

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SD**

Nurhayati Lahay<sup>1</sup>, Gamar Abdullah<sup>2</sup>, Kudus<sup>3</sup>, Rifda Mardian Arif<sup>4</sup>, Irvin Novita Arifin<sup>5</sup>

PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [nurlahay4@gmail.com](mailto:nurlahay4@gmail.com)<sup>1</sup>, [gamarabdullah.ung@gmail.com](mailto:gamarabdullah.ung@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[kudustamburaka@ung.ac.id](mailto:kudustamburaka@ung.ac.id)<sup>3</sup>, [rifda@ung.ac.id](mailto:rifda@ung.ac.id)<sup>4</sup>, [irvin@ung.ac.id](mailto:irvin@ung.ac.id)<sup>5</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 10 Kabila Kabupaten Bone Bolango, menggunakan metode *quasi experimental* dengan desain *Nonequivalent control group design*, dimana pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi dengan sampel sebanyak 34 peserta didik kelas IV SDN 10 Kabila tahun ajaran 2024/2025. Perbedaan hasil belajar terlihat dari rata-rata skor pre-test dan post test di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pre test kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata 42,3. Nilai rata-rata post test pada kelas kontrol yaitu 62,11. Sedangkan nilai rata-rata pre test kelas eksperimen yaitu 43,76 dan nilai posttest 84. Dari hasil belajar peserta didik, terdapat perbedaan hasil belajar pada materi bagian tubuh tumbuhan yang paling signifikan melalui model PBL Berbantuan media canva dan pembelajaran konvensional. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media Canva berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 10 Kabila, Kabupaten Bone Bolango.

**Kata kunci :** *Bagian tubuh tumbuhan, Hasil belajar, Media canva Model Problem Based Learning.*

**ABSTRACT**

This study aims to describe the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva media on student learning outcomes on plant body parts material in class IV SDN 10 Kabila, Bone Bolango Regency, using a quasi-experimental method with a Nonequivalent control group design, where data collection is carried out through observation, interviews, tests, and documentation with a sample of 34 class IV students of SDN 10 Kabila in the 2024/2025 academic year. The difference in learning outcomes can be seen from the average pre-test and post-test scores in the experimental and control classes. In the pre-test of the control class, an average score of 42.3 was obtained. The average post-test score in the control class was 62.11. While the average pre-test score of the experimental class was 43.76 and the post-test score was 84. From the learning outcomes of students, there was a difference in learning outcomes in the most significant material on plant body parts through the PBL model assisted by Canva media and conventional learning. So it can be concluded that the use of the PBL model assisted by Canva AI media has an effect on the learning outcomes of students in class IV SDN 10 Kabila, Bone Bolango Regency.

**Keywords:** *Plant body parts, Learning outcomes, Canva AI media Problem Based Learning Model.*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam pembangunan bangsa, dengan pendidikan berkualitas membentuk generasi cerdas, kreatif, dan kompetitif di era global. Dalam konteks ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) sangat

strategis, terutama dalam memahami bagian tubuh tumbuhan, yang menjadi dasar konsep biologi lebih kompleks. Pembelajaran IPAS idealnya dilakukan secara interaktif, melibatkan peserta didik aktif, dan menggunakan media menarik. Tujuannya adalah meningkatkan minat belajar, memfasilitasi pemahaman konsep, dan meningkatkan hasil belajar. Pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik diyakini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah. Penggunaan media inovatif dan teknologi membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak, khususnya dalam topik bagian tubuh tumbuhan (Sari et al, 2021; Ramadhan et al, 2023; Widyawati & Prodjosantoso, 2015).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 10 Kabila Kabupaten Bone Bolango, ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional dan kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini dikarenakan waktu dan target pengajaran materi yang ada disekolah, maka metode ceramah dianggap sebagai metode yang paling cepat dalam menyelesaikan materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar, guru juga kurang menggunakan media berbasis teknologi, karena kurangnya pengetahuan guru di bidang teknologi. Oleh karena itu, peserta didik cenderung pasif dalam menerima informasi. Pendekatan ini kurang efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam pada peserta didik, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi dan pemahaman kontekstual seperti bagian tubuh tumbuhan.

