

**KEEFEKTIFAN MODEL PBL BERBANTU MEDIA CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2 DI SDN
BUGANGAN 02**

**MEDIANI LARAS WIBOWO¹, CHOIRUL HUDA², SITI ALIMAH³, ERVINA EKA
SUBEKTI⁴**

Universitas PGRI Semarang

e-mail: medianilaras1711@gmail.com, choirulhuda581@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas II SDN Bugangan 02 masih rendah di mata pelajaran Matematika akibat penggunaan metode pembelajaran yang tidak efektif. Mencari tahu seberapa baik pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dalam pendidikan, dengan bantuan Canva, mempengaruhi nilai akhir siswa adalah kekuatan pendorong di balik penelitian ini. Empat belas siswa kelas dua SDN Bugangan 02 berpartisipasi dalam penelitian kuantitatif ini, yang menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest*. Uji T menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (post-test). Hasil yang signifikan yaitu kurang dari 0,05 ($0,000 \leq 0,05$) terlihat pada saat dilakukan uji *Paired Sample T-test*. Hal ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dari rata-rata nilai *Pre-test* 52,80 menjadi 85,00 setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan persentase peningkatannya dapat dikatakan bahwa penggunaan media Canva untuk membantu paradigma *Problem Based Learning* telah meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat siswa mencapai batas KKM, hasil belajarnya sudah tuntas sebesar 75 persen. Setelah mendapat perlakuan, persentase siswa yang tuntas meningkat dari 7,14 persen menjadi 100 persen.

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

ABSTRACT

The background underlying this research is that learning outcomes of second grade students at SDN Bugangan 02 in Mathematics are still low due to the use of inappropriate learning models, so that learning motivations is low and students learning outcomes are not aptimal. The aim of this research is to determine the effectiveness of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva on student learning outcomes. This research is quantitative research using One-Group pretest-posttest design with a sample of 14 second grade students at SDN Bugangan 02. Student learning outcomes after being given treatment (post-test) showed an increase as proven by the T-test, it was seen that the significant value was less than 0.05 ($0.000 \leq 0.05$). This means that there is an influential difference between the average pre-test score which was initially 52.80 to 85.00 during the post-test. Thus, it can be concluded that the use of the Problem Based Learning model assisted by Canva has proven to be effective in improving student learning outcomes at the Minimum Completeness Criteria (KKM) limit which is 75. The initial learning completion results were only 7.14% of a total of 14 students achieved completeness, and after being given treatment it became 100% of the total 14 students of second grade at SDN Bugangan 02 who achieved completeness.

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

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, bidang pendidikan terkena dampak dari pesatnya perkembangan teknologi dan informatika. Tidak diragukan lagi, sektor pendidikan harus bertahan dalam menghadapi hambatan-hambatan baru yang disebabkan oleh globalisasi untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas pendidikan yang ada (Agustian & Salsabila, Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

2021). Maka dari itu Pendidikan saat ini tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi. Lestari (2018) dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memungkinkan manusia untuk dapat mengakses lebih luas informasi dan sumber daya pembelajaran yang tidak terbatas jumlahnya. Buku digital, video instruksional, dan platform pembelajaran online interaktif hanyalah beberapa dari sekian banyak alat pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh tenaga pendidik dan siswa secara online. Pengetahuan siswa dapat diperluas dan materi pembelajaran yang lebih menarik dapat diberikan melalui teknologi. Penggunaan Teknik Informatika di kelas harus dilihat bukan sebagai tujuan akhir, melainkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan—peningkatan kemampuan siswa untuk belajar. Namun, agar siswa dan pendidik dapat memanfaatkan teknologi di kelas secara maksimal, diperlukan pelatihan dan dukungan yang tepat.

