**EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi**
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

# KEEFEKTIFAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI GAYA

**Ulfiya Khoirus Syifa'[1], M Yusuf Setia Wardana[2], Moh Aniq Khairul Basyar[3]**
PGSD FIP Universitas PGRI Semarang[1,2,3]
e-mail: [1] ulfiyakhoir334@gmail.com, [2]Wardana@upgris.ac.id, [3]mohaniqkhb@upgris.ac.id

Diterima: *28/8/2026*; Direvisi: *20/10/2026*; Diterbitkan: *3/11/2026*

## ABSTRAK

Pembelajaran IPAS materi gaya di kelas IV SD Negeri Kebumen 02 menghadapi kendala rendahnya hasil belajar peserta didik akibat pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Problem-Based Learning* berbantu media Canva terhadap hasil belajar IPAS materi gaya pada peserta didik kelas IV. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif pra-eksperimental dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 20 peserta didik kelas IV yang dipilih secara menyeluruh. Teknik pengumpulan data meliputi tes objektif berupa 15 butir soal pilihan ganda yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, observasi performa, wawancara terstruktur, serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji *paired sample t-test*, dan analisis ketuntasan belajar klasikal. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,95 meningkat menjadi 81,60 pada *posttest*. Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 20% menjadi 70%. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0{,}05$) dengan nilai $t_{\text{hitung}}$ sebesar 11,153, yang membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, model *Problem-Based Learning* berbantu media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi gaya pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kebumen 02.

**Kata Kunci:** *Canva, gaya, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Problem-Based Learning.*

## ABSTRACT

Science and social studies (IPAS) instruction on the topic of force in Grade IV at SD Negeri Kebumen 02 encountered challenges regarding low student learning outcomes caused by teacher-centered instructional practices. This study aimed to investigate the effectiveness of the Problem-Based Learning model assisted by Canva media on IPAS learning outcomes among fourth-grade elementary students. A quantitative pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design was employed. The research participants consisted of 20 fourth-grade students chosen entirely. Data collection techniques encompassed objective tests utilizing 15 validated multiple-choice items, classroom observations, structured interviews, and educational documentation. Data analysis was executed using the Shapiro-Wilk normality test, paired sample t-test, and classical mastery evaluation. The findings revealed that the mean pretest score of 39.95 escalated to 81.60 in the posttest. Classical learning mastery improved substantially from 20% to 70%. The paired sample t-test yielded an asymptotic significance of 0.000 ($p < 0.05$) with a calculated t-value of 11.153, confirming a statistically significant difference between pretest and posttest outcomes. Consequently, the Problem-Based Learning model assisted by Canva media is proven effective in enhancing fourth-grade elementary students' IPAS learning outcomes on the topic of force.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

**Keywords:** *Canva, force, learning outcomes, Problem-Based Learning, science and social studies.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kecakapan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan berkolaborasi secara aktif di lingkungan sekolah dasar. Tuntutan kompetensi ini menghendaki adanya pergeseran paradigma instruksional dari pola pengajaran pasif menuju pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna (Ningsih et al., 2025; Nisa et al., 2023; Rahayu et al., 2022; Verawati, 2025). Pendidik perlu merancang kegiatan belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam mengonstruksi pemahamannya sendiri. Apabila pembelajaran masih disajikan secara monoton dan didominasi oleh metode ceramah satu arah, motivasi belajar dan daya nalar peserta didik akan terhambat. Kondisi tersebut menyebabkan materi pelajaran yang bersifat konseptual sulit dipahami secara utuh (Alfiatunnisa et al., 2026; Muntasyiroh & Arifin, 2026; Thalib et al., 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam struktur Kurikulum Merdeka hadir sebagai muatan terpadu yang memfasilitasi peserta didik untuk mengamati fenomena lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS bertujuan mengasah kepekaan nalar peserta didik terhadap hubungan sebab-akibat dari peristiwa fisik maupun interaksi sosial yang terjadi di sekitarnya. Konsep gaya merupakan salah satu materi esensial di kelas IV yang membahas interaksi tarikan dan dorongan serta pengaruhnya terhadap gerak dan bentuk benda. Namun, konsep fisik ini kerap kali dipandang abstrak apabila hanya disajikan melalui hafalan teks dan rumus tanpa adanya visualisasi konkret. Oleh karena itu, pengaitan materi gaya dengan pengalaman empiris peserta didik menjadi prasyarat mutlak demi terbangunnya pemahaman konseptual yang kokoh.

Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi awal di SD Negeri Kebumen 02, proses pembelajaran IPAS masih menghadapi sejumlah hambatan pembelajaran yang mendasar. Pembelajaran di kelas IV masih bertumpu pada ceramah pendidik dan pembacaan buku teks cetak yang minim variasi media interaktif. Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik, di mana peserta didik cenderung pasif dan enggan mengajukan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Hasil asesmen awal menunjukkan bahwa hanya 20% peserta didik yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Peserta didik kesulitan menghubungkan konsep gaya gesek, gaya otot, dan gaya gravitasi dengan penerapannya dalam aktivitas harian.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, model *Problem-Based Learning* (PBL) dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang inovatif. Model ini mengorganisasikan kegiatan belajar melalui penyelidikan berbasis masalah nyata yang memicu rasa ingin tahu peserta didik. Peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi persoalan, mengumpulkan data penunjang, berdiskusi dalam kelompok, dan mempresentasikan solusi secara sistematis (Ariyani & Kristin, 2021). Pembelajaran berbasis masalah menempatkan pendidik sebagai fasilitator yang mengarahkan alur penyelidikan ilmiah peserta didik. Pendekatan ini selaras dengan hakikat pembelajaran IPAS yang menekankan keterampilan proses sains dan penemuan mandiri (Purnomo et al., 2022; Zulfa et al., 2023).

Penerapan model PBL memerlukan dukungan media digital interaktif agar penyampaian masalah menjadi lebih jelas dan menarik bagi peserta didik usia sekolah dasar. Aplikasi Canva merupakan platform desain grafis digital yang menyediakan beragam templat visual, animasi dinamis, serta tipografi komunikatif untuk memvisualisasikan materi sains (Adenia et al., 2024). Melalui media Canva, ilustrasi mengenai arah gaya, gesekan permukaan

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

benda, dan percepatan gerak dapat disajikan dalam bentuk tayangan visual yang interaktif. Penggunaan media ini mempermudah peserta didik dalam mencerna informasi yang abstrak menjadi sajian visual yang konkret dan terstruktur. Keberadaan rangsangan visual tersebut menjaga fokus perhatian serta meningkatkan antusiasme belajar peserta didik sepanjang proses pembelajaran (Dita, 2022; Fatmawati et al., 2026; Iskandar et al., 2023; Ningsih et al., 2025).

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa perpaduan antara model PBL dan media digital interaktif memberikan kontribusi positif terhadap capaian akademik peserta didik. Efendi et al. (2024) menemukan bahwa penerapan model PBL berbantu media Canva efektif meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada peserta didik sekolah dasar. Sejalan dengan temuan tersebut, Budiarti et al. (2025) menegaskan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dalam sintaks PBL mampu menciptakan suasana kelas yang partisipatif dan mendongkrak capaian kognitif. Kedua kajian tersebut mempertegas bahwa stimulus masalah yang dipadukan dengan media visual kreatif mampu mengatasi kejenuhan belajar di kelas. Akan tetapi, kajian mendalam mengenai integrasi PBL berbantu Canva pada materi gaya dengan evaluasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan masih perlu dieksplorasi lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar IPAS materi gaya sebelum dan sesudah penerapan perlakuan pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kebumen 02. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan model *Problem-Based Learning* berbantu media Canva terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara komprehensif. Melalui integrasi media visual interaktif ke dalam sintaks pemecahan masalah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam memperkaya variasi model pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga ditujukan untuk memberikan acuan empiris bagi pendidik dalam merancang pembelajaran sains yang partisipatif dan bermakna.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimental (*pre-experimental design*) melalui rancangan *one-group pretest-posttest design*. Desain ini diterapkan dengan mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*), memberikan intervensi pembelajaran, dan mengukur kemampuan akhir setelah perlakuan (*posttest*). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kebumen 02, Kecamatan Tersono, Kabupaten Batang pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 11 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Seluruh subjek dilibatkan secara utuh tanpa membentuk kelas pembanding karena keterbatasan jumlah rombongan belajar di sekolah tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes hasil belajar, observasi kelas, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tes kognitif berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir yang diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Dari uji coba tersebut, diperoleh 24 butir soal valid dan 6 butir soal tidak valid, kemudian dipilih 15 butir soal representatif yang mencakup indikator pemahaman gaya untuk soal *pretest* dan *posttest*. Lembar observasi digunakan untuk merekam perkembangan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Wawancara terstruktur dilakukan bersama pendidik kelas IV untuk menggali informasi kendala belajar, sedangkan dokumentasi menghimpun catatan nilai dan foto kegiatan kelas.