Kurangnya diskusi antar peserta didik menjadi kendala dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi peserta didik. Padahal, kemampuan ini sangat penting dalam memahami konsep-konsep IPAS yang kompleks dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Minimnya keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran juga menjadi masalah yang signifikan. Peserta didik kurang mendapat kesempatan untuk melakukan eksplorasi, eksperimen, atau pengamatan langsung terkait materi yang dipelajari, yang sebenarnya sangat penting dalam pembelajaran IPAS. Akibat dari berbagai permasalahan tersebut, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi bagian tubuh tumbuhan masih belum optimal.

Mengatasi masalah pembelajaran yang selama ini didominasi oleh guru dan kurang melibatkan aktivitas peserta didik, diperlukan penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa agar mereka dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Salah satu model yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Problem Based Learning (PBL). Model PBL menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan mengajak mereka untuk aktif dalam memecahkan masalah yang relevan dengan materi pembelajaran. Penelitian oleh Efendi, Wijayanti, dan Hartati (2024) menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Pedurungan Lor 02. Dalam penelitian tersebut, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran karena mereka dihadapkan pada masalah nyata yang harus diselesaikan secara kolaboratif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Selain itu, penggunaan media Canva sebagai pendukung model PBL juga memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Canva sebagai media pembelajaran digital interaktif menyediakan berbagai fitur visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan konsentrasi peserta didik. Penelitian oleh Bella, Huda, dan Setyowati (2024) menemukan bahwa pembelajaran matematika dengan model PBL berbantuan Canva mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan, terbukti dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Media Canva membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran (Bella et al., 2024; Efendi et al., 2024). Dengan demikian, integrasi model PBL

dan media Canva merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Model PBL ini merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut (Meilasari *et al* 2020). Dalam model ini, peserta didik bertanggung jawab menganalisis dan memecahkan masalah, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator dan pemberi bimbingan. Canva adalah salah satu program desain online yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, *resume*, poster, brosur, *booklet*, grafik, infografis, spanduk, *bookmark*, buletin, dll (Idawati *et al*, 2022). kombinasi antara model PBL dan media *Canva* diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Asido, 2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL terbukti efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti *et al* (2023) bahwa terdapat pengaruh model PBL terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian terdahulu, peneliti mengambil judul “Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 10 Kabila Kabupaten Bone Bolango”.

Alasan peneliti mengambil judul tersebut adalah dengan melihat pada penelitian-penelitian sebelumnya yang menggabungkan model pembelajaran dengan media. Misalnya yang dilakukan oleh Asido (2022) dimana ia menggabungkan model pembelajaran PBL dengan media Musi, serta pada penelitian Yulianti *et al* (2023) yang menggabungkan model PBL dengan media papan pancasila. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti ingin menggabungkan model PBL dengan media Canva. Di mana peneliti ingin melihat apakah dengan menggabungkan model pembelajaran PBL yang berbantuan media Canva bisa berpengaruh terhadap hasil belajar atau tidak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan di SDN 10 Kabila, Kabupaten Bone Bolango. Dengan melibatkan siswa kelas kelas IIIa dan kelas IIIb yang berjumlah 34 orang sebagai populasi penelitian. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode sampling jenuh dimana seluruh populasi menjadi sampel penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen* (Eksperimen Semu) dimana terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Validitas instrument diuji menggunakan rumus *Corelasi Point Biserial*. Koefisien korelasi ( $r_{pbi}$ ) dihitung dan dibandingkan dengan nilai kritis ( $r_{tabel}$ ) untuk menentukan kevalidan setiap butir instrument. Jika nilai  $r_{pbi} > r_{tabel}$  maka butir dianggap valid, sedangkan jika nilai  $r_{pbi} < r_{tabel}$  maka butir dianggap tidak valid. Uji reliabilitas yang digunakan adalah Kuder Dan Richardson ke-20 (KR-20). Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS IBM Statistik 26 dengan tingkat signifikan 5% atau 0,05. Uji homogenitas dilakukan menggunakan metode *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS IBM 26 Statistik. Keputusan didasarkan pada perbandingan nilai signifikan alpha 0,05. Jika nilai signifikan  $< \alpha$  0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikan  $> \alpha$  0,05 maka  $H_0$  diterima.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode uji t, dengan bantuan perangkat lunak SPSS IBM 26 Statistik. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dibuat butir soal yang di uji cobakan pada kelas yang sama disekolah lain yang bukan tempat penelitian.

