



**PENERAPAN MODEL PBL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATERI PENYAJIAN DATA MELALUI MEDIA INTERAKTIF CANVA
KELAS IV SD NEGERI 2 BANJARSARI WETAN BANYUMAS**

**Rasyida Nafisa Alfi Ni'mah¹⁾
Sri Muryaningsih²⁾**

^{1,2)} Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Banyumas, Indonesia

e-mail: rasyidanafisaalfi15@gmail.com, slmuryaningsihump@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aspek kognitif, afektif dan Psikomotor peserta didik pada kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan pada materi piktogram dan diagram batang dengan menggunakan model PBL (Problem Based Learning) melalui media Canva Interaktif. Metode penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas. Penelitian Tindakan Kelas terdapat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan tindakan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi teknik tes dan teknik non tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model PBL melalui media canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi materi penyajian data kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan Banyumas. Hasil ini diperoleh berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan ke tiga aspek hasil belajar siswa meningkat, yakni aspek kognitif siklus I sebesar 55,56% dengan kriteria tidak tuntas meningkat pada siklus II menjadi 86,11% dengan kriteria tuntas, aspek psikomotorik pada siklus I mendapatkan nilai presentase sebesar 51,16% dengan kategori kurang meningkat pada siklus II dengan nilai 77,31% kriteria baik dan aspek afektif pada siswa siklus I mendapatkan perolehan presentase nilai sebesar 52,70% dengan kriteria kurang, kemudian meningkat pada siklus II 79,17% dengan kriteria baik.

Kata kunci: PBL, Hasil Belajar, Canva, Sekolah Dasar.

ABSTRACT: *This study aims to describe the improvement of cognitive, affective, and psychomotor aspects of fourth grade students of SD Negeri 2 Banjarsari Wetan on pictogram and bar chart material using the PBL (Problem Based Learning) model through Interactive Canva media. This research method uses PTK (Classroom Action Research) which is carried out in class IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan, Sumbang District, Banyumas Regency. Classroom Action Research has stages, namely planning, action, observation, and action. Data collection techniques in this study include test*

techniques and non-test techniques. The data analysis used in this research is quantitative and qualitative data analysis. The results of this study indicate that the application of the PBL model through canva media can improve student learning outcomes on data presentation material in class IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan Banyumas. These results are obtained based on research findings which show that the three aspects of student learning outcomes have increased, namely the cognitive aspect of cycle I of 55.56% with incomplete criteria increased in cycle II to 86.11% with complete criteria, the psychomotor aspect in cycle I obtained a percentage value of 51.16% with less category increased in cycle II with a value of 77.31% good criteria and affective aspects in cycle I students obtained a percentage value of 52.70% with less criteria then increased in cycle II 79.17% with good criteria.

Keywords: *PBL, Learning Outcomes, Canva Interactive, Primary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam pembangunan masa depan manusia, memengaruhi aspek sosial, politik, dan budaya. Di Indonesia, pendidikan mencakup 12 tahun, terdiri dari 6 tahun SD, 3 tahun SMP, dan 3 tahun SMA. Setiap negara memiliki sistem pendidikan yang berbeda, disesuaikan dengan tipe peserta didik. Indonesia menggunakan Sistem Pendidikan Nasional sejak UU No. 20 Tahun 2003 untuk mengembangkan masyarakat menjadi manusia berkualitas. Pendidikan diharapkan mampu menjadi pendorong dalam menentukan maju mundurnya sebuah proses pembangunan dalam segala aspek bidang. Pendidikan juga memiliki tujuan guna mencapai tujuan individu yang lebih baik kedepannya. Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan adalah hak setiap individu untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran, sesuai dengan UUD 1945 Pasal 31. Semua komponen bangsa memiliki tanggung jawab untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai dengan UU No. 2 Tahun 1989 BAB 1 Pasal 1 Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk mengembangkan potensi diri. UU No. 2 Tahun 1989 menetapkan bahwa pendidikan nasional adalah keseluruhan terpadu dari semua satuan dan kegiatan pendidikan yang berkaitan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah konsekuensi dari UUD 1945. Pendidikan adalah hak setiap individu, dan semua komponen bangsa memiliki tanggung jawab untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan UU No. 2 Tahun 1989.