Perlakuan pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menerapkan lima tahapan sintaks *Problem-Based Learning* yang diintegrasikan dengan media

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Canva interaktif. Sintaks pembelajaran meliputi: (1) orientasi peserta didik pada masalah kontekstual materi gaya; (2) pengorganisasian peserta didik untuk meneliti; (3) pembimbingan penyelidikan mandiri dan kelompok; (4) pengembangan dan penyajian hasil karya; serta (5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Media Canva difungsikan sebagai media peraga visual yang menampilkan infografis masalah, simulasi gerak benda, dan panduan kerja kelompok. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dijadikan pedoman batas tuntas minimal bagi peserta didik adalah 70.

Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial berbantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan nilai rata-rata (*mean*), nilai terendah, nilai tertinggi, dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Uji prasyarat inferensial dilakukan dengan uji normalitas data menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0{,}05$). Setelah data terbukti berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk menentukan signifikansi perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan belajar klasikal dihitung berdasarkan persentase peserta didik yang berhasil memperoleh nilai $\geq 70$, dengan batas keberhasilan klasikal minimal sebesar 70%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Data hasil belajar kognitif peserta didik dihimpun dari nilai tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan nilai tes setelah pembelajaran selesai (*posttest*). Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran skor minimum, skor maksimum, nilai rata-rata, dan standar deviasi yang dicapai oleh 20 peserta didik. Pengukuran awal menunjukkan pemahaman peserta didik terhadap materi gaya masih sangat terbatas, sedangkan pengukuran akhir memperlihatkan peningkatan penguasaan materi yang substansial. Rincian perbandingan data statistik deskriptif hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik**

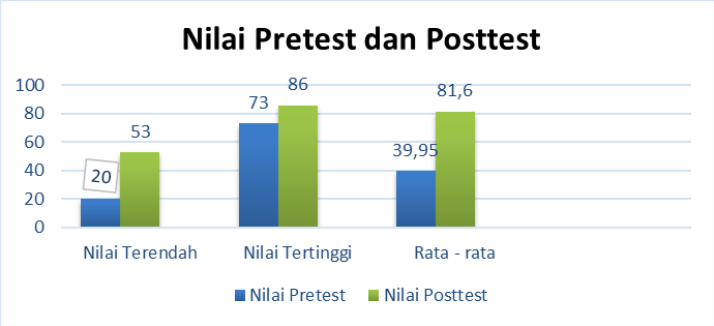
| Parameter Pengukuran | Nilai Pretest | Nilai Posttest | Selisih Peningkatan |
|---|---|---|---|
| **Jumlah Peserta Didik (*N*)** | 20 | 20 | — |
| **Nilai Minimum** | 20,00 | 66,67 | 46,67 |
| **Nilai Maksimum** | 66,67 | 100,00 | 33,33 |
| **Nilai Rata-rata (*Mean*)** | 39,95 | 81,60 | 41,65 |
| **Standar Deviasi** | 12,56 | 9,84 | -2,72 |

Berdasarkan data pada Tabel 1, nilai rata-rata peserta didik mengalami kenaikan yang sangat mencolok dari 39,95 pada saat *pretest* menjadi 81,60 pada saat *posttest*. Peningkatan rata-rata nilai sebesar 41,65 poin ini membuktikan bahwa intervensi pembelajaran memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman konsep gaya. Nilai minimum peserta didik melonjak dari 20,00 menjadi 66,67, sedangkan nilai maksimum mencapai skor sempurna 100,00. Penurunan nilai standar deviasi pada Tabel 1 dari 12,56 menjadi 9,84 menunjukkan bahwa variasi nilai antarsubjek menjadi lebih homogen setelah pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar peserta didik secara visual juga tergambarkan melalui perbandingan nilai individual sebelum dan setelah perlakuan. Seluruh peserta didik menunjukkan pergeseran skor ke arah yang lebih baik setelah mengikuti rangkaian penyelidikan berbasis masalah dengan panduan visual Canva. Pola pergeseran nilai rata-rata capaian belajar peserta didik tersebut divisualisasikan secara jelas pada bagan alir perbandingan berikut.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech




**Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

Gambar 1 mendeskripsikan disparitas skor yang sangat tegas antara fase awal dan fase akhir pembelajaran IPAS materi gaya di kelas IV. Skor rata-rata yang semula berada jauh di bawah garis kelulusan berhasil melompat melewati batas ketuntasan minimal setelah perlakuan diberikan. Peningkatan performa pada Bagan 1 mencerminkan bahwa konsep gaya yang disajikan melalui visualisasi Canva lebih mudah diinternalisasi oleh peserta didik. Untuk memastikan bahwa data nilai ini layak dianalisis menggunakan uji hipotesis parametrik, pengujian normalitas data dilakukan terlebih dahulu.

Uji normalitas sebaran data diterapkan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan metode statistik *Shapiro-Wilk*. Uji ini dipilih karena ukuran sampel penelitian berjumlah 20 peserta didik ($N \leq 50$). Kriteria pengujian menyatakan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf nyata 0,05. Rangkuman hasil perhitungan uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* Data Hasil Belajar**

| Variabel Pengujian | Nilai Statistik Shapiro-Wilk | Derajat Kebebasan (df) | Nilai Signifikansi (p-value) | Keterangan Distribusi |
|---|---|---|---|---|
| **Skor *Pretest*** | 0,938 | 20 | 0,244 | Berdistribusi Normal |
| **Skor *Posttest*** | 0,933 | 20 | 0,176 | Berdistribusi Normal |

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 2, nilai signifikansi untuk skor *pretest* adalah sebesar 0,244 dan nilai signifikansi untuk skor *posttest* adalah sebesar 0,176. Kedua nilai signifikansi tersebut melampaui ambang batas 0,05 ($p > 0{,}05$), sehingga disimpulkan bahwa data hasil belajar peserta didik pada kedua kelompok data berdistribusi normal. Terpenuhinya asumsi normalitas pada Tabel 2 ini membuktikan bahwa persyaratan parametrik telah terpenuhi secara sah. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan analisis uji *paired sample t-test*.

Pengujian hipotesis komparatif dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji *paired sample t-test* dijalankan pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan ($df$) sebesar 19. Hipotesis nol ($H_0$) ditolak apabila nilai signifikansi dua sisi lebih kecil dari 0,05 dan nilai $t_{\text{hitung}}$ melampaui $t_{\text{tabel}}$. Hasil komputasi pengujian hipotesis komparatif disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample t-Test***

| Pasangan Pengujian | Rata-rata Selisih | Standar Deviasi | Nilai thitung | df | Sig. (2-tailed) | Simpulan Statistik |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Pretest* – *Posttest*** | -41,65 | 16,70 | -11,153 | 19 | 0,000 | Terdapat Perbedaan Signifikan ($H_0$ Ditolak) |

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Data pada Tabel 3 memperlihatkan nilai signifikansi dua sisi sebesar 0,000 yang berada jauh di bawah nilai toleransi 0,05 ($0{,}000 < 0{,}05$). Nilai $t_{\text{hitung}}$ diperoleh sebesar 11,153 (secara absolut) yang melampaui nilai $t_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,093. Hasil perhitungan pada Tabel 3 ini membuktikan secara meyakinkan bahwa hipotesis nol ($H_0$) ditolak dan hipotesis alternatif ($H_a$) diterima. Dengan demikian, penerapan model *Problem-Based Learning* berbantu media Canva terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran juga dievaluasi melalui analisis ketuntasan belajar klasikal berdasarkan pencapaian nilai ambang KKTP sebesar 70. Analisis ini ditujukan untuk melihat proporsi peserta didik yang berhasil menguasai tujuan pembelajaran materi gaya secara individual maupun kelompok. Peserta didik dikategorikan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 70 pada tes yang diberikan. Rekapitulasi perbandingan ketuntasan belajar klasikal disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal Peserta Didik**

| Kategori Evaluasi | Batas Kelulusan (KKTP) | Jumlah Tuntas (n) | Persentase Tuntas (%) | Jumlah Tidak Tuntas (n) | Persentase Tidak Tuntas (%) |
|---|---|---|---|---|---|
| **Hasil *Pretest*** | 70,00 | 4 | 20% | 16 | 80% |
| **Hasil *Posttest*** | 70,00 | 14 | 70% | 6 | 30% |

