

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA  
CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
SEKOLAH DASAR JUDUL ARTIKEL PENELITIAN (UKURAN HURUF 12)**

Trisa Zahri Fahira<sup>1</sup>, Sunata<sup>2</sup>, Dadang Iskandar<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SDN Rancamanyar 01 <sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Pasundan

[1trisazahri5@gmail.com](mailto:trisazahri5@gmail.com), [2Sunata@unpas.ac.id](mailto:Sunata@unpas.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study was conducted to determine the improvement of student learning outcomes using the Problem Based Learning learning model assisted by Canva media. The research method used in this study is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart Model consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection was taken from the results of the Final Semester Exam (UAS). The subjects in this study were 46 students of class V SDN Rancamanyar 01 consisting of 18 males and 28 females. At the beginning of the pre-research (pre-cycle) the percentage of students who obtained scores above the KKM was 28% (13 students). After being given action in cycle I, the percentage increased by 29% to 57% (39 students). Then in cycle I to cycle II the results of the study showed an increase of 32% and the final results obtained were 89% (41 students). Based on the results obtained, this study shows that the application of the Problem Based Learning learning model assisted by Canva media can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** Problem Based Learning, Learning Outcomes, Mathigon, Fractions

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Canva. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data diambil dari hasil Ujian Akhir Semester (UAS). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Rancamanyar 01 yang berjumlah 46 peserta didik yang terdiri dari 18 laki-laki dan 28 perempuan. Pada awal pra-penelitian (prasilus) persentase peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 28% (13 peserta didik). Setelah diberikan tindakan pada siklus I persentase meningkat sebesar 29% sehingga menjadi 57% (39 peserta didik). Kemudian pada siklus I ke siklus II hasil penelitian menunjukkan kenaikan sebesar 32% dan hasil akhir yang diperoleh adalah 89% (41 peserta didik). Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci :** Pembelajaran berbasis masalah, Hasil belajar, Mathigon, Pecahan

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah hal pokok dalam menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang digunakan. Tanpa adanya pendidikan, suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain. Pada dasarnya ada beberapa masalah pokok yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia yaitu mengenai bagaimana pengupayaan agar semua warga negara dapat menikmati kesempatan pendidikan serta pendidikan membekali peserta didik dengan keterampilan kerja yang berkualitas untuk dapat terjun kedalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini berkaitan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 2) menyatakan bahwa: "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia".

Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, yang berarti bahwa setiap orang di Indonesia berhak mendapatkan dan diharapkan untuk terus berkembang. Pendidikan mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap orang untuk dapat hidup dan melanjutkan kehidupan sehingga sangat penting untuk menjadi terdidik. Pentingnya pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa, maka pemerintah berusaha memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai tingkat tinggi. Berdasarkan hakekat pendidikan menurut Ahmadi dan Uhbiyati (dalam Rodhiyana, 2024, hlm. 97) menjelaskan bahwa pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-

citakan dan berlangsung terus menerus.

Hasil belajar menjadi hal penting dalam pembelajaran karena hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian setelah mengikuti proses belajarnya dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilannya yang disertai dengan perubahan tingkah laku. Menurut Winkel (dalam Nurrita, 2018, hlm. 175) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Berdasarkan Taksonomi Bloom (dalam Nurrita, 2018, hlm. 175) hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Mata pelajaran matematika disajikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Hal ini diupayakan sebagai bentuk penanaman konsep, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan. Kemampuan ini dibekalkan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika

yaitu agar peserta didik mampu menggunakan matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Setiap permasalahan yang seseorang jumpai dalam kehidupannya baik itu berkenaan dengan perhitungan, pengukuran, pentafsiran dapat terselesaikan dengan mudah.

Namun pada kenyataannya, banyak peserta didik yang kurang tertarik dengan matematika, kesulitan dalam memahami konsep matematika, kurangnya minat dan motivasi, takut gagal atau salah. Itu yang menjadikan matematika sering menjadi mata pelajaran yang ditakuti oleh peserta didik. Pembelajaran yang masih berorientasi kepada guru, kemudian model pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Begitupun media yang digunakan belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran, seperti fasilitas sekolah yang belum terpenuhi. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah.

