

PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SDN SAKERTA BARAT

Siti Komalasari¹, Agatha Kristi Pramudika Sari²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}
Universitas Muhammadiyah Kuningan
Email: sitikomalasari2002@gmail.com

Corresponding author:

Siti Komalasari
Universitas Muhammadiyah Kuningan
Email : Sitikomalasari2002@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model Problem Based Learning berbantuan media Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Sakerta Barat, maka peneliti melakukan penelitian terhadap Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva untuk mengetahui apakah modul dan media tersebut dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan yaitu Kuantitatif dengan Desain Quasi Experimental Design dan bentuk Nonequivalent Control Group Design, dengan populasi seluruh seluruh siswa kelas IV SDN Sakerta Barat dan sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 54 siswa yang terbagi dalam dua kelas IV A dan IV B. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Instrument yang digunakan terdiri dari instrument observasi dan instrument tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu terdiri dari Teknik keterlaksanaan pembelajaran, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji Independent sample T-test dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media Canva terlaksana dengan kategori sangat baik oleh guru maupun siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan awal antara kedua kelas. Namun, setelah mendapatkan perlakuan menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen. Hal ini didukung oleh hasil independent sample T-test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model Problem Based Learning Berbantuan Canva berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: Model Problem Based Learning, Media Canva, Hasil Belajar Kognitif

Abstract: This study aims to determine the effect of the use of the Problem Based Learning Model assisted by Canva media on the cognitive learning outcomes of grade IV students of SDN Sakerta Barat, so the researcher conducted a study on the Problem Based Learning (PBL) Model assisted by Canva media to find out whether the modules and media can help improve students' cognitive learning outcomes in the subject of Pancasila Education. Therefore, the research method used is Quantitative with Quasi Experimental Design and Nonequivalent Control Group Design, with the population of all grade IV students of SDN Sakerta Barat and the sample used is all grade IV students with a total of 54 students divided into two classes IV A and IV B. Data collection techniques are using observation, tests, and documentation. The instruments used consist of observation instruments and test instruments. The data analysis techniques used consist of learning feasibility techniques, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests using the Independent sample T-test with the help of the SPSS application. The results of learning implementation by applying the Problem Based Learning model assisted by Canva media were carried out in a very good category by teachers and students. The results of the analysis showed that there was no significant difference in initial ability between the two classes. However, after receiving treatment, it showed that there was a significant improvement in the cognitive learning outcomes of the experimental class students. This is supported by the results of the independent sample T-test obtaining a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it can be concluded that learning with the application of the Canva-Assisted Problem Based Learning model has an effect on students' cognitive learning outcomes.

Keywords: Problem Based Learning Model, Canva Media, Cognitive Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu alasan dasar untuk meningkatkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas. Pendidikan dapat menumbuhkan potensi, mencerdaskan serta menjadi penentu dalam kemajuan suatu bangsa. Tidak hanya itu pendidikan juga salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini sesuai pendidikan nasional yang diatur UU No. 23 Tahun 2003, pasal 3 dalam (Lubaba & Alfiansyah, 2022) tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi: “Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan taat kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Pendidikan sangat berperan penting dalam kemajuan bangsa disuatu Negara. Bangsa yang ingin maju harus memperbaiki terlebih dahulu keadaan pendidikan masyarakat. Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan dan transformasi yang signifikan seiring bejalannya waktu dan perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan salah satunya proses pembelajaran dan proses pembelajaran tidak lepas dari media, metode, dan hasil belajar.

Proses pembelajaran yang baik dapat menciptakan keberhasilan belajar Siswa. Proses pembelajaran juga merupakan suatu hal penting dalam menentukan hasil belajar Siswa. Pada proses pembelajaran melibatkan tiga aspek yaitu aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif. Melalui proses pembelajaran guru harus dapat membimbing, dan memfasilitasi siswa dalam memahami materi serta kemampuan yang dimiliki Siswa setidaknya tiga aspek tersebut.

