

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)  
BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

**NOVALIA NUR ASYSYFA  
205060113**

**ABSTRAK**

Hasil pengamatan yang sudah dilakukan bahwa antusias peserta didik dalam belajar masih sangat rendah. Sesuai dengan hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2023 terdaftar bahwa Indonesia berada pada peringkat ke 68 dari 72 negara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh, seberapa besar pengaruh dan peningkatan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian penelitian semu (*Quasi Eksperimen*). desain penelitian *Pretest-Posttest Only Control Gorup Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik salah satu sekolah dasar di daerah Lembang sebanyak 350 peserta didik. Sebanyak 42 peserta dipilih sebagai sampel yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode tes yaitu pilihan ganda dan metode non-tes yaitu observasi. Instrumen tes yang digunakan untuk mengumpulkam data diuji terlebih dahulu menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Data analisis diolah dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 2.7 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; pertama, terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis antara peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional (Jigsaw). Digunakan uji *independent simple t-test* dengan t-hitung (2,114) lebih besar dibanding t tabel (2,2021) atau  $2,114 > 2,021$  dan  $\text{sig.} = 0,041$ . Kedua, terdapat pengaruh yang besar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan hasil uji *effect size* sebesar 0,0637 dilihat dari kriteria effect size pada kisaran kategori  $0,5 < d < 0,8$  dalam kategori besar. Ketiga, terdapat peningkatan yang tinggi menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kritis sesuai dengan hasil uji N-gain ternormalisasi sebesar 0,7732 dapat dikategorikan tinggi. Hasil penelitian menemukan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik menimbulkan pengaruh yang signifikan. Kemudian, untuk penerapan selanjutnya lebih baik dipadukan dengan berbagai game agar memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

**Kata Kunci:** *problem based learning* (PBL), canva, kemampuan berpikir kritis

**THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING (PBL)  
LEARNING MODEL ASSISTED WITH THE CANVA APPLICATION ON  
THE CRITICAL THINKING ABILITIES OF CLASS IV PRIMARY  
STUDENTS**

**NOVALIA NUR ASYSYFA  
205060113**

***ABSTRACT***

*The results of observations that have been made show that students' enthusiasm for learning is still very low. In accordance with the results of the 2023 Program for International Student Assessment (PISA) study, Indonesia is ranked 68th out of 72 countries. This research aims to determine the influence, how much influence and improvement of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Canva application on the critical thinking abilities of fourth grade elementary school students. The method used in this research is quantitative experimentation with a quasi-experimental research type. Pretest-Posttest Only Control Group Design research design. The population of this study was all students from one of the elementary schools in the Lembang area, totaling 350 students. A total of 42 participants were selected as a sample determined by purposive sampling technique. The data collection technique was carried out using a test method, namely multiple choice, and a non-test method, namely observation. The test instrument used to collect data was tested first using validity, reliability, level of difficulty and differentiability tests. The analysis data was processed with the help of IBM SPSS Statistics 2.7 for Windows. The research results show that; First, there is an influence on critical thinking skills between students using the Problem Based Learning (PBL) model and students using the conventional model (Jigsaw). The independent simple t-test was used with the t-count (2.114) greater than the t table (2.2021) or  $2.114 > 2.021$  and  $\text{sig.} = 0.041$ . Second, there is a big influence using the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Canva application on students' critical thinking abilities according to the effect size test results of 0.0637 seen from the effect size criteria in the category range  $0.05 < d < 0,8$  in the large category. Third, there is a high increase using the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Canva application on critical thinking skills according to the results of the normalized N-gain test of 0.7732 which can be categorized as high. The results of the research found that the Problem Based Learning (PBL) learning model using the Canva application on students' critical thinking abilities had a significant influence. Then, for further implementation it is better to combine it with various games to maximize the achievement of learning objectives.*

**Keywords:** *problem based learning (PBL), canva, critical thinking ability*

# **PANGARUH MODÉL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DIBANTUAN APLIKASI CANVA KANA KAMAMPUH MIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD**

**NOVALIA NUR ASYSYFA  
205060113**

## **RINGKESAN**

*Hasil obsérvasi anu geus dilaksanakeun nuduhkeun yén sumanget diajar siswa masih kénéh handap. Luyu jeung hasil ulikan Programme for International Student Assessment (PISA) 2023, Indonésia rengking ka-68 ti 72 nagara. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho pangaruh, sabaraha pangaruh jeung ngaronjatkeun modél Problem Based Learning (PBL) dibantuan ku aplikasi Canva kana kamampuh mikir kritis siswa kelas IV SD. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta ékspérimén kuantitatif kalayan jenis panalungtikan kuasi ékspérimén. Desain panalungtikan Pretest-Posttest Only Control Group Design. Populasi dina ieu panalungtikan nya éta sakabéh siswa ti salah sahiji SD di wewengkon Lembang anu jumlahna 350 siswa. Jumlah pamilon 42 dipilih salaku sampel ditangtukeun ku téhnik purposive sampling. Téhnik ngumpulkeun data dilaksanakeun ngagunakeun métode tés, nya éta pilihan ganda, jeung métode non-tés, nya éta observasi. Instrumén tés anu digunakeun pikeun ngumpulkeun data diuji heula ngagunakeun uji validitas, réliabilitas, tingkat kasulitan, jeung tés diferensiasi. Data analisis diolah kalayan bantuan IBM SPSS Statistics 2.7 for Windows. Hasil panalungtikan nunjukkeun yén; Kahiji, aya pangaruh kana kamampuh mikir kritis antara siswa ngagunakeun modél Problem Based Learning (PBL) jeung siswa ngagunakeun modél konvensional (Jigsaw). Tés-t basajan bebas dipaké kalawan t-itung (2.114) leuwih badag batan t tabel (2.2021) atawa  $2.114 > 2.021$  jeung  $\text{sig.} = 0,041$ . Kadua, aya pangaruh badag ngagunakeun modél Problem Based Learning (PBL) dibantuan ku aplikasi Canva kana kamampuh mikir kritis siswa nurutkeun hasil uji éfék ukuran  $0,0637$  ditempo tina kritéria ukuran éfék dina rentang kategori  $0,05 < d < 0,8$  dina kategori badag. Katilu, aya kanaékan anu luhur ngagunakeun modél Problem Based Learning (PBL) dibantuan ku aplikasi Canva kana kaparigelan mikir kritis dumasar kana hasil uji normalisasi N-gain  $0,7732$  anu bisa digolongkeun luhur. Hasil panalungtikan kapanggih yén modél pangajaran Problem Based Learning (PBL) ngagunakeun aplikasi Canva kana kamampuh mikir kritis siswa miboga pangaruh anu signifikan. Saterusna, pikeun palaksanaan satuluyna hadéna dihijikeun jeung rupa-rupa kaulinan pikeun ngahontal tujuan pangajaran anu maksimal.*

**Kecap Konci:** *problem based learning (PBL), canva, kamampuh berpikir kritis*