Untuk mengikuti kemajuan teknologi saat ini, sistem pendidikan di Indonesia diyakini perlu ditingkatkan. Penggunaan media pembelajaran sebagai media transmisi pengetahuan tentang mata pelajaran tertentu sangat menentukan keberhasilan setiap usaha pendidikan. Bila digunakan secara efektif, media di kelas mungkin mempunyai dampak yang sangat bermanfaat terhadap kemampuan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran secara efektif membantu siswa dalam memperhatikan di kelas. Menurut Munadi (2023), hasil belajar siswa meningkat ketika media dan teknologi digunakan di dalam dan di luar kelas. Power Point dan Canva adalah dua contoh alat pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini. Salah satu alat online untuk membuat grafik pendidikan adalah Canva. Sebagai alat desain grafis online yang intuitif, Canva dapat diakses dari komputer desktop, laptop, atau perangkat seluler apa pun. Canva menawarkan beragam templat Power Point menarik yang dapat digunakan sebagai sumber pendidikan. Selain itu, Canva Power Point disempurnakan dengan musik, visual, dan animasi untuk membantu pembelajaran. Di kelas, Canva dapat membantu siswa dalam beberapa hal: membuat materi pembelajaran yang menarik, membuat mereka lebih terlibat, menginspirasi mereka untuk berkreasi, membuat grafik dan diagram, berbagi dan berkolaborasi, serta menghemat waktu. Dengan semua manfaat ini, Canva adalah alat yang hebat bagi para pendidik, khususnya untuk membuat rencana pembelajaran yang menarik dan orisinal serta mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan.

Kita membutuhkan tenaga pengajar yang terampil jika kita ingin meningkatkan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, seorang guru harus kompeten dan profesional. Kualitas murid mungkin dipengaruhi oleh guru yang terlatih. Tugas seorang guru lebih dari sekedar menyebarkan pengetahuan; ini juga melibatkan membimbing dan merancang pelajaran yang mungkin memicu minat siswa untuk belajar. Banyak sekali topik yang membentuk pendidikan, dan matematika adalah salah satunya. Pemikiran matematis, komunikasi, dan pemecahan masalah semuanya didukung oleh penelitian Murtianto (2013) bahwa matematika adalah alat untuk pengembangan banyak keterampilan, termasuk penalaran, logika, kreativitas, pemecahan masalah, dan banyak lagi. Karena pentingnya matematika dalam pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan kebutuhannya untuk melanjutkan ke tingkat sekolah yang lebih tinggi, matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang penting untuk dipelajari anak-anak. Meskipun demikian, banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang paling membosankan karena sangat bergantung pada komputasi.

Kelas 2 SDN Bugangan 02 diamati dan peneliti menemukan bahwa pengajar masih menggunakan metode dan model ceramah yang kurang tepat. Akibatnya siswa mudah bosan dan mengalihkan perhatian guru saat menjelaskan materi. Oleh karena itu, siswa sering kali tidak melakukan apa pun saat pelajaran sedang diajarkan. Selain itu, masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan kekuatan alat pembelajaran digital, yang berkontribusi terhadap kurangnya motivasi dan pemahaman siswa di kelas. Hasil belajar siswa pada ulangan harian masih kurang dari KKM 75, kemungkinan karena mereka lebih suka bermain sendiri. Model

pembelajaran yang tepat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika karena harus berpijak pada pengalaman siswa sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran. *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan yang berpotensi untuk digunakan dalam kelas matematika. Banyak faktor yang mengarah pada kesimpulan bahwa paradigma Problem Base Learning (PBL) yang berpusat pada siswa dan berbasis pemecahan masalah akan menjadi cara terbaik untuk mendidik generasi mendatang. Berikut sintaks model yang dikemukakan Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan (2013) untuk *Problem Based Learning*:

Tabel 1. Sintaks Pelaksanaan Pembelajaran PBL

Langkah-langkah pokok	Kegiatan Guru
Tahap 1 Memberikan orientasi kepada peserta didik terhadap masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan yang diperlukan, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik	Membantu siswa menentukan dan mengatur tugas belajar yang terkait dengan masalah yang diangkat.
Tahap 3 Membimbing peserta didik dalam penyelidikan individu maupun kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang relevan, melakukan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, model, serta membantu siswa dalam berbagi tugas dengan teman untuk menyampaikan kepada orang lain.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa melakukan refleksi dan mengadakan evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses belajar yang mereka lakukan.

