

**PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV**

Siti Hidayatus Sholehah¹, Agnita Siska Pramasdyahsari²,
Aryo Andri Nugroho, Estiyani³

¹PPG Prajabatan Universitas PGRI Semarang, ^{2,3}Universitas PGRI Semarang,

⁴SDN Pandeanlamper 03 Semarang

¹ppg.sitisholehah65@program.belajar.id, ²agnitasiska@upgris.ac.id,

³aryoandrinugroho@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Canva-assisted PBL model on learning outcomes in Indonesian language class IVA Elementary School. This study also aims to determine whether cognitive learning outcomes with the Canva-assisted PBL model can meet the KKM or not. This research is a quantitative research with the type of Pre experimental Design with One Group Pretest Posttest. Hypothesis testing in this study used the Paired Sample T Test which showed Sig. = 0.000 < α = 0.05 then H_a is accepted. This shows that there is a significant influence on learning outcomes using the Canva-assisted PBL learning model. This research also uses the one sample T test which shows that $t_{count} = 3,809 > t_{table}$ or sig. 0.000 < 0.05 then H_a is accepted. This shows that the average grade IVA grade Indonesian learning outcomes are at least 75 ($\mu_o \geq 75$).

Keywords: Problem Based Learning (PBL), Learning Outcomes, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model PBL berbantuan canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IVA Sekolah Dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif dengan model PBL berbantuan canva dapat memenuhi KKM atau tidak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis Pre eksperimental Design dengan One Group Pretest Posttest. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T Test yang menunjukkan Sig. = 0,000 < α = 0,05 maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan canva. Penelitian ini juga menggunakan uji one sample T Test yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3.809 > t_{tabel}$ atau sig. 0,000 < 0,05 maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IVA minimal 75 ($\mu_o \geq 75$).

Kata Kunci: Problem Based Learning (PBL), Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia untuk mencapai

cita-cita dan tujuan yang ingin di harapkan. Menurut (Swarjana, 2021) dalam Hamalik, tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan

yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan mengarahkan berbagai faktor yang menunjang terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Suparlan, 2020). Selain itu, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa serta merupakan penunjang keberhasilan dalam pencapaian semua bidang studi (Depdiknas, 2007: 177). Dari pendapat diatas dapat dikatakan bahwa bahasa sebagai penunjang keberhasilan dalam pencapaian dalam belajar.

Menurut (Apriliyanti, 2023) dalam Djamaluddin, belajar merupakan suatu proses perubahan yang ada di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku serta tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, pemahaman,

kebiasaan, sikap, daya pikir, keterampilan, serta kemampuan lainnya. Hal tersebut mampu diukur dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan sebuah hasil dari suatu proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh seseorang sehingga mampu menghasilkan sebuah perubahan dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Guru dituntut menggunakan paradigma baru dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (Student Center) atau pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Jika hasil belajar yang dicapai siswa tinggi dapat dikatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi juga tinggi. (Dewi, 2013)

Pada kelas IVA di SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang, masih terdapat kendala pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peserta didik merasa jenuh saat pembelajaran, guru terfokus hanya pada buku pegangan guru dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran dan media lain yang membantu menunjang pembelajaran. Sehingga berdampak kepada kemampuan siswa untuk belajar pada mata

pelajaran bahasa Indonesia dan juga terhadap hasil belajar akhirnya yaitu nilai bahasa Indonesia. Pembelajaran yang mereka dapatkan tidak sepenuhnya terserap dengan baik dan cenderung kurang bermakna.

Alternatif yang bisa dilakukan dan diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melakukan pengembangan dan inovasi pada pembelajaran. Menurut (Ulfa, 2023) penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu proses belajar mengajar, sehingga proses komunikasi selama pembelajaran berlangsung lancar dan efektif. Model pembelajaran adalah pedoman yang digunakan guru untuk merencanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran, dimulai dari persiapan dan evaluasi perangkat pembelajaran, media atau alat yang digunakan. Model yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan kreativitas dan memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam suasana yang lebih menantang, menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai

komponen yang terlibat langsung dalam pemecahan masalah dan memberi kesempatan mencari perkiraan solusinya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan alternatif solusi yang beragam serta melatih siswa menyajikan temuannya serta ide dan pendapatnya dalam menyelesaikan masalah, serta memberikan ruang yang lebih banyak kepada siswa untuk mengaktualisasikan diri pada saat kegiatan pembelajaran bukan guru yang menguasai pembelajaran. Dari kebutuhan penyelesaian masalah tersebut maka dilakukanlah penelitian terhadap model pembelajaran berbasis masalah atau model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