Hasil belajar siswa khususnya dalam aspek kognitif meliputi semua mata pelajaran yang di pelajari di Sekolah. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar. Pendidikan pancasila merupakan bagian penting bagi sistem pendidikan di indonesia, yang bertujuan untuk membentuk karakter dan nilai-nilai dasar kebangsaan pada peserta didik. Hal ini menjadi tantangan bagi setiap guru untuk mampu menyampaikan dan mengefektifkan pembelajaran agar tersampaikan dengan baik dan diterapkan dikehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik bisa berhasil dalam proses belajarnya.

Faktor yang dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya peserta didik dalam pembelajaran meliputi faktor internal dan eksternal. Hal ini sejalan dengan (Praja & Prastiwi 2022:40) mengatakan hasil belajar dapat berubah-ubah dikarenakan berbagai faktor. Umumnya, berbagai faktor tersebut dimuat kedalam dua bagian besar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal bersumber dari dalam pribadi yang mencakup kondisi fisik, mental, intelektual, serta kecemasan. Faktor eksternal bersumber dari luar diri siswa yang mencakup sarana prasarana yang digunakan siswa, lingkungan belajar dirumah maupun sekolah, dan lingkungan bergaul siswa. Sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, hal ini mencakup kurikulum, metode, mengajar, dan kegiatan belajar yang menarik. Proses pembelajaran yang menarik dapat membangun semangat dan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan Media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Rabu, tanggal 10 Januari 2024 pada salah satu guru yaitu Bapak Eman Paturohman, S.Pd wali kelas IV A di SD Negeri Sakerta Barat menunjukkan bahwa Hasil belajar kognitif siswa kelas IV A masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah sehingga guru hanya terfokus pada buku, siswa tidak terlibat dalam pembelajaran dan penyampaian materi kurang bervariasi dalam pembelajaran sehingga kondisi di dalam kelas menjadi tidak kondusif sehingga siswa kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran di kelas, siswa mudah bosan dan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar kognitif siswa.

Permasalahan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Andreansyah et al., 2023:872) menyatakan di SD Negeri Mentoro Kabupaten Pacitan diketahui bahwa masih ada permasalahan dalam pembelajaran antara lain masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, terbatasnya sumber buku teks, penggunaan metode ceramah sebagai metode pengajaran utama, dan motivasi siswa untuk belajar yang masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya perlakuan khusus terhadap siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Karena salah satu faktor keberhasilan siswa dalam pembelajaran yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya.

Hal tersebut selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ariyani & Kristin, 2021:357) menyatakan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa, dan penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Tidak hanya itu permasalahan lain yang terjadi di kelas IV SDN Sakerta Barat juga yaitu guru kurang memperhatikan media pembelajaran, kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi, hanya mengandalkan sumber/media belajar yang ada di kelas seperti buku dan papan tulis. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pendidikan pancasila karena siswa menganggap pelajaran tersebut materinya banyak sehingga tidak menarik, dan dapat membosankan.

Permasalahan ini juga terjadi di SMP Nurul Hidayah bahwa kurang optimalnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran khususnya media audio visual. Kurangnya guru dalam memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran sehingga siswa mengalami kurangnya minat belajar yang mengakibatkan hasil belajar menurun (Merdiana & Yamlean, 2022:358).

Padahal di era society 5.0 ini berpusat pada manusia dan berbasis teknologi, sehingga guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, menyenangkan, dan pembelajaran di kelas lebih dinamis. Oleh karena itu, karena teknologi digital yang semakin maju dan berkembang maka guru harus terus berinovasi dengan merancang dan menyediakan media

pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu, di era society 5.0 ini guru dapat membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan teknologi informasi, salah satunya yaitu aplikasi Canva. Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif dan menarik yang membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini.

Menurut (Andreansyah et al., 2023:880) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimen design dalam bentuk *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Sakerta Barat berjumlah 54 siswa yang terbagi dalam dua kelompok, kelompok eksperimen dan kontrol. Kelas IV A sebanyak 29 siswa sebagai kelompok eksperimen dengan perlakuan menerapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan media canva, dan kelas IV B sebanyak 25 siswa sebagai kelompok kontrol tanpa menerapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan media canva. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan observasi (Observasi pra-penelitian dan observasi keterlaksanaan pembelajaran), Tes dalam bentuk soal uraian, dan Dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan instrumen tes. Teknik analisis data menggunakan analisis keterlaksanaan pembelajaran, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Uji *Independent sample T-test*.

