

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN
MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA GAME
DIGITAL BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Oliver Chelsea Sitanggang¹, Wiwik Kurniati², Natasya T³

^{1,2,3}PGSD Universitas Jambi

oliverchelsea888@gmail.com, kurniyatiwiwik@gmail.com,

ntsytatmpbln09@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the increase in student learning motivation through the application of the Problem Based Learning (PBL) Model assisted by Canva based digital game media in science learning in grade V of elementary school. This study is a classroom action research that uses qualitative and quantitative approaches. The subjects of this study were teachers and 28 grade V students. The study was conducted in one cycle, consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation and questionnaire instruments. Based on the results of the research that has been done, the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva based digital game media has been proven to increase student learning motivation, seen from the increase in the average student learning motivation from 35.7% in the pre-cycle stage with a low category to 73% in the first cycle with a high category. And students become more active, enthusiastic, brave in discussing, and more enthusiastic in participating in learning. It can be concluded that the application of the PBL model assisted by Canva based digital game media is effective in increasing student learning motivation in science learning.

Keywords: Problem Based Learning, Canva, learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game digital berbasis Canva pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah guru dan 28 siswa kelas V. Penelitian dilakukan dalam satu siklus, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui instrumen observasi dan angket. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game digital berbasis Canva terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terlihat dari peningkatan rata-rata motivasi belajar peserta didik dari 35,7% pada tahap pra-siklus dengan kategori

rendah menjadi 73% pada siklus I dengan kategori tinggi. Dan peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, berani berdiskusi, serta lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dapat disimpulkan penerapan model PBL berbantuan media game digital berbasis Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Canva, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dipadukan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sehingga membentuk mata pelajaran baru yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik mempelajari berbagai hal yang berkaitan dengan makhluk hidup, benda tak hidup, serta hubungan keduanya di alam semesta. Selain itu, pembelajaran ini juga membahas kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Litera 2023). Adapun tujuan dari pembelajaran IPAS ialah mendukung perkembangan peserta didik agar selaras dengan karakter Profil Pelajar Pancasila, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan mereka sehingga lebih semangat dalam memahami berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan kehidupan manusia.

Pembelajaran IPAS secara ideal apabila peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang berkaitan dengan kehidupan nyata, menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran tidak semata-mata berfokus pada penguasaan materi, melainkan juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, serta kemampuan bekerja sama antar peserta didik (Suhendra et al., 2024).

Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran IPAS juga sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam mengelola kualitas pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru perlu merancang modul ajar dengan matang agar kesempatan belajar peserta didik semakin optimal dan mutu pembelajaran dapat meningkat. Beragam model, pendekatan, metode, maupun teknik pembelajaran dapat diterapkan oleh guru, misalnya belajar

sambil bermain serta penyajian masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan penerapan tersebut, suasana belajar diharapkan menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan (Utami, 2019). Apabila berbagai unsur tersebut diterapkan secara tepat, maka hasil belajar peserta didik juga berpotensi mengalami peningkatan.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Permasalahan tersebut meliputi: (1) kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru sehingga peserta didik belum menjadi pusat pembelajaran, (2) guru belum mengaitkan pembelajaran dengan permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik, (3) rendahnya perhatian peserta didik selama proses belajar berlangsung yang terlihat dari perilaku seperti mencorat-coret buku serta meletakkan kepala di atas meja, dan (4) guru lebih sering menjelaskan materi secara langsung dibandingkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model yang dapat diterapkan ialah Problem Based Learning (PBL). Menurut Kemendikbud (2014), Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menghadirkan permasalahan konseptual guna mendorong peserta didik belajar secara berkelompok dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata (real world). Sementara itu, Hosnan (2014) menjelaskan bahwa tujuan penerapan model Problem Based Learning adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik melalui berbagai pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan perilaku, baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

