merupakan model pembelajaran mutakhir yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis dan minat membaca siswa. Model PBL adalah proses pembelajaran untuk menemukan solusi dilandasi masalah kehidupan sehari – hari agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Huda, Mulyono, & Rosyidah, 2019). Sedangkan menurut Sani (2017), *problem based learning*

adalah pembelajaran di mana proses penyampaian informasinya dapat melalui penyajian suatu masalah, pemberian pertanyaan dan melakukan penyelidikan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka perlu adanya penyempurnaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melihat karakteristik tersebut penulis menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva*.

Salah satu media audio visual yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Di dalam aplikasi *canva*, guru dapat mendesain media pembelajaran dengan menarik, penuh ilustrasi, dan interaktif. Menurut Rahmatullah (2020), *canva* adalah salah satu aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam templates atau tools design untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran.

Media memiliki peran penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, sebagai contohnya media interaktif. Media ini merupakan komponen pembelajaran yang sangat signifikan.

Penggunaan media di dalam kelas dapat memberikan dampak positif yang sangat besar bagi proses belajar siswa. Lebih lanjut, media pembelajaran merupakan fondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021).

Menurut Hamalik (Kustandi & Darmawan, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat siswa, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dilakukan pembatasan masalah pada permasalahan tersebut yaitu minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran sangat rendah, guru tidak memanfaatkan teknologi komunikasi sebaik mungkin misalnya dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif yang tersedia. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Canva* untuk Meningkatkan Hasil**

Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD”.

B. Metode Penelitian

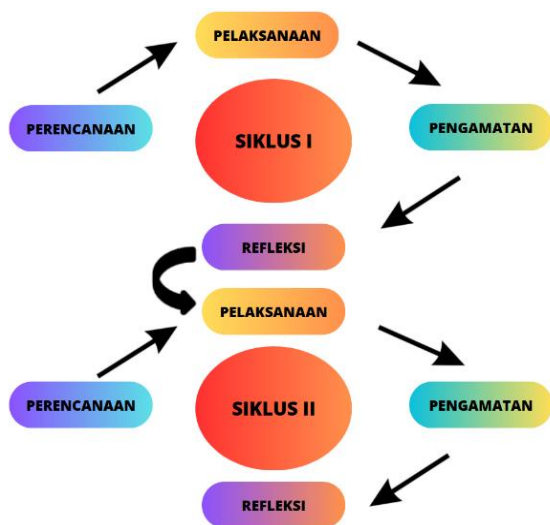
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini berdasarkan pada masalah yang terjadi di Kelas VI SDK Trimulia yang sebagian peserta didik memiliki nilai di bawah KKM, sehingga perlu dilaksanakan PTK untuk penyelesaian masalah tersebut.

Penelitian ini, merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dimaksudkan untuk menumbuhkan budaya baru bagi para guru agar termotivasi untuk melakukan penelitian dan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah (Sunata, 2019).

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui kegiatan refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PTK Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & Mc. Taggart

merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Dalam Kemmis & Mc. Taggart komponen acting (tindakan) dan observing (pengamatan) dijadikan satu kesatuan. Hal ini didasari bahwa pada kenyataannya penerapan tindakan dan pengamatan tidak dapat dipisahkan. Dua kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Keempat komponen dalam model Kemmis & Mc. Taggart dipandang sebagai suatu siklus, dalam hal ini merupakan suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Berdasarkan refleksi kemudian disusun rencana (perbaikan), tindakan dan observasi serta refleksi, demikian seterusnya. Menurut (Mulyatiningsih, 2012) Jumlah putaran tidak ditentukan karena indikator keberhasilan di ukur dari kepuasan peneliti terhadap pencapaian hasil yang berupa perubahan perilaku subjek yang diteliti. Pada umumnya, tiap-tiap siklus penelitian tindakan berisi kegiatan: perencanaan → tindakan → observasi → evaluasi/refleksi.

