

## Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Murid Kelas V Di SD Taman Tirta Badung

Ni Komang Desy Listia Dewi<sup>1</sup>, Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari<sup>2</sup>, Made Gautama Jayadiningrat<sup>3</sup>

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa, Indonesia<sup>1-3</sup>

Email Korespondensi: [nikomangdesylistiadewi@gmail.com](mailto:nikomangdesylistiadewi@gmail.com)

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 07 Mei 2026

### ABSTRACT

*This study aimed to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Canva application on the science learning outcomes of fifth-grade students at SD Taman Tirta Badung. The study employed a pre-experimental method using a One Group Pretest-Posttest Design. The population and sample consisted of 28 fifth-grade students selected through saturated sampling techniques. Data collection was conducted using objective tests administered before and after the implementation of the learning model. The collected data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics through the Paired Sample t-Test. The results showed that the average pretest score was 63.21, while the average posttest score increased to 88.82. The normality test indicated that both pretest and posttest data were normally distributed. Furthermore, the Paired Sample t-Test analysis revealed a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a statistically significant difference between students' learning outcomes before and after the implementation of the Problem Based Learning model assisted by Canva. Therefore, it can be concluded that the Problem Based Learning model assisted by the Canva application has a significant effect on improving science learning outcomes among fifth-grade students at SD Taman Tirta Badung. The findings suggest that integrating innovative learning models with digital learning media can enhance student engagement and learning achievement in elementary schools.*

**Keywords:** Problem Based Learning, Canva Application, Learning Outcomes, Science Education, Elementary School

### ABSTRACT

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 28 murid kelas V yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui tes objektif yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest murid sebesar 63,21, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 88,82. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil analisis Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05), yang menunjukkan*

---

*adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif yang dipadukan dengan media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar murid di sekolah dasar.*

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning, Canva, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif yang dibutuhkan pada abad ke-21. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara efektif agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di berbagai satuan pendidikan menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam implementasinya, peserta didik didorong untuk aktif menemukan pengetahuan melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada pemecahan masalah. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik membangun pengetahuannya secara mandiri. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan mengamati, menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan fakta yang ditemukan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS memerlukan pendekatan yang mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Taman Tirta Badung, ditemukan bahwa sebagian murid mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan murid cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas membuat penyampaian materi menjadi kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar murid.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu aplikasi

yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan berbagai media visual lainnya secara mudah dan menarik. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih kreatif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar murid.

Selain pemanfaatan media pembelajaran digital, pemilihan model pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka adalah Problem Based Learning (PBL). Model pembelajaran Problem Based Learning merupakan model yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi yang relevan, menganalisis berbagai alternatif solusi, serta menyajikan hasil pemecahan masalah yang diperoleh.

Penerapan Problem Based Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Dalam prosesnya, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari dan mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang diperoleh. Ketika model Problem Based Learning dipadukan dengan media pembelajaran berbasis Canva, proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena peserta didik dapat memperoleh informasi melalui tampilan visual yang kreatif dan interaktif.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Demikian pula penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian mengenai pengaruh model Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS pada jenjang sekolah dasar masih perlu dikaji lebih lanjut, khususnya pada konteks pembelajaran di SD Taman Tirta Badung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V di SD Taman Tirta Badung. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*). Melalui

desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Pretest (tes awal)

X = Perlakuan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva

O<sub>2</sub> = Posttest (tes akhir)

Penelitian dilaksanakan di SD Taman Tirta Badung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SD Taman Tirta Badung yang berjumlah 28 orang. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, penelitian ini menggunakan teknik **sampling jenuh**, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan sebanyak 28 murid. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan metode tes. Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi IPAS yang diajarkan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal sehingga layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar murid. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada seluruh murid untuk mengetahui kemampuan awal mereka pada materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, murid diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva. Dalam pelaksanaannya, guru menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, kemudian murid diarahkan untuk melakukan diskusi, mencari informasi, menganalisis masalah, serta menyajikan hasil pemecahan masalah yang diperoleh. Media Canva digunakan untuk mendukung penyampaian materi melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, murid diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah memperoleh perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar murid melalui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan distribusi data. Selanjutnya, analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji **Shapiro-Wilk**. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal,

pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **Paired Sample t-Test** dengan bantuan program **IBM SPSS Statistics**. Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan menggunakan prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil Penelitian*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung. Data penelitian diperoleh melalui pemberian tes hasil belajar berupa pretest dan posttest kepada 28 murid kelas V. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes pilihan ganda yang telah melalui tahap uji instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics.

Sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva, murid terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif data pretest, diperoleh jumlah sampel sebanyak 28 murid dengan total nilai sebesar 1770. Nilai minimum yang diperoleh murid adalah 46, sedangkan nilai maksimum sebesar 76 sehingga diperoleh rentang nilai (range) sebesar 30. Nilai median sebesar 61,5 dan nilai rata-rata (mean) sebesar 63,21. Selain itu, diperoleh standar deviasi sebesar 8,77 dan varians sebesar 74,30.

**Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Pretest**

Statistik Deskriptif	Nilai Pretest
N	28
Total	1770
Range	30
Minimum	46
Maximum	76
Median	61,5
Mean	63,21
Standar Deviasi	8,77
Varians	74,30

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa kemampuan awal murid pada pembelajaran IPAS masih tergolong sedang. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh murid sebesar 63,21. Selain itu, nilai standar deviasi

sebesar 8,77 menunjukkan bahwa kemampuan awal murid masih cukup beragam. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat murid yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS sebelum diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva.