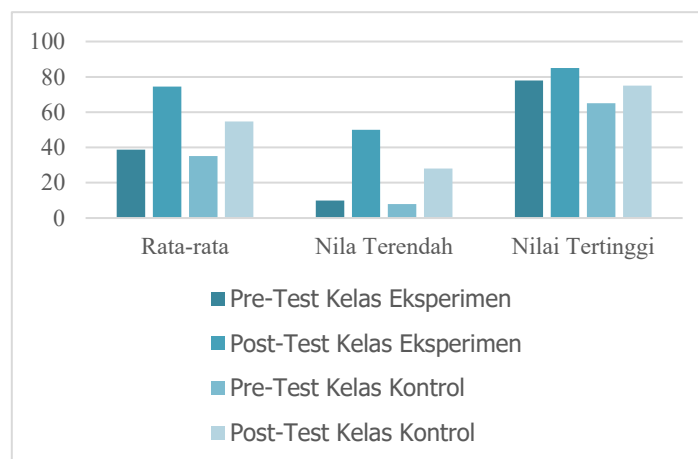
HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi Keterlaksanaan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran dilaksanakan. Hasil penelitian keterlaksanaan pembelajaran pada guru di kelas eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva diperoleh hasil rata-rata sebesar 96,52, hal ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva pada guru terlaksana dengan sangat baik. Sedangkan hasil penelitian keterlaksanaan pembelajaran pada guru di kelas kontrol yang menerapkan model konvensional memperoleh hasil rata-rata 60, hal ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran guru terlaksana dengan cukup baik.

Sedangkan hasil penelitian keterlaksanaan pembelajaran pada siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva diperoleh hasil rata-rata sebesar 97,1 hal ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva pada siswa terlaksana dengan sangat baik dan siswa mengikuti semua tahapan-tahapan selama proses pembelajaran. Sedangkan hasil penelitian

keterlaksanaan pembelajaran pada guru di kelas kontrol yang menerapkan model konvensional memperoleh hasil rata-rata 63,75, hal ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran siswa terlaksana dengan baik namun ada siswa mengikuti tahapan-tahapan selama proses pembelajaran

Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas IV SDN Sakerta Barat pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 2 mengenai Aku Anak yang Disiplin, Bagian C mengenai “Mendapatkan Hak dan melakukan Kewajiban” dilakukan *pre-test* terlebih dahulu dalam bentuk essay sebanyak 10 soal yang sebelumnya sudah divalidasi oleh ahli yang memuat memuat indikator kognitif. peneliti memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap pembelajaran, Pembelajaran di kelas eksperimen menerapkan model *problem based learning* berbantuan media canva sesuai dengan tahapan/sintaks, pembelajaran di kelas kontrol menerapkan model konvensional Setelah pembelajaran selesai dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan sebagai pembandingan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut data hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol serta data hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan perbandingan perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan siswa dalam memahami materi pada Bab 2 mengenai Aku Anak yang Disiplin, Bagian C mengenai “Mendapatkan Hak dan melakukan Kewajiban” yang telah disampaikan di kelas eksperimen dengan menerapkan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Canva dan kelas kontrol model konvensional.

Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat yaitu dari 38,76 pada saat *pre-test* menjadi 74,52 pada saat *post-test*, hal ini terdapat peningkatan sebesar 35,76. Sedangkan rata-rata kelas kontrol meningkat yaitu dari 35,04 pada saat *pre-test* menjadi 54,64 pada saat *post-test*, hal ini meningkat sebesar 19,6. Perolehan nilai terendah pada kelas eksperimen meningkat sebesar 40, yang semula nilai mendapatkan 10 pada saat *pre-test* menjadi 50 pada saat *post-test*. Sedangkan perolehan kelas kontrol meningkat sebesar 20, yang semula nilai mendapat 8 pada saat *pre-test* menjadi 28 pada saat *post-test*. Perolehan nilai tertinggi pada kelas eksperimen meningkat yaitu dari 78 pada saat

pre-test menjadi 89 pada saat *post-test*, hal ini meningkat sebesar 11. Sedangkan rata-rata kelas kontrol meningkat yaitu dari 65 pada saat *pre-test* menjadi 75 pada saat *post-test*, hal ini meningkat sebesar 10.

