

Pengaruh *Problem based Learning* Berbantu Media Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN Mlatiharjo 02 Semarang

Firda Cintya Bella^{*1}, Choirul Huda², Muhammad Nurodin³, Rina Dwi Setyowati⁴

^{1,2,4}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

³SDN Mlatiharjo 02 Semarang, Indonesia

Email: ¹firdacintya9@gmail.com, ²choirulhuda581@gmail.com, ³mnur.mlatiharjo@gmail.com,

⁴rinadwisetyawati@upgris.com

Abstrak

Pembelajaran Matematika adalah salah satu mata Pelajaran yang paling tidak disukai oleh peserta didik karena dianggap paling rumit dan membosankan. Oleh karena itu Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantu Media Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan bentuk desain one-group *Pretest-post-test* design. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Sampel penelitian meliputi peserta didik yang terdiri dari 26 anak. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi dan tes. Tes dalam bentuk lembar kerja peserta didik yang terdiri atas 15 butir soal. Teknik analisa data menggunakan uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan *paired simple test*. Hasil pengujian normalitas kelas eksperimen *Pretest*. Signifikasi nilai *Pretest Sig* (0,067) > 0,05, Sedangkan signifikansi nilai *post-test* nilai signifikasi (0,146) > 0,05 Dari pengujian normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *Pretest* dan *post-test* memiliki sebaran data berdistribusi normal, maka ada peningkatan hasil belajar peserta didik. Jadi, hasil pengujian hipotesis adalah signifikan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dari hasil uji data tersebut dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran PBL Berbantu Media Canva berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika.

Kata kunci: *Canva, Hasil Belajar, PBL*

Abstract

Learning Mathematics is one of the subjects that students dislike the most because it is considered the most complicated and boring. Therefore this research aims to determine the influence of the PBL learning model assisted by Canva media on the learning outcomes of class V students in mathematics subjects. This type of research is experimental research, with a one-group Pretest-post-test design. The population of this research is class V students at SDN Mlatiharjo 02 Semarang. The research sample included students consisting of 26 children. The research instruments used in the research were observation sheets and tests. The test is in the form of a student worksheet consisting of 15 questions. The data analysis technique uses a normality test, and hypothesis testing uses a paired simple test. The results of the Pretest experimental class normality test. The significance of the Pretest value is Sig (0.067) > 0.05, while the significance of the post-test value is the significance value (0.146) > 0.05. From the normality test it can be concluded that the Pretest and post-test values have a normal distribution of data, so there is an increase in children's learning outcomes. So, the results of hypothesis testing are significant, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So from the results of these data tests it can be concluded that the PBL Learning Model Assisted by Canva Media has an influence on the Learning Outcomes of Class V Students in Mathematics Subjects.

Keywords: *Canva, Learning Outcomes, PBL*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses yang diselenggarakan oleh guru disekolah agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar. Menurut (Mayasari et al., 2022) bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan hasil rancangan yang disusun oleh guru sebelum proses pembelajaran. Rancangan yang dibuat oleh guru

menetapkan semua keperluan pembelajaran diantaranya tujuan, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran. Rancangan tersebut bisa menjadi satu kesatuan yang utuh jika terbentuk suatu model pembelajaran.

Pendidikan diperlukan untuk sarana pengembangan diri (Arifudin, 2022). Pendidikan menjadi salah satu factor yang menentukan ketahanan dan kemajuan suatu bangsa. Tingkat pendidikan yang ada di Indonesia saat ini diantaranya Pendidikan formal, informal dan nonformal. Sekolah sendiri adalah suatu Lembaga Pendidikan formal yang membutuhkan proses pembelajaran yang baik dan efektif.

Pendidikan dilakukan dengan melibatkan guru sebagai guru dan siswa sebagai siswa. Guru adalah orang yang selalu menyayangi muridnya. Tanpa seorang guru belum tentu siswa dapat membaca, menggambar, berhitung, dan menulis, dan tanpa bantuan guru minat dan bakat siswa tidak akan berhasil berkembang. Semua anak mempunyai tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Pendidikan penting untuk mencetak manusia-manusia berbakat menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan yang bermanfaat juga membantu mengembangkan potensi kecerdasan dan bakat manusia menjadi prestasi.

Pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: "Pendidikan adalah pengembangan secara aktif dalam diri peserta didik kekuatan spiritual dan keagamaan, "pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, dan akhlak mulia" serta keterampilan yang dibutuhkan masyarakat, bangsa, dan bangsa.

Berbicara mengenai pendidikan tidak bisa dilepaskan dari kegiatan sentral yaitu pembelajaran. Efektivitas pembelajaran tergantung pada ketepatan strategi, model pembelajaran, atau metode yang digunakan dalam praktik. Dalam proses pembelajaran, pendidik memegang peranan yang sangat penting dan menjadi kunci suksesnya proses belajar mengajar itu sendiri. Pendidik membuat desain pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Oleh karena itu, proses belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami isi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar. Perlunya penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, misalnya melalui perubahan kurikulum, penggunaan metode dan model yang lebih spesifik dan berorientasi pada siswa, serta pengadaan dan pengembangan media pendidikan dan perangkat pembelajaran.

Model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Model pembelajaran ini lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam mencari solusi dan kemampuannya dalam memecahkan permasalahan dunia nyata. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) terletak, pembelajaran berbasis masalah yang memerlukan upaya penelitian untuk memecahkan masalah (Hendriana, 2018).

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa dihadapkan pada berbagai permasalahan kehidupan nyata dan siswa berupaya untuk memecahkan permasalahan tersebut. Dalam model ini pengajaran berfokus pada masalah-masalah yang perlu dipecahkan oleh siswa, sehingga siswa bertanggung jawab menggunakan keterampilannya untuk menganalisis dan memecahkan masalah, namun peran pendidik hanya mengajar siswa dan memberikan bimbingan sebagai fasilitator. (Wena, 2013).

Menurut (N.K. Mardani et al., 2021) Model *Problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman siswa tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut Teori yang mendasari model PBL yakni teori psikologi kognitif, terutama berdasarkan teori Piaget dan Vigosky (konstruktivisme) (Trianto, 2014).

Yang menarik dari model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah perangkat yang dikembangkan guru disesuaikan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari, terutama yang erat kaitannya dengan kehidupan siswa itu sendiri. Hal ini karena dapat mendorong minat dan kegemaran siswa dalam menafsirkan permasalahan yang diperlihatkan dalam LKS dan soal penilaian.

Beberapa penelitian tentang pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Dakabesi dkk. (2019) dalam penelitiannya, langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dimulai dengan menyadarkan siswa terhadap masalah kontekstual, mengarahkan siswa untuk berpartisipasi

dalam proses pembelajaran, dan menyemangati setiap individu. Diawali dengan membimbing kelompok dan mengembangkan penyelidikan dan temuan mereka. Mempresentasikan, menganalisis, dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah (Farisi, dkk., 2017).

Sari dkk. (2020) menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran ketika siswa belajar mandiri dan berpikir kritis. Desriyanti & Lazulva (2016) menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar. Dalam model ini, pengajaran berfokus pada masalah yang perlu dipecahkan oleh siswa, sehingga siswa bertanggung jawab menggunakan keterampilannya untuk menganalisis dan memecahkan masalah, sedangkan peran pendidik hanyalah mendukung dan memberikan instruksi.

Keunggulan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Shoimin, 2014) menyatakan keunggulan model pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut: 1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi kehidupan nyata. 2) Siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut: membangun pengetahuan sendiri untuk memperluas kegiatan pembelajaran; 3) pembelajaran terfokus pada masalah sehingga siswa tidak perlu mempelajari konten yang tidak relevan; Hal ini mengurangi beban siswa dalam menghafal dan menyimpan informasi. 4) Kegiatan ilmiah dilakukan antar siswa melalui kerja kelompok. 5) Siswa terbiasa menggunakan sumber pengetahuan dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi. 6) Siswa akan memiliki kemampuan sebagai berikut: 7) Siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi secara ilmiah dalam kegiatan diskusi dan presentasi hasil penelitian. 8) Kesulitan belajar siswa secara individu dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching. Kekurangan model pembelajaran berbasis masalah adalah: 1) Tidak berlaku pada semua mata pelajaran. Guru berperan aktif dalam menyajikan materi, dan model ini lebih cocok digunakan di kelas wajib. Persyaratan khusus adalah keterampilan yang berkaitan dengan pemecahan masalah. 2) Karena tingginya keberagaman siswa dalam kelas, maka sulit dalam pembagian tugas.

