

Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Canva AI Materi IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN 02 Manisrejo

Andita Feby Nurcahyanti^{1*}, Hartini², Iba Sulistiani³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia.

³SDN 02 Manisrejo, Madiun, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3043>

Article Info

Received: August, 10th 2026

Revised: August, 30th 2026

Accepted: September, 10th 2026

Correspondence:

Phone: +62 85812379683

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat* melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva AI. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Manisrejo dengan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva AI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persentase ketuntasan belajar pada tahap prasiklus sebesar 32,1% dengan 9 peserta didik tuntas. Pada Siklus I meningkat menjadi 60,7% dengan 17 peserta didik tuntas. Selanjutnya, pada Siklus II meningkat menjadi 85,7% dengan 24 peserta didik tuntas. Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari nilai rata-rata kelas yang meningkat dari 68 pada prasiklus menjadi 77 pada Siklus I dan 86 pada Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva AI efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Keywords: Problem Based Learning, Canva AI, Hasil Belajar

Citation: Nurcahyanti, A. F., Hartini, H., & Sulistiani, I. (2026). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Canva AI Materi IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN 02 Manisrejo. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5254–5360. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3043>

Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik sebagai bekal menghadapi perkembangan zaman. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga menekankan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berperan

dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga mereka mampu mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari.

Pada fase B sekolah dasar, salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS adalah *Peranku di*

Email: anditafeby922@gmail.com

Lingkungan Sekolah dan Masyarakat. Materi ini bertujuan menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap peran, hak, kewajiban, serta tanggung jawab sebagai anggota lingkungan sekolah dan masyarakat. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai gotong royong, kepedulian sosial, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual agar peserta didik dapat memahami materi melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka.

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Salikha, Nurkhaliza, & Rofisian, 2024).

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran memerlukan inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN 02 Manisrejo, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat masih rendah. Dari 28 peserta didik, hanya 9 peserta didik (32,1%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 19 peserta didik (67,9%) belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh kurangnya partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung, minimnya kegiatan pemecahan masalah, serta penggunaan media pembelajaran yang belum mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal.

Rendahnya hasil belajar sering kali dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses menemukan pengetahuan. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik cenderung menerima informasi secara pasif sehingga

pemahaman konsep yang diperoleh kurang mendalam. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model Problem Based Learning (PBL). Model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui penyajian permasalahan nyata sebagai titik awal pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Proses tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar.

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui penyajian masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui model ini, peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, bekerja sama, dan menyusun solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Proses tersebut dapat membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara mandiri sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Zulfa, Tursinawati, & Darnius, 2023).

Efektivitas Problem Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Tahir, Tati, dan Rahayu (2023) menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil serupa juga ditemukan oleh Assa, Masinambow, Supit, Lumapow, dan Jacobus (2024) yang menyimpulkan bahwa model PBL efektif meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, penelitian Sari, Amrah, dan Khamidi (2024) menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian lain oleh Manik dan Simbolon (2024) juga membuktikan bahwa penerapan PBL berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Muna dan Mujiyanto (2023) menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV

sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Ruslan, Amran, dan Hasin (2023) yang menyimpulkan bahwa penerapan Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Hasanah, Sayidiman, dan Sinardin (2023) juga menemukan bahwa model Problem Based Learning efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva AI. Canva AI merupakan platform desain berbasis kecerdasan buatan yang dapat membantu guru membuat media pembelajaran berupa presentasi, gambar, infografis, maupun aktivitas interaktif secara lebih mudah dan menarik. Penggunaan Canva AI memungkinkan materi pembelajaran disajikan secara visual sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Agustiyani, Tianna, Az-Zahra, dan Danuri (2024) menjelaskan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar karena materi dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami peserta didik. Penggunaan media digital yang memadukan unsur visual, gambar, dan aktivitas interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih efektif.