Berdasarkan tabel 1 sintaks pelaksanaan pembelajaran PBL mencakup 5 tahap: memberikan orientasi, mengorganisasikan, membimbing penyelidikan, menyajikan hasil karya dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Melalui *Problem Based Learning* (PBL), siswa belajar berpikir kritis, berkolaborasi secara efektif, dan menggunakan apa yang telah mereka ketahui untuk memecahkan masalah-masalah dunia nyata..

Istilah “hasil belajar” digunakan untuk menggambarkan hasil yang diperoleh peserta didik dari pendidikannya. Arikunto (2013) menyatakan bahwa untuk mengukur seberapa banyak konten yang diserap siswa, perlu dilakukan pengumpulan hasil belajar setelah peristiwa pembelajaran. Bakat siswa ditentukan oleh hasil belajar, oleh karena itu sangat penting. Menurut Atminingsih, Wijayanti dan Ardiyanto (2019), siswa yang memiliki hasil belajar yang bagus artinya siswa memperoleh keterampilan nyata dari sesuatu yang sudah dipelajari. Pramudianti & Huda (2023) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa agar hasil belajar siswa dapat meningkat, materi pelajaran harus diserap secara optimal oleh siswa sehingga mereka dapat memahami konsep pembelajaran yang diajarkan.

Terbukti dari rata-rata skor *Post-test* sebesar 80,17 meningkat dari 40,33 pada *pretest*, bahwa hasil belajar siswa pada materi matematika kelas IV SD Gugus Larasati dapat meningkat pesat dengan penggunaan media Tangram pada saat proses pembelajaran, menurut penelitian sebelumnya oleh Cicilia, Reffiane dan Setianingsih (2022). Kajian tambahan oleh Anggraini dan Sukanto (2023) menunjukkan bahwa paradigma PBL dengan penggunaan media Geoboard meningkatkan pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trimurtini dan Laela (2020) tentang penggunaan media Tangram dalam pendidikan matematika menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kinerja siswa.

Peneliti menggunakan media Canva dalam pendidikan matematika berdasarkan penelitian sebelumnya. Pembelajaran dapat berjalan lebih lancar dan cepat dengan bantuan media Canva. Selain itu, dengan memasukkan media Canva ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat terlibat dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Bugangan 02, JL. Barito RT 09/RW 01, Kecamatan Semarang Timur, Kabupaten Kota Semarang, Jawa Tengah, 50126 yang dilaksanakan pada 29 dan 30 April 2024 dengan populasi siswa SDN Bugangan 02 dan sampel penelitian adalah siswa kelas II SDN Bugangan 02 yang berjumlah 14 siswa. Peneliti menggunakan metode eksperimen yang termasuk pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *pre-eksperimental* karena variabel kontrol tidak ada dan pemilihan sampel yang tidak acak (Sugiyono, 2015). Adapunancangan *One-Group Pretest-Posttest* adalah sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Ket:

\times = Perlakuan diberikan model pembelajaran PBL

O_1 = *Pretest*

O_2 = *Posttest*

Peneliti memilih desain *One-Group Pretest-Posttest*, dimana sample diberikan *Pre-test* agar dapat mengetahui keadaan serta kemampuan awal, kemudian dilakukan *Post-test* setelah perlakuan berhasil diberikan. Hasil test kemudian dicek kembali untuk mengetahui keefektifan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan Canva terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas 2 di SDN Bugangan 02. Peneliti selanjutnya menggunakan alat analisis data untuk tujuan pengujian. Teknik analisis data yang digunakan adalah: uji normalitas, uji-t, dan uji ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti menggunakan hasil *Pre-test* dan *Post-test* siswa pada topik matematika “Perkalian Bilangan 7” untuk menarik kesimpulan. Pada kegiatan *Pre-test* peneliti tidak memberikan treatment berupa penggunaan model PBL dengan menggunakan media Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Namun saat kegiatan *Post-test*, peneliti memberikan perlakuan terhadap peserta dengan menggunakan model PBL yang dibuat menggunakan Canva.