Menurut Shoimin (2014), model pembelajaran pembelajaran berbasis masalah ini mengembangkan dan melatih pemecahan masalah yang berasal dari masalah otentik dari kehidupan siswa sehari-hari dan merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Model pembelajaran berbasis masalah juga melatih siswa berpikir untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran *problem based learning* memungkinkan terjadinya pembelajaran yang fleksibel dan pengembangan pengetahuan untuk memecahkan masalah. Marhaeni (2013) menjelaskan: "Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada pemahaman konstruktivis dimana siswa belajar dan memecahkan masalah.

Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian didiskusikan oleh siswa kemudian dipresentasikan, dan pada akhir kegiatan guru membantu siswa melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran. Saat mengajarkan materi, guru perlu memusatkan perhatian pada materi agar siswa dapat memahaminya.

Dalam hal ini guru hendaknya memasukkan media pembelajaran sedemikian rupa sehingga membuat siswa tertarik dan mudah memahami materi, seperti memberikan contoh penggunaan media pembelajaran berupa gambar ketika menyelesaikan masalah, baik secara kelompok maupun individu.

Media pembelajaran merupakan alat penyampaian pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pemikiran, perhatian, dan minat belajar siswa (Tafonao, 2018). Media pembelajaran digunakan untuk merangsang minat siswa pada saat proses belajar mengajar (Zulherman, 2021). Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memperkenalkan media pembelajaran inovatif, bahkan ada yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya (Tafonao, 2018)

Menurut Nawawi (Susanto, 2013), "Hasil belajar dapat diartikan sebagai derajat keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah, yang dinyatakan sebagai nilai yang diperoleh dari hasil tes pada sejumlah mata pelajaran tertentu. Begitu pula dengan pernyataan Sujana (Yupriyanti, 2015) bahwa "hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman".

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai atau nilai yang diperoleh siswa melalui tes mata pelajaran setelah mereka menjalani pembelajaran yang dirancang oleh guru. Secara sederhana, karena belajar itu sendiri merupakan suatu bentuk usaha manusia untuk

mencapai perubahan tingkah laku yang relatif tetap, maka hasil belajar siswa diartikan sebagai kemampuan yang dicapai peserta didik setelah melalui tahapan-tahapan belajar.

Menurut Ruhimat (2013). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal sendiri meliputi 1) Faktor fisiologis atau fisik individu (bawaan dan didapat akibat penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, cacat tubuh, dan lain-lain) 2) Faktor psikis (bawaan dan genetik) 3) Termasuk faktor kematangan (baik fisik maupun psikis)). Saat ini, faktor-faktor eksternal diklasifikasikan sebagai berikut: 1) Faktor sosial (keluarga, sekolah, masyarakat). 2) Faktor budaya (adat istiadat, teknologi, seni) 3) Faktor lingkungan (fasilitas rumah, kesempatan belajar, iklim) 4) Faktor spiritual (agama) Faktor-faktor tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap hasil belajar siswa. Telah dijelaskan di atas bahwa hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam hal ini peneliti secara khusus menyelidiki hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Canva Media adalah platform desain online yang menawarkan beberapa template presentasi yang dapat digunakan siapa saja. Canva memiliki banyak fitur menarik seperti presentasi, poster, brosur, flyer, latar belakang desktop, label, logo, kartu pos, buletin, sampul Facebook, Instagram Stories, kartu ucapan terima kasih, sampul CD, bookmark, resume, spanduk, dll. program desain. infografis. Berbagai jenis presentasi yang ditawarkan oleh aplikasi Canva meliputi presentasi pendidikan, kreatif, penjualan, bisnis, pemasaran, periklanan, arsitektur, periklanan, dan teknologi. Penelitian ini menggunakan jenis presentasi edukatif yang mencakup beragam desain.