Menurut Yolanda (2019:353), matematika adalah ilmu yang mempelajari bilangan dan logika, terbagi menjadi aljabar, analisis, dan geometri. Matematika membantu peserta didik berfikir sistematis, kritis, kreatif, dan logis. Oleh karena itu, pemahaman konsep matematika sangat penting. Seorang guru matematika harus mampu memfasilitasi peserta didik agar meningkatkan kemampuan berpikirnya (Siagian, M. D., 2016). Matematika memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan berpikir peserta didik, sehingga guru perlu memahami dan mampu mengajarkan konsep matematika dengan baik. Dengan pemahaman konsep matematika yang baik, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya secara optimal. Oleh karena itu, guru matematika memiliki tanggung jawab untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan meningkatkan kemampuan berpikir matematika.

Dari observasi yang telah dilakukan peneliti terdapat perolehan nilai Asesmen Formatif Semester Ganjil mata pelajaran Matematika dari 18 peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan. KKTP/KKM dari pembelajaran matematika dalam kelas tersebut yaitu 75. Nilai yang diperoleh dari kelas tersebut yaitu untuk nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 94. Ada 8 peserta didik yang belum memenuhi KKTP/KKM. Hal ini dikarenakan minat belajar yang rendah sehingga menjadikan peserta didik tidak mendapatkan nilai yang maksimal. Karena kurangnya minat belajar peserta didik juga menjadikan antusias peserta didik juga kurang. Kebanyakan peserta didik bermain sendiri, tiduran dimeja dan tidak ada semangat belajar.

Salah satu pendekatan yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan matematika yaitu PBL (*Problem Based Learning*). PBL menurut Duch, Allen dan White dalam Hamurni model Problem Based Learning menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analisis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga menimbulkan budaya berpikir pada diri peserta didik. Proses pembelajaran Problem Based Learning menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran yang disampaikan. Penerapan model Problem Based Learning merupakan salah satu alternatif yang tepat dalam melibatkan seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran

dan mengembangkan kemampuan berpikir, karena semua pembelajaran di dalamnya dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari.

Disisi lain, dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi di abad 21 menjadi acuan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih bervariasi. Agar pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar meningkat maka perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik. . Penggunaan teknologi ini mendukung dan meningkatkan proses kognitif anak dan keterampilan berpikir kritis (Nuridayanti, N., & Muryaningsih, S., dkk, 2023). Media interaktif dalam pembelajaran matematika terutama dalam materi penyajian data. Pemanfaatan media interaktif merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi ketidaktertarikan siswa dalam belajar (Paramitha, M., dkk, 2023). Penggunaan media pembelajaran audio visual dengan implementasi Canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidikan ilmiah dengan menciptakan ruang kelas yang menarik dan inspiratif bagi siswa agar berperan aktif dalam pendidikan mereka. Namun demikian, pada penelitian tersebut belum memanfaatkan fitur hyperlink. Oleh karena itu, penulis mengembangkan kembali media interaktif berbasis aplikasi Canva dengan penambahan tombol hyperlink, untuk mengatasi kekurangan ini. Harapannya, siswa dapat belajar secara mandiri melalui penggunaan media interaktif yang diperbarui tersebut (Rahmatullah., dkk, 2020). Salah satu media yang menarik dengan menggunakan teknologi yaitu canva. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas presentasi, poster, pamphlet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan cover facebook (Wulandari, T., Mudinillah, A., 2022). Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam (Wulandari, T., dkk., 2019) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu: dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping, dan poster. Canva menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat

penyampaian informasi tidak membosankan, fitur utama yang membuat jutaan orang menyukai aplikasi canva adalah ketersediaan template yang sangat beragam walaupun beberapa diantaranya berbayar (Kala'lembang, A., dkk., 2021).

Dari penelitian sebelumnya Nuraini, F. (2017) dalam jurnal artikel yang berjudul Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. Dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kurang menarik. Hasil dari penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar yang cukup signifikan. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meningkatkan hasil belajar dan pemilihan model pembelajarannya. Perbedaan hanya dalam penelitian tidak menggunakan media. Adwiah, R., Sundari, F. S., Utami, S., (2023) dalam jurnal artikel yang berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Edudomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar Berbasis Lesson Study. Dalam penelitian ini dilatarbelakangi dengan peserta didik di kelas 3 SD mengalami kesulitan dalam menentukan informasi penting, menulis, kalimat, simpulan suatu teks, ide pokok, atau gagasan pokok pada pembelajaran tematik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang memanfaatkan Problem Based Learning (PBL). Penelitian dilakukan saat pembelajaran berlangsung di kelas. PTK, merupakan penelitian praktis yang dimaksudkan memperbaiki pembelajaran di kelas (Slameto, 2015: 148). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas. Penelitian Tindakan Kelas terdapat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan tindakan (Sinaga, 2024: 21-23).

Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan desain menggunakan Teknik PTK Kemmis & Mc Taggart memiliki pola siklus berkeanjutan, dimana apabila berdasarkan refleksi pada siklus capaian target belum tuntas maka dilanjutkan pada siklus berikutnya sesuai dengan refleksi (Dewi, S., A., Rini, T., A., & Rochani, S., 2023:6765). Penelitian ini juga digunakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan

hasil belajar dengan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dan respon peserta didik terhadap penggunaan model PBL (Problem Based Learning).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi teknik tes dan teknik non tes. Analisis data merupakan hal terpenting pada penelitian. Selain itu analisis data merupakan tahapan dimana peneliti melakukan analisis data yang sudah didapatkan dalam pengumpulan data, melalui penelitian yang dilakukan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu data mentah yang diperoleh dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas belajar (Fahrudin, A. G., dkk., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas. Penelitian ini melibatkan 18 peserta didik di Kelas IV yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan Melalui model Problem Based Learning (PBL). Hasil belajar peserta didik dapat diperoleh berdasarkan penilaian aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan Langkah penelitian Tindakan kelas dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan permasalahan pokok dan menyusun tindakan pemecahan masalah yang terjadi di kelas yang terdiri dari: 1) Membuat media PPT sebagai bahan pada pembelajaran siklus yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. 2) Menyiapkan media, modul ajar sesuai dengan Langkah model PBL, instrument soal yang sesuai dengan tindakan yang diberikan. 3) Menyiapkan daftar-daftar administrasi pembelajaran berupa lembar penguasaan materi belajar dan lembar penelitian. Pada tahap Tindakan peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas sesuai dengan perencanaan yang dilakukan dan menggunakan model PBL dibantu media powerpoint dari canva.

Hasil belajar aspek kognitif dapat dilihat dari hasil observasi awal dan hasil evaluasi pada siklus I dan siklus II. Berikut ini data hasil belajar kognitif peserta didik dengan penerapan model PBL melalui media canva yang dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Aspek Kognitif

Siklus	Jumlah Peserta Didik	Peserta Didik Belum Tuntas	Peserta Didik Tuntas	Rata-rata Siklus	Presentase Ketuntasan	Tuntas Klasikal
Observasi Awal	21	8	10	55,56	46%	Tidak Tuntas
Siklus I	21	11	7	65,42	55,56%	Tidak Tuntas
Siklus II	21	5	13	79,03	86,11%	Tuntas

Data di atas menunjukkan peningkatan presentase ketuntasan belajar pada kegiatan observasi awal siklus I dan siklus II. Hasil presentase belajar kognitif peserta didik pada kegiatan observasi awal. Berdasarkan tabel diatas presentase hasil belajar aspek kognitif diketahui bahwa kegiatan observasi awal diperoleh data ketuntasan hasil belajar aspek kognitif belum secara keseluruhan dapat dilihat dari daftar nilai peserta didik pada materi penyajian data piktogram dan diagram batang menunjukkan hanya 10 peserta didik yang tuntas dan 11 peserta didik yang tidak tuntas dengan presentase 46% peserta didik yang dianggap belum tuntas secara klasikal. Hal ini dikarenakan peserta didik masih menghadapi tantangan dan belum memahami konsep materi yang diajarkan oleh guru dan masih ada peserta didik yang belum bisa berhitung dan membaca dengan lancar.

Tabel 2. Hasil Belajar Aspek Afektif

Siklus	Jumlah	Presentase Hasil Belajar	Kriteria
Siklus I	232	52,70%	Kurang
Siklus II	342	79,17%	Baik

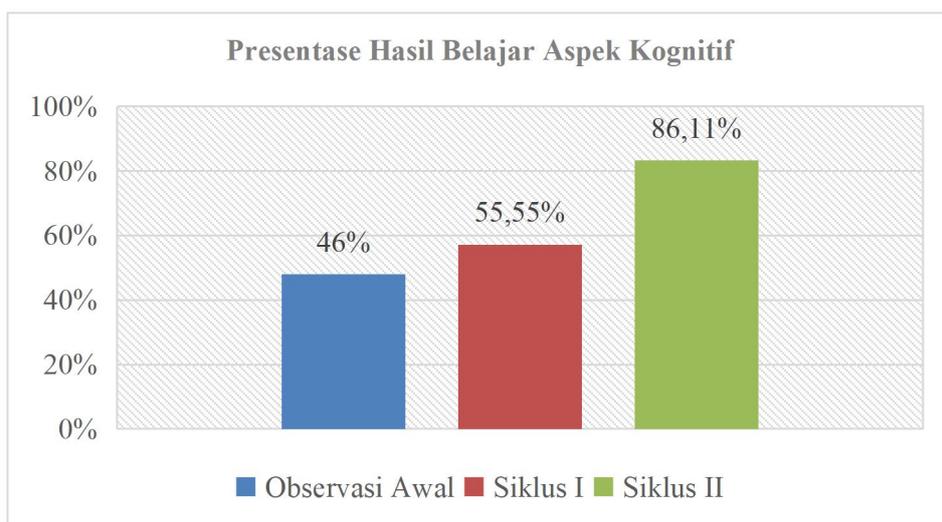
Data di atas menunjukkan peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar aspek afektif siswa dari siklus 1 jumlah 232 dengan nilai presentase sebesar 52,70% kriteria kurang meningkat pada siklus 2 menjadi 79,17 pada siklus II dengan kriteria baik.