Tabel 2. Nilai *Pre-test* dan *Post-test*
Nilai Jumlah Nilai

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
10	0	0
20	1	0
30	2	0
40	2	0
50	3	0
60	2	0
70	2	2
80	1	5
90	1	5
100	0	2
Total Jumlah Siswa	14	14

Dari tabel 2, hasil kegiatan *Pre-test* menunjukkan bahwa 12 dari 14 siswa memiliki nilai yang belum memenuhi KKM, yaitu dalam rentang nilai 0-70. Nilai KKM pada mata pelajaran Matematika adalah 75. Setelah itu, berdasarkan hasil *Post-test*, 14 dari 14 siswa telah mencapai nilai KKM yaitu 75. Setelah peneliti memiliki data skor *Pre-test* dan juga *Post-test*, peneliti menjalankan tes untuk melihat apakah hasilnya normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,128	14	,200*	,975	14	,938
<i>Posttest</i>	,203	14	,124	,901	14	,115

Hasil uji normalitas berdasarkan data nilai *Pre-test* dan *Post-test* disajikan pada Tabel 3. Karena hanya ada empat belas *observer* yang digunakan untuk uji normalitas, maka uji Shapiro-Wilk digunakan. Data penelitian mengikuti distribusi normal, sesuai hasil uji normalitas data *Pre-test* mempunyai tingkat signifikansi $0,938 > 0,05$. Hasil uji normalitas data *Post-test* menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, dengan tingkat signifikansi $0,115 > 0,05$. Hasilnya, data nilai sebelum dan sesudah pengujian mengikuti distribusi normal. Setelah itu, peneliti menggunakan uji-t untuk mengetahui seberapa baik paradigma *Problem Based Learning* berbantuan Canva berhasil diterapkan pada 14 siswa matematika tahun kedua di SDN Bugangan 02.

Tabel 4. Hasil Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	52,8571	14	20,16416	5,38910
	<i>Posttest</i>	85,0000	14	9,40540	2,51370

Temuan statistik dari *paired sample test* ditunjukkan pada Tabel 4, yang menunjukkan perbedaan antara rata-rata skor *Pre-test* dan *Post-test* siswa kelas II SDN Bugangan 02. Secara keseluruhan, kinerja siswa lebih baik setelah pemberian *treatment*, dengan peningkatan dari 52,80 pada *Pre-test* menjadi 85,00 pada *Post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa, rata-rata, kinerja siswa setelah ujian lebih baik dibandingkan sebelumnya. Untuk memastikan perbedaan tersebut benar-benar signifikan, diperlukan hasil uji *paired samples test*.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples Test

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-32,14286	13,68805	3,65828	-40,04610	-24,23961	-8,786	13	,000

Hasil uji paired samples test menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$), ukuran standar yang umum digunakan, sesuai dengan Tabel 5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika di SDN Bugangan 02. Rata-rata nilai *Pre-test* dan *Post-test* menunjukkan a perbedaan yang signifikan, artinya model tersebut efektif digunakan. Selain itu, peneliti juga melakukan pengkajian hasil ketuntasan *Pre-test* dan *Post-test* matematika siswa kelas II pada bidang pelajaran perkalian bilangan 7.