Hasil belajar yang diharapkan melalui media berbasis Canva ini dapat mengubah hasil belajar siswa menjadi lebih baik di masa depan. Media berbasis Canva ini dapat digunakan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ditemui di sekolah, dan siswa dapat menggunakan media berbasis Canva ini untuk meningkatkan kreativitasnya, dan dengan semakin kreatifnya siswa diharapkan nilai pembelajarannya akan meningkat. Media pembelajaran berbasis Canva, pembuatan media baru atau renovasi baru untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran. Demikianlah Pengertian atau Pengertian Desain Grafis Canva. Daya tarik dari media berbasis Canva ini adalah tampilannya yang menarik. Desain yang ditawarkan lebih beragam, lebih mudah diakses, serta memiliki lebih banyak animasi dan template. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantu Media Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain pra-eksperimental dengan menggunakan model one-group pre-test-post-test design. Desain ini digunakan karena dilakukan *Pretest* sebelum diberikan perlakuan. Karena situasinya dapat dibandingkan dengan situasi sebelum pengobatan, maka hasil pengobatan dapat dinilai dengan lebih akurat. Draf ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain One-Group *Pretest-Post-test* Design

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

Sumber: Sugiono, 2012:108

Kelas VB SDN Mlatiharjo 02 Semarang akan menjadi tempat dilakukannya penelitian. Langkah pertama peneliti adalah observasi, dan langkah selanjutnya adalah memberikan tes berupa soal pilihan ganda dan penjelasannya. Siswa kemudian menyelesaikan survei yang diberikan oleh peneliti, dengan partisipasi pengamat dan teman sejawat, sebagaimana lazimnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Survei ini nantinya akan didukung menggunakan media Canva. Peneliti melakukan pola penelitian ini, yaitu pola kolaboratif dimana penelitian ini dilakukan oleh pihak luar yang ingin memecahkan masalah, namun peran guru dalam penelitian ini hanya salah satu anggota tim peneliti saja.

Oleh karena itu, pola penelitian ini sebelumnya digunakan atau ditemukan oleh Winna Sanjaya. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VB SDN Mlatiharjo 02 Semarang pada bulan Maret 2024 sampai dengan Mei 2024. Penelitian ini akan diterapkan pada mata pelajaran matematika semester genap tahun

pelajaran 2024, dan seluruh kelas VB menjadi sasarannya yaitu 26 siswa dan dilaksanakan dua kali pertemuan dalam setiap siklusnya. Itu sebelumnya dibuat oleh peneliti dan direvisi. SDN Mlatiharjo 02 Rencana pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan tingkat kreativitas peserta didik di seluruh kelas VB di Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Maharani & Laelasari, (2017), Mashuri, dkk. (2019), Nisa & Rhosaliana, (2020), Sari, (2019), Utama dan Noviyati. (2018), Yandhari. , dkk, (2019), Maulidia, dkk, (2019) Ramadhani, (2018) & Fauzia (2018), dalam jurnalnya bahwa proses pembelajaran diawali dengan mengidentifikasi masalah, kemudian siswa berdiskusi untuk menyamakan kesadaran terhadap permasalahan yang dibicarakan, sehingga merancang tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Kegiatan selanjutnya adalah mencari dokumen dari berbagai sumber seperti buku perpustakaan, internet, dan observasi.

Dampak penggunaan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dalam pembelajaran telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya dengan hasil yang beragam, yaitu pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kapasitas, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, berpikir kritis, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dll. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Purwanto dkk. (2016) dalam ulasannya menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan langkah penting dalam paradigma pembelajaran yang berpotensi berevolusi.

Penelitian yang dilakukan Permatasari dkk. (2019) dalam jurnalnya menemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. dan minat belajar. Dampak penggunaan pembelajaran berbasis masalah (PBL) memberikan pengaruh positif terhadap siswa. Karena model ini melatih kemampuan berpikir dan bernalar untuk menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, kreatif, dan mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau menyampaikan gagasan dengan menggunakan kata-kata, tulisan, gambar, grafik, peta, diagram.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jairina dkk. (2020), Oh. dkk. (2018) dalam ulasannya menemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) berdampak pada kemampuan pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan ciri khas dari model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah menekankan pada pemusatan masalah pada lingkungan sekitar siswa untuk melatih berpikir kemudian menyelesaikan masalah dan sintaksis masalah.

