

## PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 05 PADANG PASIR

Shelvia Amanda<sup>1</sup>, Nelly Astimar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Sumatera Barat, Indonesia  
Email: [shelviaamanda07@gmail.com](mailto:shelviaamanda07@gmail.com)

---

### Article History

Received: 24-07-2025

Revision: 03-08-2025

Accepted: 06-08-2025

Published: 08-08-2025

**Abstract.** The aim of this research is to determine the effect of the Problem-Based Learning model on the learning outcomes of pattern imagery and number patterns in the fourth grade of SD Negeri 05 Padang Pasir, Padang City, for the 2024/2025 academic year. The type of research in this study is Quasi Experimental Design, which falls under the Nonequivalent Control Group Design category. The population in this study consists of all students in the fourth grade of SD Negeri 05 Padang Pasir, Padang City, totaling 59 individuals. Sampling technique is a non-probability sampling type of purposive sampling obtained from class IV A as the experimental class and class IV C as the control class. The research instrument is an objective test in the form of multiple-choice questions. Based on the analysis of the research data that has been conducted, the average pretest score of the experimental class is 58.39 and that of the control class is 56.42. After treatment was given to the experimental class using the Problem Based Learning model and the control class using the Direct Learning model, the average posttest score of the experimental class was 83.47 and that of the control class was 66.68. The analysis of the data from the hypothesis test conducted showed that  $t_{hitung}$  was 3.83 and  $t_{tabel}$  was 1.68. This means that  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , that is  $3.83 > 1.68$ , so the hypothesis H1 is accepted and H0 is rejected, which indicates that there is an effect of the Canva-based Problem Based Learning model on the Learning Outcomes of the States of Matter in Class IV of SD Negeri 05 Padang Pasir, Padang City.

**Keywords:** Problem Based Learning, Canva, Learning Outcomes

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pola gambar dan pola bilangan di kelas IV SD Negeri 05 Padang Pasir Kota Padang. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah Quasi Experimental Design yang berjenis *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 05 Padang Pasir Kota Padang yang berjumlah 59 orang. Teknik Pengambilan sampel adalah *nonprobability sampling type purposive sampling* yang diperoleh kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen 58.39 dan pada kelas kontrol sebesar 56.42. setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model Problem Based Learning dan kelas kontrol menggunakan model Pembelajaran Langsung didapatkan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 83.47 dan kelas control sebesar 66.68. hasil analisis data dari uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3.83 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.68. hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3.83 > 1.68$ , maka hipotesis H1 diterima dan H0 ditolak yaitu terdapat pengaruh model Problem Based Learning berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Wujud Zat di Kelas IV SD Negeri 05 Padang Pasir Kota Padang.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning, Canva, Hasil Belajar*

---

**How to Cite:** Amanda, S & Astimar, N. (2025). Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ipas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 05 Padang Pasir. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7323-7331. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3890>

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan landasan dalam peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas (Syarifudin, 2023). Pendidikan dapat menumbuhkan potensi dan membentuk serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan dari pendidikan ini adalah membentuk dan menciptakan peserta didik yang berpotensi, aktif, terampil, kreatif, inovatif, dan peserta didik bisa bekerja sama dengan teman sebaya dalam proses pembelajaran, serta diharapkan peserta didik bisa bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat (Fazriyah et al., 2023). Selain itu pendidikan adalah salah satu upaya dalam peningkatan kualitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu faktor dalam peningkatan kualitas pendidikan yaitu perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Fazriyah et al., 2023). Peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi ini senantiasa berdampak juga pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi merupakan bukti bahwa kehidupan terus berubah dan berevolusi dalam segala aspek termasuk dalam pendidikan (Kurniawan et al., 2024). Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan maka guru tentu harus dapat mengaplikasikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Model sering disebut dengan desain yang dirancang sedemikian rupa untuk kemudian diterapkan dan dilaksanakan. Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan (Mirdad & Pd, 2020).

Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran. Disamping menggunakan model pembelajaran yang interaktif tentu harus diiringi dengan menggunakan media ajar yang menarik melalui media pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi fenomena di sekitar mereka, serta berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya di lingkungan mereka dengan baik (Azzahra et al., 2023).