Menurut Shoimin (2017), model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata, (2) membentuk pengetahuan peserta

didik melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas belajar, (3) memudahkan peserta didik memahami materi yang disesuaikan dengan permasalahan yang dipelajari, (4) mendorong terjadinya kegiatan ilmiah melalui kerja sama kelompok, (5) meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik melalui kegiatan diskusi dan penyampaian hasil kerja, serta (6) membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar individu melalui kegiatan kerja kelompok.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. PTK merupakan suatu penelitian yang dilaksanakan untuk memperoleh data yang dimanfaatkan dalam upaya memperbaiki sistem pendidikan. Tujuan utama PTK bukan hanya menghasilkan pengetahuan baru, tetapi lebih difokuskan pada peningkatan praktik pembelajaran dan kondisi pendidikan yang ada, sedangkan permasalahan penelitian ditentukan langsung oleh praktisi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran tersebut (Sayfullloh et al., 2023).

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap perencanaan (*plan*), (2) tahap pelaksanaan tindakan (*act*), (3) tahap pengamatan (*observe*), dan (4) tahap refleksi (*reflect*). Penelitian dilakukan melalui satu tahap kegiatan, yakni pra-siklus dan siklus I.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas V SDN 13/I Muara Bulian. Subjek dalam penelitian meliputi guru dan peserta didik kelas V. Jumlah peserta didik sebanyak 28 orang.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang menggambarkan kondisi atau objek penelitian dalam bentuk uraian kata-kata yang diperoleh melalui hasil pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk angka dan diperoleh dari hasil latihan maupun tugas yang dikerjakan peserta didik selama pembelajaran IPAS berlangsung. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian

ini meliputi lembar observasi dan angket.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap pra-siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN 13/I Muara Bulian untuk mengetahui kondisi motivasi belajar peserta didik sebelum tindakan diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran, seperti masih banyak peserta didik yang kurang aktif bertanya, kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, serta belum menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, sebagian peserta didik juga terlihat kurang percaya diri ketika diminta menyampaikan pendapat dan mudah menyerah saat menghadapi tugas yang dianggap sulit. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan suasana belajar menjadi kurang menarik sehingga peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi awal diperkuat melalui penyebaran angket motivasi belajar peserta didik yang terdiri atas beberapa indikator, yaitu aktivitas belajar tinggi, tekun dalam mengerjakan tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, adanya informasi dari guru, adanya umpan balik, dan adanya penguatan. Berdasarkan hasil angket tersebut, diperoleh rata-rata persentase motivasi belajar peserta didik sebesar 35,7% dengan kategori rendah. Indikator aktivitas belajar tinggi memperoleh persentase 35%, tekun dalam mengerjakan tugas sebesar 32%, ulet dalam menghadapi kesulitan sebesar 28%, adanya informasi dari guru sebesar 42%, adanya umpan balik sebesar 39%, dan adanya penguatan sebesar 35%.

Hal menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game digital berbasis canva pada siklus I.

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti melakukan koordinasi dan diskusi bersama guru kelas V mengenai pelaksanaan tindakan yang akan diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Kegiatan ini dilakukan untuk mempersiapkan proses pembelajaran agar berjalan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peneliti kemudian menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS dengan materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku?” menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game digital berbasis canva. Selain itu, peneliti juga menyiapkan LKPD, media pembelajaran berupa video dan game interaktif berbasis canva, serta instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket motivasi belajar peserta didik.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan melalui tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan

salam, doa bersama, melakukan absensi, serta memberikan apersepsi mengenai budaya daerah yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Selanjutnya, pada kegiatan inti guru menampilkan video pembelajaran tentang keberagaman budaya Indonesia menggunakan laptop dan proyektor. Peserta didik diminta mengamati video dan mencatat informasi penting yang diperoleh. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan pemantik mengenai budaya benda dan budaya nonbenda untuk menggali pengetahuan awal peserta didik. Guru kemudian membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok heterogen untuk berdiskusi menyelesaikan LKPD yang telah disediakan. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik terlihat mulai aktif berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Untuk meningkatkan motivasi belajar, guru juga memberikan kuis interaktif menggunakan media game digital berbasis canva sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, memberikan umpan balik, dan

menutup pembelajaran dengan doa bersama.