Menurut (Tonce, 2022) dalam Rusman (2012:241) Model pembelajaran Problem Based learning dipandang mampu meningkatkan daya rangsang berpikir tingkat tinggi dan berorientasi pada dunia nyata, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar. Model pembelajaran Problem Based Learning merupakan model pembelajaran dengan mengawali permasalahan yang diangkat berdasarkan kompetensi dan tujuan namun penyajiannya diambil dari

kehidupan sehari-hari. Lingkungan memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik. (Masitoh, 2023)

Dalam pembelajaran PBL, peserta didik di minta untuk belajar bersama sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Guru berperan sebagai fasilitator yang harus mampu memberi pengalaman belajar yang baik sehingga tercipta ruang merdeka bagi peserta didik. Guru berusaha memancing, membimbing dan mengarahkan siswa untuk memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang dipelajari.

Menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar menggunakan media dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik. Menurut (Rahmayanti, 2020) penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan dampak positif yaitu membangun persepsi yang sama antara peserta

didik mengenai materi yang disampaikan. Hal ini akan berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran, bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih mudah dipahami, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas yang lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Di era modern ini, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk membuat desain dengan berbagai fitur menarik didalamnya, seperti presentasi,

poster, infografis, brosur, video, dan lain sebagainya (Rohayati, 2022). Melalui aplikasi canva, guru dapat membuat dan mendesain sendiri beragam bahan ajar baik berbentuk gambar, suara maupun video yang diharapkan akan menarik perhatian dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun alasan peneliti memilih canva sebagai media pembelajaran seperti yang telah dipaparkan diatas dan juga didukung oleh beberapa penelitian yang telah membuktikan bahwa canva dapat memberikan pengaruh baik dalam pembelajaran. Dalam penelitian (Rohayati, 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan media pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Yang kesimpulannya mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva di kelas eksperimen terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, saya akan melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan canva dengan harapan akan berpengaruh baik terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar. sehingga akan

tercipta pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre experimental design. Bentuk dari Pre experimental design yang digunakan adalah One Grup Pretest-Posttest. Sementara itu, teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penarikan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam (Nurhasanah, 2019). Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah peserta didik kelas IVA SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang yang berjumlah 27 peserta didik. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dengan bentuk tes tertulis untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik pada saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jenis instrumen dalam penelitian ini ialah tes hasil belajar kognitif. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas hasil belajar pretest dan posttest. Sedangkan uji hipotesis

menggunakan uji Paired Sample t test dan uji One sample T Test. Menggunakan uji paired t test untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan canva terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IVA Sekolah Dasar Negeri Pandeanlamper 03 Semarang. Sedangkan uji one sample t test untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik, apakah mean dari suatu sampel sama dengan, lebih dari atau kurang dari suatu nilai tertentu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengujicobakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan canva. Peneliti memberikan Pretest terlebih dahulu kepada peserta didik kelas IVA. Pretest diberikan sebelum mengujicobakan model pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan Pretest, peneliti memberikan perlakuan kepada peserta didik dengan mengujicobakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan canva. Posttest diberikan

kepada peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Pretest dan Posttest yang diberikan terdiri dari 5 soal uraian. Validator pada uji validitas instrument tes ialah guru kelas III.

Tabel 1 Validasi Kelayakan Soal Tes

No	Indikator	Keterangan
1	Kaitan dengan materi	Baik
2	Kaitan dengan konstruksi	Baik
3	Kaitan dengan bahasa	Baik

Validasi menunjukkan kriteria baik sehingga soal tes sudah sesuai dan layak digunakan.

Tabel 2 Perolehan nilai pretest dan posttest kelas IVA

Nilai	Pretest	Posttest
Tertinggi	80	100
Terendah	33	60
Rata-rata	49.85	83,25

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan perolehan nilai pretest dan posttest. Perolehan nilai tersebut digunakan untuk menguji data melalui uji normalitas dan uji hipotesis.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan teknik Shapiro-Wilk karena responden kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan di dasarkan pada taraf signifikan Sig > 0,05 maka residual berdistribusi normal, Sig <

0,05 maka residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 3 Uji Normalitas Pretest Posttest Test of Normality

Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	926	27	.055
Posttest	924	27	.050

Uji normalitas yang digunakan menggunakan teknik Shapiro Wilk karena data yang digunakan kurang dari 50 siswa. Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan nilai signifikansi nilai pretest dan nilai posttest. Jika nilai Sig. $> \alpha$ maka data berdistribusi normal (Sundayana, 2018). Nilai signifikansi pretest nilai sig. (0,055) $> 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi posttest nilai sig. (0,050) $> 0,05$. Dari pengujian normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki sebaran data berdistribusi normal.