Berdasarkan data pada Tabel 4, ketuntasan belajar klasikal peserta didik melonjak dari 20% pada saat *pretest* menjadi 70% pada saat *posttest*. Sebanyak 14 peserta didik berhasil melampaui batas nilai kelulusan setelah memperoleh pembelajaran berbantu media Canva. Peningkatan ketuntasan sebesar 50% pada Tabel 4 ini telah memenuhi kriteria keberhasilan klasikal yang dipersyaratkan di sekolah dasar. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan soal penalaran materi gaya dengan hasil yang memuaskan.

Di samping hasil belajar kognitif, evaluasi aspek afektif dan psikomotorik peserta didik selama proses pembelajaran juga menunjukkan perkembangan yang positif. Pengamatan terhadap aspek afektif yang meliputi sikap disiplin, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu memperoleh persentase rata-rata klasikal sebesar 72,50% dalam kategori baik. Sementara itu, penilaian aspek psikomotorik yang mengukur keterampilan berdiskusi, merancang percobaan gaya, dan menyajikan hasil kerja kelompok mencatatkan persentase rata-rata sebesar 70,80% dalam kategori baik. Perkembangan afektif dan keterampilan fisik ini memperkuat bukti bahwa model pembelajaran berhasil mengaktifkan seluruh dimensi belajar peserta didik.

**Pembahasan**

Penerapan model *Problem-Based Learning* berbantu media Canva terbukti efektif dalam memfasilitasi peningkatan hasil belajar IPAS materi gaya di kelas IV SD Negeri Kebumen 02. Keberhasilan ini didorong oleh sintaks pembelajaran yang menuntut keterlibatan langsung peserta didik dalam memecahkan masalah kontekstual. Peserta didik tidak lagi sekadar mencatat paparan konsep dari pendidik, melainkan diajak mengamati peristiwa nyata seperti gesekan roda sepeda dan tarikan ketapel. Pola investigasi kelompok ini memotivasi peserta didik untuk mencari informasi secara mandiri dan mendiskusikannya bersama rekan sebaya. Aktivitas tersebut mentransformasi suasana kelas menjadi dinamis serta menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap pengetahuan yang dipelajari (Anggriyani et al., 2025; Fadiyah & Sudibyo, 2026; Raihan et al., 2025; Syarifuddin et al., 2023).

Integrasi media Canva interaktif memegang peranan krusial dalam menjembatani

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

abstraksi materi gaya dengan struktur kognitif peserta didik usia sekolah dasar. Sajian gambar berwarna, bagan alir, dan animasi gerak pada media Canva membantu peserta didik mengidentifikasi macam-macam gaya secara visual. Visualisasi yang jelas ini meminimalkan terjadinya miskonsepsi mengenai pengaruh gaya terhadap perubahan arah dan bentuk benda. Peserta didik dapat membedakan antara gaya sentuh dan gaya tak sentuh melalui ilustrasi digital yang dekat dengan keseharian mereka. Stimulasi visual yang menarik ini terbukti menjaga rentang konsentrasi belajar peserta didik sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan lebih baik (Inayah & Suryaman, 2026; Widiastari & Puspita, 2024; Winariani et al., 2025).

Temuan penelitian ini selaras dengan kajian empiris yang dilaporkan oleh Efendi et al. (2024), yang membuktikan bahwa model PBL berbantu media Canva efektif meningkatkan capaian akademik peserta didik pada muatan IPAS sekolah dasar. Hasil ini juga memperkuat simpulan Budiarti et al. (2025) mengenai efektivitas media video Canva dalam mengoptimalkan daya serap materi ajar sains. Selain itu, temuan ini memperkokoh argumentasi Ariyani dan Kristin (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu membangkitkan keaktifan serta pemahaman konsep peserta didik secara bermakna. Pemanfaatan teknologi kreatif seperti Canva terbukti menjadi instrumen pendukung yang sangat adaptif dalam memperkuat implementasi kurikulum di sekolah dasar (Adenia et al., 2024). Meskipun demikian, keberhasilan tersebut tetap bergantung pada kesiapan perangkat dan tingkat literasi digital guru serta peserta didik, sehingga diperlukan pelatihan singkat dan pengaturan waktu yang cermat agar implementasinya berjalan optimal (Destiyani et al., 2026; Mulatiningsih & Rindrayani, 2025; Putri et al., 2026; Raikhan, 2026; Siwalette & Arifin, 2026; Triwahyuni et al., 2025).