Distribusi frekuensi hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar murid berada pada kategori sedang. Sebanyak 9 murid (32,14%) memperoleh nilai pada interval 56–60, sedangkan murid yang berada pada kategori tinggi masih relatif sedikit. Selain itu, masih terdapat murid yang memperoleh nilai pada kategori rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar awal murid masih belum optimal sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva, murid diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif data *posttest*, diperoleh jumlah sampel sebanyak 28 murid dengan total nilai sebesar 2487. Nilai minimum yang diperoleh murid sebesar 80 dan nilai maksimum sebesar 96 sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 16. Nilai median sebesar 90 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,82. Selain itu, diperoleh standar deviasi sebesar 4,88 dan varians sebesar 23,81.

**Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Posttest**

Statistik Deskriptif	Nilai Posttest
N	28
Total	2487
Range	16
Minimum	80
Maximum	96
Median	90
Mean	88,82
Standar Deviasi	4,88
Varians	23,81

Berdasarkan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar murid setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva. Nilai rata-rata meningkat dari 63,21 pada *pretest* menjadi 88,82 pada *posttest*. Selain itu, nilai minimum yang sebelumnya 46 meningkat menjadi 80. Penurunan nilai standar deviasi dari 8,77 menjadi 4,88 menunjukkan bahwa hasil belajar murid menjadi lebih merata setelah perlakuan diberikan.

Distribusi frekuensi hasil *posttest* menunjukkan bahwa sebagian besar murid berada pada kategori sangat tinggi. Sebanyak 11 murid (39,29%) memperoleh nilai pada interval 86–90, sedangkan 7 murid (25,00%) memperoleh nilai pada interval 91–95. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas murid

telah mencapai hasil belajar yang optimal setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS Statistics.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
Pretest	0,087	Berdistribusi Normal
Posttest	0,065	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,087 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,065. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik *Paired Sample t-Test*. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS murid.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Paired Sample t-Test**

Keterangan	Hasil
Mean Difference	-25,607
t hitung	-14,698
Sig. (2-tailed)	0,000

Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar murid yang semula sebesar 63,21 pada *pretest* meningkat menjadi 88,82 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar murid.

Peningkatan hasil belajar murid dipengaruhi oleh karakteristik model *Problem Based Learning* yang menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat

---

secara aktif dalam mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menyimpulkan hasil pembelajaran. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pemahamannya sendiri sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna.

Selain penerapan model *Problem Based Learning*, penggunaan aplikasi Canva juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar murid. Canva merupakan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik melalui kombinasi gambar, ilustrasi, warna, animasi, dan desain presentasi yang interaktif. Tampilan visual yang menarik membantu murid lebih fokus dan antusias selama mengikuti pembelajaran sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami.

Peningkatan hasil belajar juga ditunjukkan oleh penurunan nilai standar deviasi dari 8,77 pada *pretest* menjadi 4,88 pada *posttest*. Penurunan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan murid menjadi lebih merata setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Canva. Dengan kata lain, tidak hanya terjadi peningkatan nilai rata-rata, tetapi juga terjadi pengurangan kesenjangan kemampuan belajar antar murid.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dalam penerapan *Problem Based Learning*, murid memperoleh kesempatan untuk menemukan pengetahuan melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah. Sementara itu, penggunaan Canva berfungsi sebagai media yang membantu murid memahami konsep melalui visualisasi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Hasil penelitian ini juga mendukung berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, integrasi model *Problem Based Learning* dan aplikasi Canva dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Melalui pembelajaran yang berpusat pada murid dan didukung media visual yang interaktif, murid lebih mudah memahami konsep IPAS sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Taman Tirta Badung. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar murid dari 63,21 pada saat *pretest* menjadi 88,82 pada saat *posttest*. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$

---

sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta membantu murid memahami materi IPAS melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem Based Learning: Apa dan bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–34.
- Budiarti, M., Fadhilah, A. H., & lainnya. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model Problem Based Learning (PBL) berbasis media Canva pada siswa kelas IV SDN 03 Kanigoro.
- Cipta, H., Sholikhah, I. R., Prasetya, E., & Andriani, A. E. (2023). Peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan model PBL berbantuan media Canva pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Kreatif*, 14(1).
- Defa, D., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam peningkatan pendidikan karakter pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 13(3), 217–226.
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir.
- Edlin Putri, Z., Hermita, N., Gusmida Syahrhun Barokah, R., & lainnya. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA: Studi kualitatif di sekolah dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2).
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 97–109.
- Khakim, N., Santi, N. M., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2, 347–358.
- Luthfitah, D. A. S., & Mawardi. (2025). Penerapan model pembelajaran PBL berbantu aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(3), 664–676.
- Nursakinah, N., Theresya, N., Azizah, A., Lisnasari, S. F., Rahman, A., & Pendit, S. S. D. (2026). Model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Obsesi*, 10(1), 263–271.
- Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada siswa kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 1039–1044.

- 
- Sa'adah, N., & Ismaya, E. A. (2024). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD 5 Jurang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 575–581.
- Setia Budi, S., & Firman. (2021). Efektivitas model Problem Based Learning terhadap hasil belajar tematik di sekolah dasar.
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 6(9).
- Wardhani, S., & Tamba, R. (2025). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 060828 Medan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1–8.
- Widyastuti, A., Pramasdyahsari, A. S., Subekti, E. E., & Sanjaya, D. (2024). Peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV dengan model PBL berbantuan Canva. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 7(2).
- Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.