Tabel 4 Uji Paired Sample T Test

Keterangan	Paired Sample T Test
Df	26
X ₁	49,85
X ₂	83,25
Sig,	0.000

Uji Hipotesis dengan Teknik Paired Sample t test dilakukan menggunakan SPSS. Paired Sample t test merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil pada kelompok

antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Uji Paired Sample t test dilakukan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar kognitif menggunakan model pembelajaran PBL Berbantuan Canva.

Berdasarkan tabel uji Paired Sample t test di atas bahwa jelas terdapat perbedaan antara X₁ dan X₂, dimana setelah diterapkan model pembelajaran hasil belajar naik. Sig. 0,000 $< 0,05$ maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sehingga terdapat pengaruh hasil belajar kognitif yang signifikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model PBL berbantuan canva.

Tabel 5 Uji One Sample T Test

Keterangan	One Sample T Test
df	26
t _{hitung}	3,809
t _{tabel}	2,056
Sig, (2-tailed)	0.000

Uji hipotesis dengan teknik One Sample t test dilakukan menggunakan SPSS. One Sample t test digunakan untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik. Apabila t_{hitung} $> t_{\text{tabel}}$ maka ada perbedaan secara signifikansi

atau H_0 ditolak. (Nuryadi, 2017)
Berdasarkan tabel Uji One Sample t test di atas, disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 3,809 > t_{tabel} = 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika nilai $Asymp.(2-tailed) > \alpha$ maka H_0 di terima (Sundayana, 2018). Berdasarkan tabel Uji One Sample t test di atas, disimpulkan bahwa $sig. 0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa rata-rata nilai hasil belajar kognitif pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV di SD Negeri Pandeanlamper 03 minimal 75 ($\mu_o \geq 75$).

Berdasarkan analisis data yang diolah secara statistika dan hipotesis yang diajukan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantu canva berpengaruh terhadap hasil kognitif peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penghitungan Uji Paired Sample t test yang menunjukkan $Sig. 0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantu canva.

Penggunaan model Problem Based Learning adalah pembelajaran dimana siswa berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode sehingga siswa mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran PBL dapat mengarahkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan diskusi dalam kelompok. Selain itu, Guru juga menggunakan media canva dalam penyampaian materi yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa karena tampilannya yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Dengan demikian model pembelajaran berbantu media tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Hasil tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kelompok belajar dengan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Setiyana, 2022). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva

juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sari, 2022).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran Problem Base Learning berbantu canva berpengaruh terhadap hasil kognitif peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji hipotesis dengan bantuan SPSS menggunakan Uji Paired Sample T Test pada taraf signifikasi 5% diperoleh $\text{Sig.} = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sementara itu, penghitungan uji hipotesis kedua dengan bantuan SPSS menggunakan uji One Sample T Test pada taraf signifikasi 5% diperoleh $t_{\text{hitung}} = 3,809 > t_{\text{tabel}} = 2,056$ atau $\text{sig.} 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa rata-rata nilai hasil belajar kognitif pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang minimal 75 ($\mu_o \geq 75$).

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyanti, D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Statistika Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 2.
- Dewi, A. M. (2013). Pengaruh Mode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Pergung. *ejournal Undiksha*, 2.
- Masitoh, S. (2023). Pengaruh Problem Based learning (PBL) Berbantuan Canva terhadap Student Being dan Hasil Belajar IPA Siswa SD Pada Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3.
- Nurhasanah, S. (2019). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nuryadi, d. (2017). *DASAR-DASAR STATISTIK PENELITIAN*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Rahmayanti, D. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 2.
- Rohayati, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media

- Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Journal of Social Science Education*, 7.
- Sari, L. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 4.
- Setiyana, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model PBL Berbantu Aplikais Canva Di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8.
- Sundayana, R. (2018). *STATISTIKA PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Swarjana, I. G. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gmbar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 2.
- Tonce, E. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Basic Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X SMAS Katolik St. Gabriel Maumere. *Jurnal Media Pendidikan Teknik informatika dan komputer*, 2.
- Ulfa, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Mranggen 4. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 4.