

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *CANVA* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh:

Trisa Zahri Fahira

NPM 215060095

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika tergolong rendah. Hasil belajar pada ranah kognitif masih rendah dikarenakan pemahaman peserta didik masih kurang terhadap mata pelajaran matematika, penggunaan model pembelajaran dan media yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent kontrol group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Rancamanyar 01, dengan sampel penelitian yaitu peserta didik kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas berjumlah 26 peserta didik. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Hasil dari uji hipotesis memperoleh Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Konvensional. Peningkatan tersebut diperoleh sebesar 77.07% pada kelas eksperimen dan peningkatan sebesar 51.30% yang diperoleh pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* memiliki persamaan regresi yaitu $Y = 41.202 + 1.305X$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar kelas V SDN Rancamanyar 01.

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

**THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
CANVA MEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

By:

Trisa Zahri Fahira

NPM 215060095

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in mathematics subjects which are relatively low. Learning outcomes in the cognitive domain are still low because students' understanding of mathematics is still lacking, the use of learning models and media that are not in accordance with students' needs. The purpose of this study is to determine the Effect of the Problem Based Learning Model assisted by Canva media to improve the learning outcomes of elementary school students. This study uses a quantitative research approach, with a quasi-experimental research method. The research design used is a non-equivalent kontrol group design. The population used in this study were grade V students of SDN Rancamanyar 01, with a research sample of class VA students as the experimental class and class VB as the kontrol class, each class consisting of 26 students. The results of this study indicate that: The results of the hypothesis test obtained Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so there is an increase in learning outcomes between students who use the Problem Based Learning model assisted by Canva media and students who use the Conventional learning model. The increase was obtained by 77.07% in the experimental class and an increase of 51.30% obtained in the kontrol class. Based on the results of the simple linear regression test, the use of the Problem Based Learning model assisted by Canva media has a regression equation of $Y = 41.202 + 1.305X$. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the use of the Problem Based Learning model assisted by Canva media on the mathematics learning outcomes of elementary school students in grade V of SDN Rancamanyar 01.

Keywords: Problem Based Learning Models, Learning Outcomes, Mathematics, Canva

**PANGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DIBANTU KU
MEDIA *CANVA* PIKEUN NINGKATKEUN HASIL DIAJAR PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR**

Ku:

Trisa Zahri Fahira

NPM 215060095

RINGKESAN

Panalungtikan ieu dumasar kana kaayaan hasil diajar peserta didik dina mata pelajaran Matematika anu kaasup handap. Hasil diajar dina ranah kognitif kénéh handap lantaran pamahaman peserta didik kana mata pelajaran Matematika téh masih kurang, ogé alatan model jeung média nu dipaké dina kagiatan diajar can saluyu jeung kabutuhan peserta didik. Tujuan tina panalungtikan ieu nyaéta pikeun manggihan pangaruh tina modél *Problem Based Learning* (PBL) nu dibantuan ku média *Canva* pikeun ningkatkeun hasil diajar peserta didik sakola dasar. Panalungtikan ieu ngagunakeun pendekatan kuantitatif kalayan métode panalungtikan kuasi-ékspérimen. Désain panalungtikan anu dipaké nyaéta non equivalent kontrol group design. Populasi dina panalungtikan ieu nyaéta peserta didik kelas V SDN Rancamanyar 01, kalayan sampel panalungtikan nyaéta peserta didik kelas VA minangka kelas ékspérimen sarta kelas VB salaku kelas kontrol, masing-masing jumlahna 26 urang. Dumasar kana hasil panalungtikan, ditémbongkeun yén hasil tina uji hipotesis ngahasilkeun nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, hartina aya paningkatan hasil diajar antara peserta didik anu ngagunakeun modél *Problem Based Learning* dibantuan média *Canva* jeung peserta didik anu ngagunakeun modél pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil diajar dina kelas ékspérimen ngahontal 77.07%, sedengkeun dina kelas kontrol ngahontal 51.30%. Salian ti éta, tina hasil uji régresi linier basajan, pamakean modél *Problem Based Learning* dibantuan média *Canva* mibanda persamaan régresi nyaéta $Y = 41.202 + 1.305X$. Tina hasil éta bisa disimpulkeun yén aya pangaruh nu signifikan tina pamakean modél *Problem Based Learning* dibantuan média *Canva* kana hasil diajar Matematika peserta didik kelas V SDN Rancamanyar 01.

Kecap Pamageuh: *Problem Based Learning*, Hasil Diajar, Matematika, *Canva*