Tahapan-tahapan dari model PTK Kemmis dan Mc. Taggart digambarkan dalam bagan berikut:



**Gambar 1 Model Rancangan PTK
Kemmis dan Mc Taggart**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDK Trimulia Hits Kecamatan Cicendo Kota Bandung tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 23 orang, yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam PTK ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu instrument pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Instrumen pembelajaran terdiri dari RPP, LKPD, Bahan Ajar, dan Media Pembelajaran. Sedangkan, instrument pengumpulan data terdiri dari lembar tes, lembar observasi, dan angket respon peserta didik. Proses implementasi setiap siklus dibagi menjadi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penyusunan perencanaan didasarkan pada hasil

refleksi awal. Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan – permasalahan. Perencanaan ini bersifat fleksibel, dalam arti dapat berubah sesuai dengan kondisi nyata yang ada. Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan sebagai Upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Kegiatan observasi dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam kegiatan ini diamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap peserta didik. Refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Setiap informasi yang terkumpul perlu dipelajari kaitan yang satu dengan lainnya dan kaitannya dengan teori atau hasil penelitian yang telah ada dan relevan. Melalui refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan apakah dilanjutkan

ke siklus selanjutnya atau telah tercapai sebagaimana yang diharapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan Tindakan pada siklus I hingga siklus II memperlihatkan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) hasil belajar peserta didik meningkat .

Tabel 1
Hasil evaluasi pra siklus, siklus I, dan siklus II

Evaluasi	Mencapai KKM (orang)	%	Tidak mencapai KKM (orang)	%
Pra siklus	6	26%	17	74%
Siklus I	14	61%	9	39%
Siklus II	19	83%	4	17%

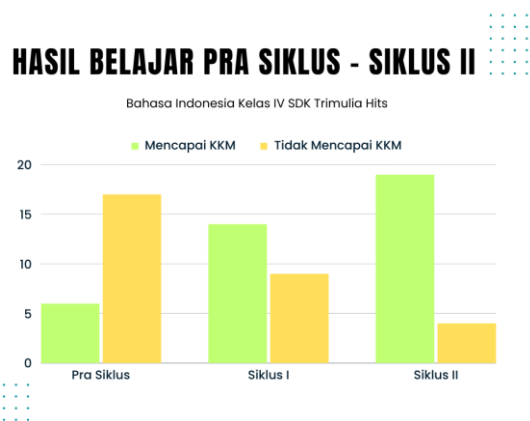
Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Sebelum diberikan tindakan (prasiklus) peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 6 orang dari 23 peserta didik (26%) dengan rata-rata nilai 69. Artinya, masih ada 17 peserta didik (74%) yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hal inilah, peneliti merasa perlu dilaksanakan tindakan perbaikan terhadap hasil belajar peserta didik yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) berbantuan media audio visual.

Pada siklus I, setelah menerapkan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat menjadi 14 orang dari 23 peserta didik (61%) dengan rata-rata nilai 75.

Berdasarkan data pada siklus I inilah maka selanjutnya dilaksanakan siklus II. Pada siklus II peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 20 orang dari 25 peserta didik (80%) dengan nilai rata-rata 76.

Persentase ketuntasan hasil belajar setiap siklus dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



Grafik I Peningkatan Hasil Belajar peserta didik

Dalam proses pembelajaran ini dilakukan hingga dua siklus hasil belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Mentimeter dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I sebanyak 26%, siklus I ke siklus II sebanyak 61%, siklus II. Total kenaikan presentasi dari pra siklus ke siklus II sebanyak 83 %.

Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV khususnya materi teks eksplanasi, guru dapat menerapkan model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media aplikasi Mentimeter untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran untuk peserta didik dan guru sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
Peserta didik hendaknya selalu bersemangat ketika proses pembelajaran serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna sehingga hasil belajar yang diraih semakin meningkat.
2. Bagi guru
 - a. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik.
 - b. Guru memfasilitasi peserta didik untuk menggali kemampuan dan keterampilannya, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.
 - c. Guru diharapkan selalu berinovasi dalam mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
 - d. Guru diharapkan bisa melekat teknologi supaya mampu membimbing peserta didik menjadi generasi yang mampu mengisi zamannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2017. Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara. Cetakan Ke-4.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Barrows, H. S. (1983). Problem-based, self-directed learning. *Jama*, 250(22), 3077-3080.
- Huda, M. N., Mulyono, M., Rosyida, I., & Wardono, W. (2019, February). Kemandirian belajar berbantuan mobile learning. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 798-806).
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research.
- Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., & Dewi, R. P. (2018). Pembelajaran bahasa indonesia untuk sd. *Bekasi: Media Maxima*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Mulyatiningsih, E. (2012). Metodologi Penelitian Terapan. Yogyakarta: Alfabeta.
- Rahmatullah, R. Inanna, I., & Ampa, A.T. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <http://eprints.unm.ac.id>
- Sunata, S. (2019). Classroom Action Research-Based Lesson Study in Determining The Formula of Circle Area. In *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series* (Vol. 3, No. 1, pp. 118-130).
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034-3042.