Media pembelajaran terdapat beberapa macam, misalnya media animasi, audio visual, dan sebagainya (Khomaidah & Harjono, 2019). Manfaat penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS dirasakan tidak hanya oleh peserta didik tetapi juga oleh guru. Guru tidak perlu menghabiskan waktu lama untuk menjelaskan materi dan dapat menarik perhatian peserta

didik sehingga mereka termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Khomaidah & Harjono, 2019).

Namun fakta di lapangan sering kali tidak sesuai dengan ekspektasi. Penerapan model dalam pembelajaran guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model pembelajaran konvensional pada setiap pembelajaran menyebabkan peserta didik menjadi cepat bosan terkhusus pada mata pelajaran IPAS. Kemudian proses pembelajaran belum berbasis masalah, masih rendahnya hasil belajar IPAS siswa dalam ranah pengetahuan. Guru belum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang memahami konsep materi pembelajaran dan kurangnya aktivitas dari peserta didik. Berikut dapat dilihat hasil belajar peserta didik kelas IV B SD Negeri 05 Padang pasir pada topik Perubahan Wujud Zat

Berdasarkan hasil tes sumatif IPAS wujud zat diketahui bahwa, dari 19 peserta didik hanya 2 orang yang nilai sumatif diatas nilai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Kurang memahami materi merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi oleh sebagian besar peserta didik. Hasil wawancara dengan siswa inisial K kelas IV SD Negeri 05 Padang Pasir, Materi dari buku LKS serta buku paket tidak cukup membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Untuk menjawab permasalahan diatas penulis memilih model Problem Based Learning (PBL) yang diharapkan mampu menstimulus peserta didik dalam proses pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model yang menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill* (HOTS) pada mata pelajaran literasi dan IPA (Ariyana et al., 2018).

Tingkat keberhasilan model *Problem Based Learning* (PB) penulis menggunakan aplikasi canva sebagai media ajar yang digunakan. *Canva* merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan peserta didik berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pola gambar dan pola bilangan di kelas IV SD Negeri 05 Padang Pasir Kota Padang

## METODE

Penelitian yang akan dilaksanakan peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif. penelitian kuantitatif adalah studi tentang masalah social yang terdiri dari pengujian suatu teori terhadap variabel, diukur secara numerik dan dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk memastikan bahwa generalisasi prediktif teori tersebut benar (Ali et al., 2022). Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode dimana individu atau kelompok peserta didik dapat dilatih untuk melakukan suatu proses atau percobaan (Hayuningtyas et al., 2018). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy eksperimental design*. Menurut (Sugiyono, 2017) *quasy eksperimental design* merupakan jenis penelitian eksperimen yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen tersebut.

Sementara itu, bentuk desain penelitian yang digunakan pada *quasi experimental design* yaitu *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (Fitriani et al., 2017) *nonequivalent control group design* yaitu desain penelitian yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol namun kedua kelompok tersebut tidak dipilih secara random. Peneliti memilih desain ini karena dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Desain ini terbagi atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan awal kelas dan kelas kontrol. Kemudian kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model berbasis *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Canva*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan berbeda, dilanjutkan dengan pemberian tes akhir (*posttest*).

**Tabel 2.** Rancangan penelitian *nonequivalent control group design*

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
eksperiment	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : hasil *pre-test* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : hasil *post-test* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : hasil *pre-test* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : hasil *post-test* kelompok kontrol

(-) : kondisi normal yaitu kelas kontrol dalam pembelajaran konvensional

(X) : kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Canva*

Desain penelitian peneliti terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan pre-test ( $O_1$ ,  $O_3$ ). Hasil dari *pre-test* digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Setelah itu kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Canva* sebagai (X), sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional sebagai (-). Selanjutnya, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan *post-test* ( $O_2$ ,  $O_4$ ) dan hasilnya akan dibandingkan untuk mengetahui pengaruh akibat perlakuan yang telah diberikan pada kelompok eksperimen

## HASIL DAN DISKUSI

Setelah dilakukan penelitian tentang Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 05 Padang Pasir diperoleh hasil meliputi deskripsi data, analisis data, dan Pembahasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS (Wujud Zat) yang signifikan antara kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Hasil penelitian melalui tes akhir pihan ganda sebanyak 20 butir soal.