Matematika memiliki keterkaitan dan menjadi pendukung berbagai bidang ilmu serta berbagai aspek kehidupan menurut Sari (dalam Kholifah, 2021, hlm. 100). Menurut

Yolanda (dalam Kholifah, 2021, hlm. 100) adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan, dan ilmu tentang logika yang saling berhubungan, dan dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Dengan matematika peserta didik dapat berpikir kritis, kreatif, dan logis. Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan ketika peneliti sedang melaksanakan kegiatan Program Kampus Mengajar Mandiri (PKMM), peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Lalu, pembelajaran masih berpusat pada guru, hal ini yang menyebabkan kurang aktifnya peserta didik. Kemudian, masih banyak guru memilih model dan media

pembelajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga membuat beberapa peserta didik menjadi jemu dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran dapat menghadapkan peserta didik pada masalah untuk menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif dan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif memberikan kondisi belajar siwa yang aktif melalui pembelajaran tim atau kelompok. Penekanan pada pembelajaran terletak pada aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan mengidentifikasi, menganalisa, membuat, dan mempresentasikan produk hasil pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Menurut Sumantri (dalam Saputra, 2021, hlm. 98) Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Model *Problem Based Learning* menstimulus peserta didik untuk berfikir kreatif, analisis,

sistematis, logis serta dapat memecahkan masalah dengan mengeksplor sumber atau data untuk membuat peserta didik bersikap secara ilmiah.

Maka dari itu, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk permasalahan diatas yakni dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Model pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran disetiap mata pelajaran termasuk matematika khususnya adalah model *Problem Based Learning*. Karena model ini dilaksakan untuk lebih mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, dan peserta didik diusahakan untuk lebih aktif dari pada seorang guru dalam menyelesaikan masalah, lebih fokus dalam penyelidikan, diskusi dan lain sebagainya pada saat pembelajaran.

Begitu juga dengan adanya media yang menjadi bantuan dalam penelitian kali ini, yaitu berbantuan media *Canva*. Menurut Resmini (dalam Wulandari, 2022, hlm. 315) *Canva* merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. *Canva* dapat memudahkan guru dalam mendesain

media pembelajaran, sebagaimana Triningsih dalam (dalam Wulandari, 2022, hlm. 315) mengartikan bahwa *Canva* bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran *Canva* bisa meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran. Dapat di desain sendiri oleh guru maupun melalui ahli pengeditan atau editor, dimana aplikasi *Canva* mempunyai fitur editing lebih menarik untuk dibuat sebagai media pembelajaran baik itu berupa gambar, power point, video maupun teks.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yakni penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Hayati (2021, hlm. 70) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik”. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka telah disimpulkan

bahwa penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas VA SD Negeri 28. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus 1 dengan pembelajaran model *Problem Based Learning*, peserta didik masih banyak yang bernilai dibawah rata-rata dengan tingkat ketuntasan belajar belum sampai 65%, yaitu hanya 54% dari 21 orang peserta didik yang belum memperoleh ketuntasan belajar. Kemudian, terbukti setelah penelitian siklus ke 2 terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik secara signifikan yaitu 95% peserta didik mencapai ketuntasan belajar menggunakan model *Problem Based Learning*.

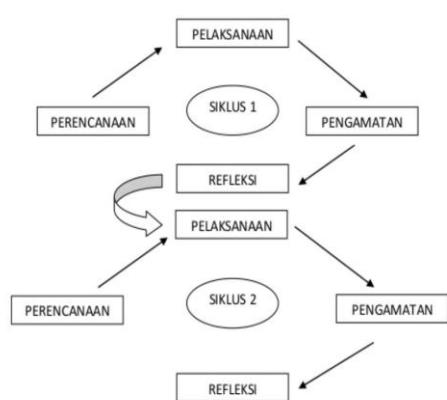
Tidak semua solusi dapat digunakan, solusi yang digunakan adalah solusi yang paling efektif dan efisien. Menurut peneliti dengan penggunaan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Canva* akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*PENERAPAN MODEL*

*PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK”.*

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Pada kesempatan ini penelitian digunakan untuk mengamati peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rancamanyar 01 yang terletak di Kabupaten Bandung dengan subjek penelitian peserta didik kelas V tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 46 peserta didik, terdiri dari 18 peserta didik laki-laki, dan 28 peserta didik perempuan. Data yang dikumpulkan dilakukan melalui tes dengan menggunakan lembar tes evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan alur penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Siklus PTK Kelas Kemmis dan Mc. Taggart

#### 1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap Menyusun rancangan dan menentukan focus permasalahan kemudian membuat instrument pengamatan untuk merekam fakta tindakan yang terjadi selama tindakan berlangsung.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tindakan yang merupakan implementasi dari isi rancangan yang telah dibuat.