Selanjutnya dilakukan uji validitas untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukuran seperti tes benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur dan reliabilitas untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukuran seperti tes menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya atau layak dipakai. Setelah uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan selanjutnya pemberian pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang hasilnya akan dikomparasi dengan hasil posttest. Sebelum posttest dilakukan terlebih dahulu diberikan perlakuan pada kelas eksperimen berupa pemberian model *problem based learning* (PBL) berbantuan media canva materi bagian tubuh tumbuhan. Hasil pretest dan posttest akan diuji normalitas datanya, untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti pola distribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk menguji apakah variabilitas atau dispersi dari dua data berbeda atau sebanding. Terakhir dilakukan uji t untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dan mengidentifikasi apakah perbedaan antara rata-rata tersebut signifikan secara statistik atau tidak dengan kata lain apakah terdapat pengaruh dari Penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media canva terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas III SDN 10 kabila kabupaten bone bolango

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### 1. Uji Validitas

Setelah dilakukan uji validitas dengan menggunakan *Microsoft office excel 2016*, dari tiga puluh butir soal diperoleh hasil 25 nomor dinyatakan valid dan 5 nomor dinyatakan tidak valid (gugur), sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas**

No	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,894	0,468	Valid
2	0,597	0,468	Valid
3	0,004	0,468	Tidak Valid
4	0,876	0,468	Valid
5	0,632	0,468	Valid
6	0,520	0,468	Valid
7	0,507	0,468	Valid
8	0,370	0,468	Tidak Valid
9	0,747	0,468	Valid
10	0,689	0,468	Valid
11	0,559	0,468	Valid
12	0,536	0,468	Valid
13	0,578	0,468	Valid
14	0,712	0,468	Valid
15	-0,07	0,468	Tidak Valid
16	0,712	0,468	Valid
17	0,52	0,468	Valid
18	0,52	0,468	Valid
19	0,895	0,468	Valid
20	0,196	0,468	Tidak Valid
21	0,747	0,468	Valid
22	0,895	0,468	Valid
23	0,597	0,468	Valid

24	0,689	0,468	Valid
25	0,536	0,468	Valid
26	0,432	0,468	Tidak Valid
27	0,689	0,468	Valid
28	0,877	0,468	Valid
29	0,877	0,468	Valid
30	0,895	0,468	Valid

## 2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dengan kriteria apabila nilai signifikan  $\geq 0,05$  data dinyatakan normal. Dengan bantuan SPSS IBM 26 Statistik dengan taraf signifikan 5% diperoleh:

**Tabel 2 Hasil tes Uji Normalitas**

Kelas	Nilai Signifikasi
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0,156
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,146
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0,200
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,089

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Posttest***

Data	Jumlah		Nilai Rata-rata	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
<i>Pre-test</i> (O1)	744	720	43,76	42,35
<i>Posttest</i> (O2)	1428	1056	84	62,11

## 3. Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil perhitungan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan IBM SPSS *statistic* 26 diperoleh nilai sig.(2-tailed) 0,000. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil tes akhir (*Posttest*) setelah diberi perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perbandingan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Berdasarkan uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa Model PBL dengan berbantuan media Canva berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas III SDN 10 Kabila.

## Pembahasan

Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang menggunakan Model Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media Canva mencapai 84, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa media memperoleh rata-rata 62,11. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan Model PBL dengan media Canva memberikan hasil belajar yang lebih baik pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas III SDN 10 Kabila. Temuan ini sejalan dengan penelitian Cahyana dan Widodo (2024) yang menyatakan bahwa model PBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa SD, karena mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep secara aktif melalui pemecahan masalah yang relevan dengan materi pembelajaran<sup>1</sup>.

Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penerapan Model PBL berbantuan media Canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan dapat diterima. Hal ini didukung oleh hasil uji t menggunakan SPSS IBM 26, dimana nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, terdapat



perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Model PBL dengan media Canva dibandingkan dengan model konvensional. Penelitian serupa oleh Hidayat et al (2024) juga menemukan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang mirip dengan PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa SD secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Penggunaan media Canva sebagai alat bantu pembelajaran dalam Model PBL juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar. Studi oleh Zebua (2023) dan Ngoc & Huyen (2023) menunjukkan bahwa Canva sebagai media digital interaktif mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Media ini menyediakan berbagai template dan fitur visual yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, penelitian oleh Rahmawati et al (2024) menegaskan bahwa integrasi media visual dalam PBL mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa SD secara signifikan.

Lebih lanjut, penelitian oleh Mustikarani et al (2025) menguatkan bahwa penerapan Model PBL yang dibantu media digital seperti Nearpod juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan nilai signifikansi di bawah 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa media digital yang interaktif dan kontekstual dapat mendukung proses pembelajaran berbasis masalah sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media Canva sebagai pendukung Model PBL dapat dianggap sebagai inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

Hasil yang serupa juga didapatkan dalam penelitian Asido (2022) mengenai Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Musi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Faktor Persekutuan Terbesar. Berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikansi 5%, didapatkan  $t_{hitung} = 14,999$  dan  $t_{tabel} = 1,684$ . Kriteria pengujian menunjukkan bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $14,999 < 1,684$ ). Yang artinya bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Musi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Faktor Persekutuan Terbesar.

Penelitian lainnya oleh Yulianti et al (2023), menunjukkan hasil yang serupa. Penelitian tersebut mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sarirejo. Hasil perhitungan menggunakan *uji paired sample test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media papan pancasila terhadap hasil belajar. Di mana pada uji *paired sample test* menunjukkan nilai  $t_{hitung} (12.292) > t_{tabel} (2.093)$  dan nilai signifikansi (*2-tailed*)  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, serta pengujian yang telah dilakukan, ditemukan adanya perbedaan signifikan yang memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva. Hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan model PBL dan media Canva menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media Canva dalam model PBL mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas III SDN 10 Kabila, Kabupaten Bone Bolango. Penggunaan media Canva sebagai alat bantu pembelajaran

tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan ini mendukung pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asido, B. T. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Musi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Faktor Persekutuan Terbesar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 87–95. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v1i1.106>
- Bella, F. C., Huda, C., & Setyowati, R. D. (2024). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media Canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 1751–1758. <https://doi.org/10.54082/jupin.672>
- Cahyana, A. W. (2024). The impact of problem-based learning on student learning outcomes. *International Conference on Elementary Education*, 6(1), 113-120. Retrieved from <https://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/3692>
- Efendi, R., Wijayanti, A., & Hartati, H. (2024). Keefektifan model Problem Based Learning berbantu media Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas 4 di SDN Pedurungan Lor 02. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 751–760. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2138>
- Hidayat, A., Sembiring, D., & Sidabutar, H. (2024). Comparison of learning outcomes using project-based learning model versus conventional learning in elementary school. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(2), 582-593. <https://injoe.org/index.php/INJOE/article/view/150>
- Idawati, et al. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Mustikarani, T., Soepeno, B., & Bektiarso, S. (2025). The effect of problem based learning (PBL) model using Nearpod media on students' learning outcomes in class V of elementary school Pkn learning. *MSJ: Majority Science Journal*, 3(1), 106-113. <https://doi.org/10.61942/msj.v3i1.297>
- Ngoc, N. T., & Huyen, N. T. (2023). The implementation of Canva as a digital learning tool in English language teaching. *Journal of Vocational Education*, 12(3), 45-56.
- Rahmawati, D., et al. (2024). The effect of problem-based learning model assisted by visual media application Canva on the learning outcomes of elementary school students. *Journal of Humanities and Social Studies*, 2(3), 1011-1019. <https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/article/view/365>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul pendidikan pancasila berbasis canva berbantuan flip pdf profesional untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178-195.
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1-12.

- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24-35.
- Yulianti, D. R., Puspitasari, H. D., Widodo, S. T., Azizah, W. A., & Sofiana, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pancasila Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sarirejo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 1864–1878. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2143>
- Zebua, R. (2023). Enhancing student engagement through interactive digital media: The case of Canva. *Journal of Digital Learning*, 8(2), 112-120.