Peningkatan hasil belajar yang tercermin pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menegaskan bahwa model PBL berbantu Canva memberikan pengalaman belajar yang komprehensif. Peserta didik terlatih untuk berani mengemukakan pendapat, menghargai pandangan teman kelompok, serta terampil melakukan eksperimen gaya secara mandiri. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa ukuran sampel yang terbatas pada satu kelas serta ketiadaan kelas kontrol sebagai pembanding murni. Namun demikian, konsistensi data yang ditunjukkan oleh hasil uji statistik membuktikan bahwa model ini layak dijadikan rujukan pembelajaran sains yang aplikatif. Dengan pengelolaan masalah yang kontekstual dan media yang tepat sasaran, kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat ditingkatkan secara berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantu media Canva terbukti efektif terhadap hasil belajar IPAS materi gaya pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kebumen 02. Keefektifan model ini dibuktikan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik yang signifikan serta tercapainya standar ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan sekolah. Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Di samping itu, pengamatan proses pembelajaran menunjukkan perkembangan capaian afektif dan psikomotorik peserta didik yang berada pada kualifikasi baik.

Hasil penelitian ini membawa implikasi pedagogis bahwa pendidik sekolah dasar disarankan untuk mengadopsi model *Problem-Based Learning* yang dipadukan dengan media digital interaktif Canva guna mengatasi kejenuhan belajar dan mengonkretkan konsep-konsep sains yang abstrak. Pendidik perlu menyusun skenario masalah kontekstual yang dekat dengan

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535

kehidupan peserta didik agar proses inkuiri di kelas dapat berlangsung secara bermakna. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji keefektifan model ini dengan menggunakan desain eksperimen kuasi yang melibatkan kelompok kontrol serta memperluas cakupan sampel pada sekolah dengan karakteristik yang beragam guna memperkuat derajat keterandalan temuan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

Adenia, A. P., Juniar, R. D., & Mauliana, M. I. (2024). Pelatihan media pembelajaran digital memanfaatkan aplikasi Canva menggali kreativitas guru dalam pendidikan di SDN Sekarjoho 1. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *8*(2), 1182–1188. https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i2.23456

Alfiatunnisa, R. N., Syafe'i, I., & Sunarto, S. (2026). Model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, *6*(3), 2256–2265. https://doi.org/10.51878/educational.v6i3.12932

Anggriyani, M., Syaharuddin, S., Mandailina, V., Abdillah, A., & Raza, W. (2025). Optimizing student motivation and learning outcomes through group investigation cooperative learning model on ratio material: A study of mathematical reasoning ability. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, *7*(3), 537–552. https://doi.org/10.23917/ijolae.v7i3.8743

Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(3), 353–361. https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38923

Budiarti, R., Sos, A., & Fadhilah, N. (2025). Penerapan model problem based learning berbantuan media video Canva terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, *4*(1), 45–56. https://doi.org/10.31004/jipsd.v4i1.8901

Destiyani, G., Ismanto, B., & Relmasira, S. C. (2026). Pengembangan GURU CERDIG (Guru Cerdas Digital) dengan bantuan AI untuk perencanaan pembelajaran deep learning di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Temanggung. *Attractive: Innovative Education Journal*, *8*(2), 253–280. https://doi.org/10.51278/aj.v8i2.1298

Dita, P. (2022). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Early Childhood: Islamic Education Journal*, *3*(1), 73–85. https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679

Efendi, E., Wijayanti, A., & Hartati, S. (2024). Keefektifan model problem based learning berbantu media Canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN Pedurungan Lor 02. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, *6*(2), 112–123. https://doi.org/10.26877/jpdp.v6i2.14562