#### 3. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan adalah tahapan observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

#### 4. Tahap Refleksi

Tahap refleksi adalah refleksi terhadap implementasi tindakan yang telah dilaksanakan.

Keempat tahapan tersebut dalam penelitian adalah unsur untuk membuat sebuah siklus.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

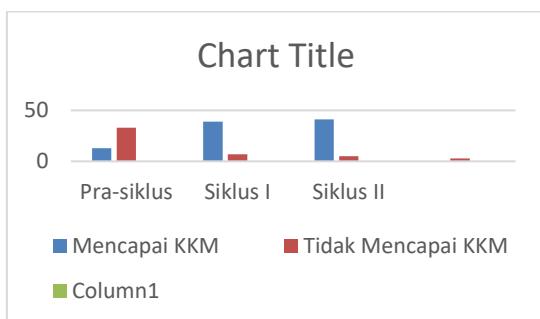
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dalam materi pembelajaran pecahan mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan ini dapat diamati dari perolehan peserta didik mengalami peningkatan. Terdapat peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik dari nilai pra-siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan yang relevan.

*Tabel 1 Hasil Evaluasi Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II*

Eval uasi	Men capa i KKM	Perse ntase	Tida k Men capa i KKM	Perse ntase

Pra-siklus	13	28%	33	72%
Siklus I	39	57%	7	43%
Siklus II	41	89%	5	11%

Dari tabel diatas jika digambarkan dalam bentuk diagram batang adalah sebagai berikut :



*Gambar 1 Diagram Batang  
Peningkatan Hasil Belajar*

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Canva masih rendah. Dari data yang telah dipaparkan maka dapat diketahui hasil belajar peserta didik kelas V SDN Rancamanyar 01 masih terdapat nilai di bawah KKM. Dari 46 peserta didik, pada pra-siklus yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 33 peserta didik (72%), sedangkan tingkat

ketuntasannya hanya mencapai 28%. Pada siklus I terlihat adanya peningkatan ketuntasan belajar, yaitu dari 46 peserta didik 7 diantaranya masih di bawah ketuntasan (43%), sedangkan tingkat ketuntasan hanya mencapai (57%). Dan pada siklus II terlihat peningkatan yang jauh lebih relevan, yakni hanya 5 peserta didik yang belum tuntas (11%), sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar telah menunjukkan persentase sebesar 89%.

Dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti, terjadi peningkatan pada hasil belajar Matematika materi pecahan oleh peserta didik yang didapatkan dari tes evaluasi pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian yang telah menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik kelas V SDN Rancamanyar 01. Dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan, pada prasiklus 28% kemudian meningkat menjadi 57% setelah dilakukan siklus I, dan setelah dilakukannya siklus II peningkatan ketuntasan bertambah menjadi 89%.

Dari hasil penelitian ini, maka peneliti berharap penelitian ini akan bermanfaat bagi pendidik maupun calon pendidik yaitu guru kelas dapat menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning ini sebagai salah satu model pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik aktif dan berpikir kritis dalam pembelajaran yang berisi permasalahan yang dapat dipecahkan oleh peserta didik. Bagi peserta didik, peneliti berharap dengan penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning ini peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi pecahan ini. Peserta didik juga diharapkan semakin semangat dalam proses pembelajaran berlangsung, karena belajar matematika itu tidak menakutkan jika kita benar-benar mempelajarinya.

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi orang lain yang dapat

dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung. Terutama pada materi pecahan mata pelajaran Matematika.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Kholifah, U., Hanifah, H., Siagian, T. A., & Utari, T. (2021). ANALISIS SOAL MATEMATIKA UJIAN AKHIR SEMESTER GANJILDITINJAU DARI ASPEK KOGNITIF PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NGERI 13 MUKOMUKO TAHUN AJARAN 2019/2020. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 5(1), 99–110.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK* (Vol. 03).
- Rodhiyana, M. (2024). PENDIDIKAN DAN PERUBAHAN SOSIAL. *Spektra: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(1), 93–105.
- Saputra, Y. A., & Susilowati, A. R. (2021). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR*.

- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022).  
Efektivitas Penggunaan  
Aplikasi CANVA sebagai Media  
Pembelajaran IPA MI/SD.  
*Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1),  
102–118.