Hasil penelitian Ningrum, Sakmal, dan Dallion (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat mendukung pengembangan literasi digital peserta didik sekolah dasar sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Fitri, Ma'ruf, dan Rahmat (2024) membuktikan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Nurjanah, Astiti, Putra, Rifaldo, dan Sari (2024) yang menunjukkan bahwa Canva membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif,

menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, penggunaan Canva AI dipadukan dengan aktivitas kuis tarik tambang sebagai bentuk penguatan materi dan evaluasi pembelajaran. Kuis tarik tambang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam melalui diskusi dan kerja sama kelompok.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Problem Based Learning maupun media digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagian besar penelitian masih mengkaji kedua aspek tersebut secara terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan model Problem Based Learning dengan pemanfaatan Canva AI pada pembelajaran IPAS materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat di kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi model Problem Based Learning dengan media Canva AI yang dipadukan dengan kuis tarik tambang dalam pembelajaran IPAS materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat. Melalui kombinasi tersebut, peserta didik tidak hanya terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Pembelajaran yang dilaksanakan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva AI pada peserta didik kelas IV SDN 02 Manisrejo.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva AI. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Manisrejo pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik yang terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan.

Model penelitian yang digunakan mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan pembelajaran yang disertai kegiatan evaluasi hasil belajar. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen observasi, media pembelajaran berbasis Canva AI, kuis tarik tambang, serta instrumen tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan sintaks Problem Based Learning yang terdiri atas orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pada tahap observasi, peneliti bersama guru pamong melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan sebagai bahan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan model Problem Based Learning berbantuan media Canva AI. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan peserta didik, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, soal evaluasi hasil belajar, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar
n = Jumlah peserta didik yang tuntas
N = Jumlah seluruh peserta didik

Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di SDN 02 Manisrejo. Selain itu, aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menunjukkan kategori baik hingga sangat baik. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus pertama, maka dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya hingga target yang ditetapkan dapat tercapai.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva AI pada materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat. Pada Siklus II, pembelajaran diperkuat dengan penggunaan kuis tarik tambang sebagai kegiatan evaluasi dan penguatan materi. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan pada setiap akhir siklus.

a. Hasil Belajar Peserta Didik pada Prasiklus

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi awal, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan keterlibatan peserta didik yang relatif rendah. Guru menyampaikan materi secara langsung tanpa didukung media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Tabel 1: Hasil Belajar IPAS Peserta Didik pada Tahap Prasiklus

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	9	32,1
Belum Tuntas	19	67,9
Jumlah	28	100

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa hanya 9 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 19 peserta didik belum mencapai KKTP. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 32,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar

peserta didik masih tergolong rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran.

b. Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva AI. Peserta didik diberikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan peran mereka di lingkungan sekolah dan masyarakat, kemudian berdiskusi dalam kelompok untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan.

Tabel 2: Hasil Belajar IPAS Peserta Didik pada Siklus I

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	17	60,7
Belum Tuntas	11	39,3
Jumlah	28	100

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan tahap prasiklus. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 17 peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60,7%. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

c. Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

Pada Siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Selain menerapkan model Problem Based Learning (PBL) dan media Canva AI, pembelajaran diperkuat melalui penggunaan kuis tarik tambang sebagai kegiatan penguatan materi dan evaluasi pembelajaran. Kegiatan tersebut mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, serta motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3: Hasil Belajar IPAS Peserta Didik pada Siklus II

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	24	85,7
Belum Tuntas	4	14,3
Jumlah	28	100

Hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 24 peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 85,7%, sedangkan 4 peserta didik belum mencapai KKTP. Persentase tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan.

d. Rekapitulasi Peningkatan Ketuntasan Belajar

Tabel 4 : Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPAS

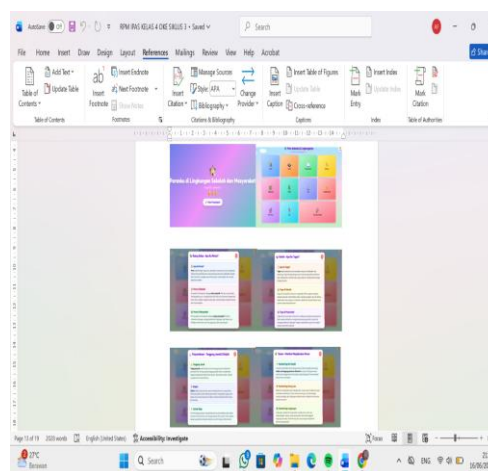
Tahap	Jumlah Siswa	Tuntas	Persentase Ketuntasan (%)
Prasiklus	9		32,1
Siklus I	17		60,7
Siklus II	24		85,7

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan pada

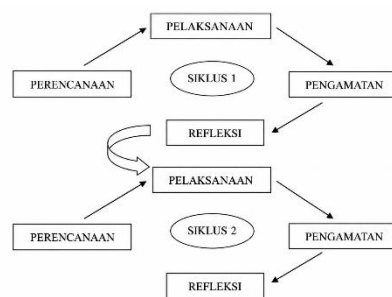
setiap siklus. Peningkatan dari prasiklus ke Siklus I sebesar 28,6%, sedangkan dari Siklus I ke Siklus II meningkat sebesar 25%.