Fadiyah, E. F., & Sudibyo, E. (2026). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation (GI) untuk meningkatkan hasil belajar murid SMP. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *6*(2), 1071–1085. https://doi.org/10.51878/science.v6i2.10025

Fatmawati, F., Juriah, S., Azzahra, F., Ayu, Z. N., Yusrizal, Y., & Syasmita, I. (2026). Pengaruh media edukatif terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, *6*(2), 265–276. https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.770

Inayah, L., & Suryaman, M. (2026). Implementasi perencanaan pembelajaran digital berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Inggris: Studi kasus visualisasi materi untuk

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535

meningkatkan pemahaman siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *6*(4), 3373–3380. https://doi.org/10.51878/academia.v6i4.15287

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, *7*(3), Article 557. https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630

Mulatiningsih, M., & Rindrayani, S. R. (2025). Implementation of problem-based learning assisted by Canva to complete assignments in science learning for class V SDN Kendal. *LITERACY: International Scientific Journals of Social Education Humanities*, *4*(2), 226–235. https://doi.org/10.56910/literacy.v4i2.2418

Muntasyiroh, D., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media pembelajaran papan pintar terhadap pemahaman dan kemandirian siswa pada mata pelajaran matematika. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *6*(1), 110–122. https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9359

Ningsih, I. A. A., Susilowati, D., & Madani, M. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 NIPA berbasis desktop. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *3*(1), 11–21. https://doi.org/10.30812/284wgt46

Nisa, M. K., Rohim, I. S., Arifin, A., Fahlevi, D. B., Sonjaya, F. Z., & Susilawati, S. (2023). Analisis perubahan proses pembelajaran di sekolah dasar. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, *2*(4), 546–550. https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.201

Purnomo, E., Zafi, A. A., & Wahid, L. A. (2022). Tranformasi strategi pembelajaran PAI di PTKIN berbasis model pembelajaran problem based learning. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, *6*(4), 862–881. https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2304

Putri, N. K. D. C. M., Saistri, K. K., Pradnyani, G. M. A., Putri, P. S. M., Purwaningrat, N. L. T., & Sudewi, I. G. A. A. M. P. (2026). Inovasi pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(3), 1–14. https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i3.2743

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2099–2104. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082

Raihan, R. N., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). Peningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(3), 2802–2806. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3698

Raikhan, A. (2026). Penguatan literasi digital dalam kurikulum sekolah dasar. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, *3*(1), 12–18. https://doi.org/10.58738/jkp.v3i1.985

Siwalette, L. V., & Arifin, Z. (2026). Kesenjangan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar daerah terpencil Maluku: Analysis fidelity of implementation. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, *13*(1), 97–110. https://doi.org/10.24246/j.jk.2026.v13.i1.p97-110

Syarifuddin, S., Kandori, I., & Watania, D. (2023). Upaya meningkatkan partisipasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan pembelajaran kooperatif model kajian kelompok (group investigation) pada peserta didik di SMP Negeri 1 Mambi. *LITERACY: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *4*(1S), 207–218. https://doi.org/10.53682/jpeunima.v4i1s.8171

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535

Thalib, M., Ismail, I., & Wiharto, M. (2022). Pengaruh penerapan pola pembelajaran flipped classroom terhadap kemandirian dan hasil belajar biologi. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, *16*(2), 182–189. https://doi.org/10.26877/mpp.v16i2.13164

Triwahyuni, I., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Novia, G., & Aldwaik, R. (2025). Pengembangan kompetensi digital guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar: Studi kasus di SDN Bandung 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*(1), Article 97013. https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.97013

Verawati. (2025). Integrasi pembelajaran berbasis masalah dan konstruktivisme dalam menumbuhkan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, *3*(2), 120–129. https://doi.org/10.33830/antroposen.v4i1.12430

Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *4*(4), 215–222. https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519

Winariani, P. S., Wardana, R. A., Sabilatuzzahra, P. A., Subekti, H., Hidayati, S. N., & Aulia, E. V. (2025). Pemanfaatan aplikasi Food Chain dalam pembelajaran IPA untuk SMP kelas 7. *Journal of Information System and Education Development*, *3*(2), 48–52. https://doi.org/10.62386/jised.v3i2.141

Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. (2023). Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(4), 2111–2120. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5451

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15535