Penerapan model PBL melalui media canva dalam penelitian ini juga meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek psikomotor siswa. Hasil penelitian tersaji dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Aspek Psikomotor

Siklus	Jumlah	Presentase Hasil Belajar	Kriteria
Siklus I	221	51,16%	Kurang
Siklus II	334	77,31%	Baik

Berdasarkan tabel 3 di atas, data hasil aspek psikomotor dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan dari siklus 1 dengan jumlah 221 presentase nilai sebesar 51,15% dengan kriteria Kurang meningkat pada siklus 2 dengan jumlah nilai 334 presentase nilai 77,31% dengan kriteria baik.



Gambar 1. Histogram Presentase Hasil Belajar Aspek Kognitif

Berdasarkan gambar yang ditunjukkan pada gambar 1 pada histogram presentase hasil belajar aspek kognitif diketahui bahwa kegiatan observasi awal diperoleh data ketuntasan hasil belajar aspek kognitif belum secara keseluruhan dapat dilihat dari daftar nilai peserta didik pada materi piktogram dan diagram batang menunjukkan hanya ada 10 peserta didik yang tuntas dan 8 peserta didik tidak tuntas dengan presentase 46% peserta didik yang dianggap belum tuntas secara klasikal. Hal ini

dikarenakan peserta didik masih menghadapi tantangan dan belum memahami konsep materi yang diajarkan oleh guru.

Siklus I, dilihat mulai ada peningkatan jumlah peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 11 peserta didik yang tuntas dan 7 peserta didik yang tidak tuntas dengan presentase ketuntasan meningkat sebesar 9,56% dianggap belum tuntas secara klasikal. Hal ini menandakan bahwa peserta didik cukup mempunyai motivasi dalam mengikuti pembelajaran model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Karena hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I belum menunjukkan peningkatan yang diharapkan, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II.

Siklus II, jumlah peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) meningkat secara signifikan, ada 13 peserta didik yang tuntas dan 5 peserta didik yang tidak tuntas, dengan presentase ketuntasan meningkat sebesar 40,11%. Hasil pelaksanaan siklus I dan II menunjukkan bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi operasi hitung perkalian dalam mata pelajaran matematika.

PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan, Banyumas. Pada tahap awal penelitian, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas IV SD negeri 2 Banjarsari Wetan. Permasalahan yang terjadi adanya peserta didik yang belum memenuhi KKTP/KKM pada Asesmen Formatif Semester Ganjil pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dikarenakan minat belajar yang rendah pada pelajaran Matematika sehingga menjadikan peserta didik tidak mendapatkan nilai yang maksimal. Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang dipecahkan dengan kemampuan berfikir yang tinggi. Permasalahan yang disajikan dalam model pembelajaran ini yaitu permasalahan nyata yang dapat dialami oleh seseorang sehingga dengan diterapkannya model pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman secara nyata dan langsung kepada para peserta didik terutama dalam memecahkan masalah yang nyata yang dapat terjadi kapan saja dalam kehidupan sehari-hari (Asriningtyas. A. N., dkk., 2018). PBL merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan

untuk merangsang cara berfikir Tingkat tinggi peserta didik dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata (Lawut. S. Y., 2019).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi peneliti kemudian melakukan perencanaan untuk memperbaiki permasalahan yang ada dengan penerapan model PBL dengan melalui media Canva. Hal ini karena model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data (Fibrianti, N., & Rinawati, D. 2023). Media Canva juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar (Kurnia, I. R., & Sunaryati, T., 2023).