Tabel 6. Hasil Ketuntasan Belajar Pre-test

Kriteria	Jumlah Siswa	Presentasi
Tuntas	1	7,14%
Tidak Tuntas	13	92,86%
Jumlah	14	100%

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan hasil ketuntasan belajar *Pre-test* pada sampel 14 siswa kelas II. Hasil menunjukkan bahwa hanya 1 dari 14 siswa telah memenuhi kriteria tuntas dengan presentasi 7,14%. Sementara siswa yang belum memenuhi kriteria tidak tuntas sebanyak 13 dari 14 siswa dengan presentasi 92,86%. Tabel tersebut menunjukkan bahwa hanya 1 siswa dari jumlah seluruh siswa yang sudah memenuhi kriteria tuntas, dan lebih dari setengah dari jumlah seluruh siswa yang belum memenuhi kriteria tuntas.

Tabel 7. Hasil Ketuntasan Belajar Post-test

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentasi
Tuntas	14	100%
Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah	14	100%

Hasil ketuntasan belajar *Post-test* dengan sampel empat belas siswa Kelas II ditunjukkan pada Tabel 7. Keempat belas siswa (100%) memenuhi kriteria penyelesaian berdasarkan temuan *Post-test*. Dengan demikian metodologi *Problem Based Learning* dengan bantuan media Canva memberikan hasil yang berbeda sebelum dan sesudah perlakuan.

Pembahasan

Hasil penelitian yang melihat dampak model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan penggunaan media Canva terhadap pengetahuan matematika siswa kelas II SDN Bugangan 02 menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata kelas dalam bidang matematika meningkat dari 52,85 menjadi 85,00 pada *Pre-test* ke *Post-test*. Penggunaan model PBL kelas merupakan komponen penting dalam keberhasilan upaya meningkatkan taraf prestasi siswa. Marwati (2020) menyatakan bahwa PBL merupakan strategi pembelajaran yang

berpusat pada siswa yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai batu loncatan bagi siswa untuk memperoleh wawasan dan membangun pemahamannya. Berbeda dengan pembelajaran berbasis ceramah atau tugas, PBL mendorong partisipasi aktif dari siswa. Dengan pendekatan pendidikan ini, siswa mengambil peran aktif dalam pendidikannya sendiri. Menurut Rahmadani dan Arrofa (2017) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membantu siswa belajar dengan memberikan penekanan pada masalah dan pemecahan masalah; sebagai hasilnya, siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, menjadi pemecah masalah yang lebih baik, dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat belajar memecahkan masalah dunia nyata dengan menggunakan pendekatan *Problem Based Learning*. Penelitian Ariswati (2018) mendukung hal tersebut dengan menguraikan lima tahapan yang membentuk model *Problem Based Learning*: 1. Memperkenalkan masalah; 2. Mengorganisir siswa; 3. Memberikan bimbingan dalam penyelidikan baik secara individu maupun kelompok; 4. Mengkomunikasikan dan mempresentasikan hasil pekerjaan; dan 5. Menganalisis dan memecahkan proses pemecahan masalah. Pertama, hal ini membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan retensi informasi mereka; kedua, hal ini mengajarkan mereka untuk berkolaborasi; dan ketiga, memberikan mereka akses terhadap beberapa sumber daya untuk memecahkan masalah (Mayasari et al., 2016; Yuwono & Syaifuddin, 2017). Tujuan pendidikan matematika, termasuk membantu siswa menyempurnakan strategi mereka dalam memecahkan masalah, sangat selaras dengan pembelajaran yang berpusat pada masalah. Pembelajaran matematika sangat penting karena membimbing anak untuk memperoleh keterampilan dalam penalaran, analisis, sistematisasi, berpikir kritis, kreativitas, dan kerja tim (Juniarti et al., 2020).