Pengamatan

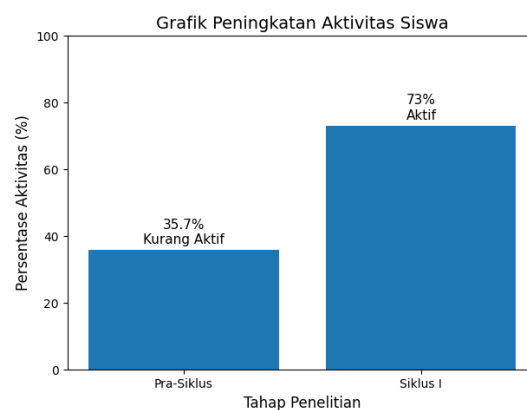
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan siklus I, motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap pra-siklus. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa rata-rata persentase motivasi belajar peserta didik mencapai 73% dengan kategori tinggi. Indikator aktivitas belajar tinggi memperoleh persentase 72%, tekun dalam mengerjakan tugas sebesar 76%, ulet dalam menghadapi kesulitan sebesar 68%, adanya informasi dari guru sebesar 76%, adanya umpan balik sebesar 72%, dan adanya penguatan sebesar 76%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif, lebih antusias, dan lebih terlibat dalam mengikuti pembelajaran IPAS setelah diterapkannya model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game digital berbasis canva.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus I, penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game digital berbasis canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar

peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peserta didik terlihat lebih aktif selama proses pembelajaran, lebih berani menyampaikan pendapat, serta lebih antusias mengikuti kegiatan diskusi dan kuis interaktif yang diberikan guru. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak lagi berpusat pada guru. Hasil motivasi belajar peserta didik pada siklus I telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 73% dari target 70%. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus I.

Berikut grafik peningkatan motivasi siswa pada pra-siklus dan siklus I:



D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SDN 13/I Muara Bulian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem

Based Learning (PBL) berbantuan media game digital berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi motivasi belajar peserta didik yang mengalami kenaikan dari tahap pra-siklus sebesar 35,7% dengan kategori rendah menjadi 73% pada siklus I dengan kategori tinggi. Peningkatan motivasi belajar juga tampak pada setiap indikator, seperti aktivitas belajar tinggi, ketekunan dalam mengerjakan tugas, keuletan dalam menghadapi kesulitan, adanya informasi dari guru, umpan balik, serta penguatan selama proses pembelajaran.

Penerapan model PBL berbantuan media game digital berbasis Canva mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias, percaya diri, serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan penggunaan game digital yang menarik, peserta didik menjadi lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

Dengan demikian, model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game digital berbasis Canva terbukti efektif digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, S., & Dwikoranto, D. (2022). Penerapan model problem based learning berbantuan laboratorium virtual PhET untuk meningkatkan HOTS siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Universitas PGRI Semarang*, 13(1), 9-18.
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 237–251. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>
- Ananda, N. A. (2017). Pengaruh Profitabilitas Dan Struktur Modal Terhadap Nilai Perusahaan. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Indonesia*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.37673/jebi.v2i1.50A>
- zizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071> Belajar,
- H., & Sosial, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Pada Materi Mobilitas Sosial Di Kelas VIII MTs Swasta Darul Aman. 9(10), 2017–2029. Diana, E., & Rofiki, M. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 336–342. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1356>
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarso, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175–118. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-118>
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 106. <https://doi.org/10.24114/paedeutagogi.v9i1.46168>
- Ginasihan, E., Indonesia, U. P., Iriawan, S. B., Indonesia, U. P., & Indrayana, I. (2024). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASE LEARNING BERBASIS MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS. 2(9), 1541–1550.
- Hastiwi, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75334>
- Rahimah, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru Smp Negeri 10 Kota Tebingtinggi Dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pendampingan Tahun Ajaran 2021/2022. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 92. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v6i1.12537>
- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77–81.

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. Jurnal Pendidikan Indonesia, 1(03), 283–294.