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan menunjukkan penerapan hasil bahwa penerapan model PBL melalui media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi penyajian data di kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan. Hasil ini diperoleh berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan ke tiga aspek hasil belajar siswa meningkat, yakni aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif pada siswa. Pada aspek kognitif, hasil penelitian siswa menunjukkan peningkatan nilai kognitif dari siklus I sebesar 55,56% dengan kriteria tidak tuntas meningkat pada siklus II menjadi 86,11% dengan kriteria tuntas. Hasil temuan siswa pada aspek kognitif sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho, A. W., dkk (2024). bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SD Negeri 1 Pliken banyumas.

Pada aspek aspek afektif siswa siklus I mendapatkan perolehan presentase nilai sebesar 52,70% dengan kriteria kurang, kemudian meningkat pada siklus II 79,17% dengan kriteria baik. Temuan peningkatan aspek afektif siswa melalui penerapan model PBL sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Anggraeni, I. D., Muryaningsih, S., & Ariyanti, U. (2024) bahwa model PBL dapat meningkatkan aspek afektif siswa dalam hal ini sikap percaya diri peserta didik di SDN 1 Karangduren. Pada aspek psikomotor siswa penelitian menunjukkan hasil pada siklus I mendapatkan nilai presentase sebesar 51,16% dengan kategori kurang meningkat pada siklus II dengan nilai 77,31% kriteria baik. Hal ini sejalan dengan Akhmad, M. A., (2023) bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika meningkat. Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan (Oktaviani, U., dkk., 2020). Hasil belajar

peserta didik ditentukan dari peserta didik itu sendiri yang ingin membangun pengetahuannya. Hasil belajar matematika merupakan salah satu indikator keefektifan pembelajaran matematika. Zulkardi (dalam Riadi & Edy, 2016) menyatakan bahwa hasil belajar matematika peserta didik rendah dapat disebabkan oleh banyak hal, seperti kurikulum yang padat, media belajar yang kurang efektif, strategi dan metode pembelajaran yang dipilih guru kurang tepat, sistem evaluasi yang buruk, kemampuan guru yang kurang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, atau juga karena pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga peserta didik tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil belajar berupa kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar matematika yang rendah menjadi suatu permasalahan yang harus diselesaikan dengan melakukan perbaikan dari proses pembelajaran sebelumnya (Muryaningsih. S., dkk., 2020) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan adanya peningkatan ketiga ranah hasil belajar peserta didik, menunjukkan bahwa penerapan model PBL melalui media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi penyajian data.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL melalui media canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi materi penyajian data kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan Banyumas. Hasil ini diperoleh berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan ke tiga aspek hasil belajar siswa meningkat, yaitu aspek kognitif siklus I sebesar 55,56% dengan kriteria tidak tuntas meningkat pada siklus II menjadi 86,11% dengan kriteria tuntas, aspek psikomotorik pada siklus I mendapatkan nilai presentase sebesar 51,16% dengan kategori kurang meningkat pada siklus II dengan nilai 77,31% kriteria baik dan aspek afektif pada siswa siklus I mendapatkan perolehan presentase nilai sebesar 52,70% dengan kriteria kurang, kemudian meningkat pada siklus II 79,17% dengan kriteria baik. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada mata pelajaran matematika materi penyajian data, masih banyak manfaat dari penggunaan model PBL dan pemanfaatan Canva dalam dunia Pendidikan. saran untuk peneliti

selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan penelitian yang beragam dari pemanfaatan model PBL dan Canva sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adwiah, R., Sundari, F. S., & Utami, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Edudomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar Berbasis Lesson Study. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2224-2233.
- Akhmad, M. A., Mustari, M., Putra, M. A., Arif, T. A., Fadollah, I., & Sila, A. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341-355.
- Anggraeni, I. D., Muryaningsih, S., & Ariyanti, U. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Dengan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Iia Sdn 1 Karangduren. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(10), 33-40.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14– 20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Fibrianti, N., & Rinawati, D. (2023, July). 261. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 Wergu Wetan Melalui Model Project Based Learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 2310-2319).
- Kala' lembang, dkk. 2021. Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva, *JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.
- Nugroho, A. W., Puspita, V. P., & Fajar, W. N. (2024). Penerapan Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dengan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 1 Pliken, Banyumas. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 349-363.
- Nuraini, F., & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *E- 50 Jurnal mitra pendidikan*, 1(4), 369–379. <https://doi.org/10.1080/10889860091114220>
- Nuridayanti, N., Muryaningsih, S., Badriyah, B., Solissa, E. M., & Mere, K. (2023). Peran teknologi pendidikan dalam implementasi kurikulum merdeka. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 88-93

- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v1i1.892>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science* 2, 2(1), 58– 67
- Slameto, S. (2015). Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas. *Scholaria : Jurnal pendidikan Dan Kebudayaan*, 5 (2), 60. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p60-69>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>