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian konten untuk memudahkan pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran dan menjaga perhatian mereka sepanjang pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Program Canva adalah media pembelajaran yang mudah diakses dan ramah pengguna. Untuk membuat desain, program ini menawarkan sejumlah alat. Adi (2020) menyatakan bahwa Canva merupakan program dan situs web desain grafis online yang memfasilitasi pembuatan presentasi yang menarik secara visual. Karena Canva dapat menampilkan materi atau sumber ajar yang menarik dan menghibur, maka mungkin saja digunakan dalam bidang pendidikan (Pelangi, 2020). Siswa tampak lebih terlibat, berpengetahuan, dan bersemangat ketika belajar menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) dengan penggunaan media Canva. Rahmatullah (2020) berpendapat bahwa penyediaan konten melalui media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Cicilia, Reffiane dan Setianingsih (2022), Anggraini dan Sukanto (2023) dan Trimurtini dan Laela (2020). Bukti dari banyak penelitian menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar akan mendapat manfaat besar dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan Canva.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika di SDN Bugangan 02. Hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya model PBL berbantuan Canva. Hal ini dibuktikan dengan perolehan uji-t melalui paired sample test yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 \leq 0,05$). Hal ini berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata pre-test (52,85) dan post-test (85,00) setelah menggunakan model PBL berbantuan media Canva. Selain itu, dibuktikan dengan hasil ketuntasan belajar siswa, dimana hasil pre-test menunjukkan hanya 1 siswa dari 14 siswa yang

Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

telah memenuhi kriteria tuntas dengan presentasi 7.14%. Sementara siswa yang belum memenuhi kriteria tidak tuntas sebanyak 13 siswa dengan presentase 92,86%. Namun, hasil post-test menunjukkan seluruh siswa kelas II telah memenuhi kriteria tuntas dengan presentase 100%, sehingga terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model PBL berbantu media Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, M. S. (2020). *Membuat Desain Cantik Dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva*. Jakarta: Marsudi Suama Adi.
- Agustian, N., Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Anggraini, D., & Sukamto. (2023). Keefektifan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 03 Karangasem. *Jurnal Wawasan Pendidikan*. 3(2), 647-654. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.12767>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariswati, N. P. E. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Naggulan. *PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 6(4). <https://doi.org/10.1590/s1809-98232013000400007>
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i2.17560>
- Cicilia, F., Reffiane, F., & Setianingsih, E. S. (2022). Keefektifan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Audio Visual Dan Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Untuk Siswa Kelas 5 SDN 6 Bangsri. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 8(1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.350>
- Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Ilmu Pengetahuan Alam/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Juniarti, N. K. R., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dan Konsep Diri dengan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24273>
- Lestari S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Marwati, I., Amiruddin., & Kaimuddin, L. O. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V SDN 7 Konda. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.36709/jobpgsd.v4i1.14397>
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem based learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21?. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48–55. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Munadi, Y. (2023). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Refensi
- Murtianto, Y. H. (2013). Pengembangan Kurikulum Berdiferensiasi Mata Pelajaran Matematika SMA Untuk Siswa Berbakat dan Cerdas Istimewa Di Kelas Akselerasi. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 1(1), 1–7

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. 8(2), 79-96
- Pramudianti, M., Huda, C., Kusumaningsih, W., & Wati, C. E. (2023). Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 7(2), 1305-1312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>
- Rahmadani, H. & Arrofa, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Pemahaman Konsep Peserta didik. *Jurnal Sekolah Dasar*. 2 (1), 1-9. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v2i1.203>
- Rahmatullah, Inanna., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio-Visual Berbantuan Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 12(2), 317-327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suharia, M., Lisdianab., & Widiyaningrum. P. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Zat Adiktif dan Psikotropia dengan Problem Based Learning di SMP. *Journal of Innovative Science Education*. 2(1), 8-1. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1181>.
- Trimurtini., & Laela. N. (2020). Keefektifan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Tangram Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. 4(2), 375-383. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1181>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2004). Jakarta: Balai Pustaka Cipta Karya
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. Vol 5 (02). 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>