Data tersebut menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media canva dan kelas eksperimen tidak diberi perlakuan atau menerapkan model konvensional.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 26 dengan taraf signifikan 5% (0,05). Data yang digunakan yaitu data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Kognitif	Pre-Test Eksperimen (PBL)	.087	29	.200*	.972	29	.627
	Post-Test Eksperimen (PBL)	.145	29	.123	.932	29	.062
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.144	25	.195	.940	25	.152
	Post Test Kontrol (Konvensional)	.133	25	.200*	.933	25	.103

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data *pre-test* kelas Eksperimen menghasilkan nilai sig. sebesar $0,627 > 0,05$ maka data hasil *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas data *pre-test* kelas kontrol menghasilkan nilai sig. sebesar $0,152 > 0,05$ maka data *pre-test* kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Kemudian hasil uji normalitas data *post-test* kelas Eksperimen menghasilkan nilai sig. sebesar $0,062 > 0,05$ maka data hasil *post-test* kelas Eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas data *post-test* kelas kontrol menghasilkan nilai sig. sebesar $0,103 > 0,05$ maka data kelas kontrol juga dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah normalitas data terpenuhi, maka dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang digunakan homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene* dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 26 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Data yang digunakan yaitu data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Pre-Test

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kognitif	Based on Mean	.801	1	52	.375
	Based on Median	.887	1	52	.351
	Based on Median and with adjusted df	.887	1	51.964	.351
	Based on trimmed mean	.826	1	52	.368

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai sig. sebesar $0,375 > 0,05$ maka data hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Kemudian disajikan hasil uji homogenitas data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Post-Test

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kognitif	Based on Mean	3.880	1	52	.054
	Based on Median	3.916	1	52	.053
	Based on Median and with adjusted df	3.916	1	49.914	.053
	Based on trimmed mean	3.959	1	52	.052

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai sig. sebesar $0,054 > 0,05$ maka kedua data hasil *post-test* memiliki varians yang homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil varian data terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Sakerta Barat.

Uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 26 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Data yang digunakan untuk uji hipotesis ini yaitu data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut hasil perhitungan uji hipotesis data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Kognitif	Equal variances assumed	3.880	.054	5.692	52	.000	19.877	3.492	12.869	26.885
	Equal variances not assumed			5.561	43.222	.000	19.877	3.574	12.670	27.084

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji hipotesis menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Canva berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Sakerta Barat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan diatas mengenai pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Sakerta Barat, terdapat beberapa Kesimpulan yang dapat diambil, yaitu berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terlaksana dengan sangat baik oleh guru maupun siswa. Sedangkan hasil obesrvasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dengan menerapkan model konvensional pada guru terlaksana dengan sangat baik namun pada siswa terlaksana dengan baik.

Selanjutnya, Kesimpulan yang dapat diambil yaitu terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata *post-test*



kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kelas kontrol, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreansyah, A., Sumani, & Wulandari, A. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa pada materi penyajian data melalui media interaktif berbasis canva. *JIPCB Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 869–883. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1798>
- 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>
- Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Sains Dan Teknologi*, 9(3), 2022–2687. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576>
- Merdiana, M., & Yamlean, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS SMP Nurul Hidayah Babelan Bekasi. *Panca Sakti Bekasi : Jurnal Pendidikan Dan Bisnis*, 3(2), 357–366.
- Praja, K. D., & Prastiwi, M. S. (2022). Analisis Faktor Pengaruh Hasil Belajar Siswa Materi Ekologi Sekolah Menengah Atas pada Masa Pandemi Covid-19. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 39–48. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p39-48>