Menerapkan proses pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bakri dkk. (2018) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model konvensional.

Penelitian Permatasari (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan mengembangkan LKS. Selain itu, penelitian Nadhifah (2016) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa yang mengadopsi model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan pembelajaran berbasis inkuiri. Namun tidak terdapat perbedaan antara kedua model dalam pemecahan masalah namun sikap siswa dalam menerapkan kedua model dijelaskan dengan jelas. Oleh karena itu, kedua pembelajaran tersebut dapat mengubah sikap belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Penelitian yang dilakukan Mustofa dkk. (2016) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) melalui pendekatan kontekstual berbasis SL secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rais dan Susanto (2017) dalam ulasannya ditemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) lebih unggul dibandingkan pengajaran langsung, namun tidak semua materi konsisten dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL), oleh karena itu pendidik harus mampu memilih materi yang tepat yang dapat diterapkan berdasarkan karakteristik model pembelajaran tersebut.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Harapit (2018) dalam ulasannya menemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) berperan dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan motivasi peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian Sumitro dkk. (2017) dalam ulasannya menemukan adanya pengaruh pembelajaran berbasis masalah (PBL) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian Toharudin dan Kurniawan (2017) dan Farisi, dkk. (2017) dalam ulasannya menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa, karena pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Problem-based learning (PBL) dapat melatih peserta didik untuk belajar mandiri dan berpikir secara kritis.

Lebih lanjut berdasarkan penelitian Nisa dan Rhosaliana (2020) dalam ulasannya ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) menyebabkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang ditandai dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik keterampilan belajar dengan sukses.

Data penelitian ini diperoleh dengan memberikan test kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran (*Pretest*) dan sesudah kegiatan pembelajaran (*post-test*), dan mencatat hasilnya pada lembar observasi. Tes pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa pada kelas VB eksperimen pada pembelajaran matematika.

Tes anak terdiri dari mengamati anak dengan menggunakan lembar kerja peserta didik yang berisi 15 soal dan lembar observasi yang berisi 5 pernyataan. Observasi dihitung menggunakan skala likert dengan penilaian 1 sampai 5, dan penilaian pengujian dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Berdasarkan data observasi yang dikumpulkan, ditemukan bahwa kategori penilaian sangat baik sebelum dilakukan tes, namun naik menjadi “baik” pada saat dilakukan post-test.

Tabel 2. Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	26	45.00	75.00	1630.00	62.6923	8.27415
<i>Post-test</i>	26	75.00	100.00	2280.00	87.6923	7.10363
Valid N (listwise)	26					

Berdasarkan Tabel 2 “Deskriptive Statistics” yang menunjukkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh, hasil yang diperoleh tersebut digunakan untuk menguji data melalui uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk memeriksa apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Karena jumlah responden kurang dari 50, maka pengujian normalitas menggunakan SPSS dengan metode Shapiro-Wilk. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada tingkat signifikansi Sig > 0,05 sehingga residual berdistribusi normal. Artinya, berlaku sebaliknya jika Sig < 0,05 berarti residunya tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,187	26	,020	,927	26	,067
<i>Post-test</i>	,148	26	,150	,942	26	,146

Berdasarkan Tabel 3, uji normalitas menunjukkan signifikansi nilai pre-test dan post-test. Menurut Sundaya (2018), nilai Sig >ate berdistribusi normal. Signifikansi nilai pre-test Sig (0,067) > 0,05, sedangkan signifikansi nilai post-test nilai Signifikansi (0,146) > 0,05. Dari uji normalitas dapat disimpulkan bahwa nilai sebelum dan sesudah pengujian merupakan data yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Paired Samples Correlations