Gambar 1 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Kelas IV



Gambar 2 Media Canva AI



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Model Kemmis & Mc. Taggart)

Gambar 3 Desain PTK Kemmis dan MC. Taggart

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva AI mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 02 Manisrejo pada materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat. Peningkatan hasil belajar terlihat dari bertambahnya jumlah peserta

didik yang mencapai ketuntasan belajar pada setiap siklus pembelajaran.

Pada tahap prasiklus, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik lebih banyak menerima informasi dari guru tanpa terlibat secara aktif dalam proses menemukan konsep. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi belum optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Pada Siklus I, penerapan model Problem Based Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah dan diskusi kelompok. Penggunaan media Canva AI membantu penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena didukung tampilan visual yang interaktif. Meskipun hasil belajar mengalami peningkatan dibandingkan tahap prasiklus, masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat dan bekerja sama secara optimal dalam kelompok.

Pada Siklus II, pembelajaran diperbaiki dengan memaksimalkan penerapan sintaks Problem Based Learning serta menambahkan kuis tarik tambang sebagai kegiatan penguatan materi. Kegiatan kuis tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta lebih antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Muna dan Mujiyanto (2023) yang menyatakan bahwa Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Ruslan, Amran, dan Hasin (2023) yang menyimpulkan bahwa penerapan Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian Agustiyani et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif melalui penyajian visual yang menarik.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terbaru yang relevan. Penelitian Widyastuti et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Canva efektif meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil tersebut

sejalan dengan penelitian Sholikah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar pada setiap siklus pembelajaran. Selanjutnya, penelitian Fitriyah et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan LKPD elektronik dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa penerapan model Problem Based Learning yang didukung media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa kombinasi model Problem Based Learning, media Canva AI, dan kuis tarik tambang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Canva AI terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat* pada peserta didik kelas IV SDN 02 Manisrejo.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Manisrejo, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva AI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat*. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh meningkatnya persentase ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 9 peserta didik (32,1%). Setelah diterapkan model Problem Based Learning berbantuan media Canva AI pada Siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 17 peserta didik (60,7%). Selanjutnya, pada Siklus II ketuntasan belajar kembali meningkat menjadi 24 peserta didik (85,7%) sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena penerapan model Problem Based Learning mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan penyelidikan terhadap permasalahan yang diberikan. Penggunaan media Canva AI membantu penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan kuis tarik

tambang pada Siklus II mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva AI efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 02 Manisrejo.

References

- Agustiyani, D., Tianna, V., Az-Zahra, V. S. Z., & Danuri. (2024). Penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112-121.
- Assa, F., Masinambow, D. A., Supit, D., Lumapow, H. R., & Jacobus, S. (2024). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 10(1), 345-354.
- Hasanah, H., Sayidiman, S., & Sinardin, S. (2023). Efektivitas model Problem Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 45-53.
- Manik, Y., & Simbolon, N. (2024). Penerapan Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 5(2), 88-98.
- Muna, A., & Mujiyanto, M. (2023). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 95-104.
- Ruslan, R., Amran, A., & Hasin, H. (2023). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3214-3223.
- Salikha, A. E., Nurkhaliza, M., & Rofisian, N. (2024). Studi literatur tentang penerapan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 55-67.
- Sari, P. I., Amrah, A., & Khamidi, N. (2024). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Guru Penggerak*, 4(1), 21-30.
- Tahir, N., Tati, A. D. R., & Rahayu, A. (2023). Penerapan Problem Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 215-224.
- Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. (2023). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2451-2460.
- Fitriyah, N. K., Suhartono, S., & Chamdani, M. (2024). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan LKPD elektronik untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3).
- Sholikah, I., Ratnasari, Y., Suhartati, O., & Wafi, T. F. (2025). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 3 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1).
- Widyastuti, A., Pramasdyahsari, A. S., Subekti, E. E., & Sanjaya, D. (2024). Peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV dengan model PBL berbantuan Canva. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 464-472.