Pair 1	N	Correlation	Sig.
<i>Pretest & Post-test</i>	26	.637	.000

Berdasarkan Tabel 4: Korelasi sampel berpasangan menggunakan teknik uji t sampel berpasangan yang dilakukan di SPSS. Uji-t sampel berpasangan adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui tingkat perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah pengobatan. Uji t sederhana berpasangan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan Media Canva terhadap hasil belajar Matematika peserta didik Kelas V. Penggunaan model pembelajaran PBL merupakan pembelajaran berbasis masalah yang memungkinkan peserta didik belajar bersama dalam kelompok, berkolaborasi untuk mencari solusi, berpikir kritis dan analitis, serta mengambil keputusan mengenai penggunaan sumber belajar. Peserta didik menggunakan media Canva untuk memberikan materi pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk: Hal ini terjadi karena guru menggunakan media Canva untuk mendorong pembelajaran, meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sehingga kelas menjadi lebih berwarna dan inovatif. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL Berbantuan Media Canva memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Mlatiharjo 02 Semarang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbantuan Media Canva memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika yang dilaksanakan di Kelas V SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran siswa perlu memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar pembelajaran lebih bermakna dan relevan. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yang terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai Standar Ketuntasan Minimum (KKM). Pernyataan tersebut juga didukung dengan data hasil belajar siswa berdasarkan hasil analisis uji normalitas. Oleh karena itu, berdasarkan Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test sig $0,67 > 0,05$, distribusi data normal, dan hasil uji-t sig (two-tailed) $< 0,000, 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa selama diterapkan model pembelajaran PBL Berbantuan Media Canva terdapat pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J., Hasan, A. ul, Naqvi, T., & Mubeen, T. (2019). A Review on Software Testing and Its Methodology. *Manager's Journal on Software Engineering*, 13(1), 32–38. <https://doi.org/10.26634/jse.13.3.15515>
- Aljawarneh, S., Aldwairi, M., & Yassein, M. B. (2018). Anomaly-based intrusion detection system through feature selection analysis and building hybrid efficient model. *Journal of Computational Science*, 25(1), 152–160. <https://doi.org/10.1016/j.jocs.2017.03.006>
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018a). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018b). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 53–64. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90–94. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakadata.v2i2.307>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275.

- <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dakabesi, D & Luoise, Y,S,I. (2019). The effect of *Problem based learning* Model on Critical Thinking Skills in The Context of Chemical Reaction Rate. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(3), 395-401.
- Desriyanti, R & Lazulva. (2016). Penerapan *Problem based learning* pada Pembelajaran Konsep Hidrolisi Garam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tadris Kimiya*, 1(2), 70-78.
- Guo, Y., Han, S., Li, Y., Zhang, C., & Bai, Y. (2018). K-Nearest Neighbor combined with guided filter for hyperspectral image classification. *International Conference On Identification, Information and Knowledge in the Internet of Things*, 159–165.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Pestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 25–33.
- Handoko, D. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penentuan Penerima Beasiswa Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW). In *Program Studi Teknik Informatika* (Vol. 5, Issue 2). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hartanti, A. R., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Canva Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 565.
- Kurniawan, Y. I., Rahmawati, A., Chasanah, N., & Hanifa, A. (2019). Application for determining the modality preference of student learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1367(1), 1–11.
- Kurniawan, Y. I., Soviana, E., & Yuliana, I. (2018). Merging Pearson Correlation and TAN-ELR algorithm in recommender system. *AIP Conference Proceedings*, 1977.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Low, C. (2015). *NSL-KDD Dataset*.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model *Problem based learning* (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- N.K. Mardani, N.B. Atmadja, & I.N.Suastika. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* (Pbl) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Novita, N., S, I. T. A., & Fatmi, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PBL dengan Media PhET Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6092–6100.
- 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>
- Shams, E. A., & Rizaner, A. (2018). A novel support vector machine based intrusion detection system for mobile ad hoc networks. *Wireless Networks*, 24(5), 1821–1829.
- Sridevi, M., Aishwarya, S., Nidheesha, A., & Bokadia, D. (n.d.). *Anomaly Detection by Using CFS Subset and Neural Network with WEKA Tools*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-1747-7>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129.
- Wena, M. (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.