**Tabel 3.** Nama-nama validator konten

No	Validator	Aspek Validasi	Persentase	Keterangan
1	Ahli 1	Materi	88,00	Sangat Valid
2	Ahli 2	Media	84,00	Sangat Valid
3	Ahli 3	Bahasa	91,42	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>87,747%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: data Primer 2025

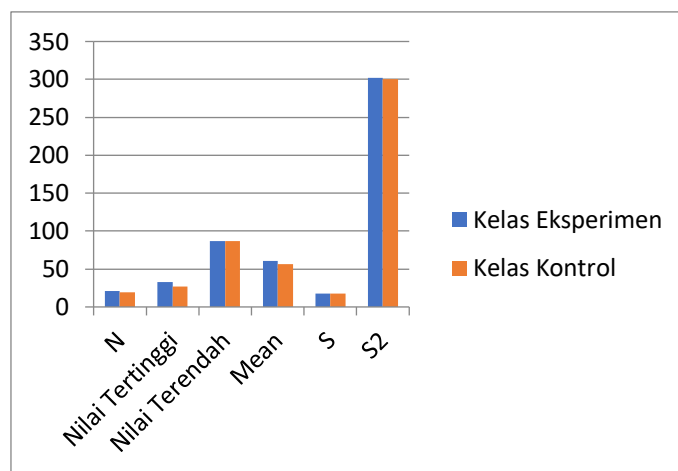
### Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang di kelas eksperimen dan 19 di kelas kontrol.

**Tabel 4.** Rekapitulasi hasil pretest kelas IV A dan IV C SDN 05 Padang Pasir

Variabel	Pretest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	21	18
Nilai Terendah	33	27
Nilai Tertinggi	87	87
Mean	60.33	56.42
S	17.39	17.33
S <sup>2</sup>	302.41	300.32

Berdasarkan dari tabel diatas kelas eksperimen dengan jumlah peserta 21 orang memperoleh nilai tertinggi yaitu 87 dan nilai terendahnya 33. Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata yaitu 60.33 dengan simpangan baku 17.39, variansya yaitu 302.41. sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang emperoleh nilai tertinggi yaitu 87 sedangkan nilai terendahnya 27. Pada kelas kontrol ditemukan rata-ratanya 56.42 dengan simpangan baku 17.33 dan variasinya 300.32.



**Gambar 1.** Hasil analisis deskriptif *pretest*

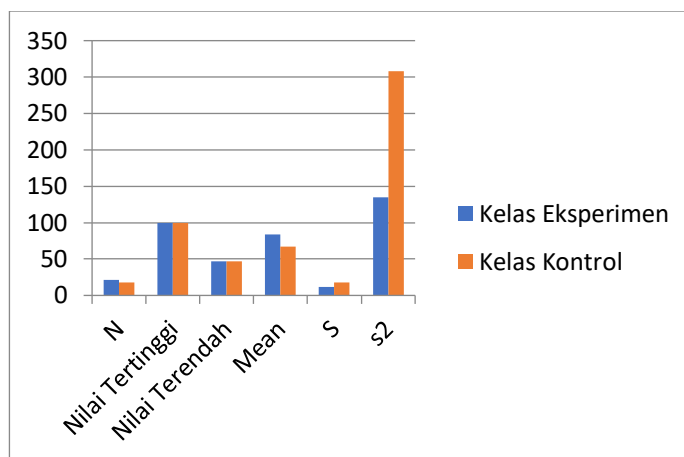
**Hasil Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berikut hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 5.** Rekapitulasi hasil *posttest* kelas IV A dan IV C SDN 05 Padang Pasir

Variabel	<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	21	19
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	47	47
Mean	83.47	66.68
S	11.62	17.55
S <sup>2</sup>	135.02	308,00

Berdasarkan tabel diatas didapatkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memperoleh nilai tertinggi yaitu 100, dan nilai terendah 47. Pada kelas ekperimen diperoleh rata-rata 83.47 dan simpangan baku 11.62 serta variasi 135.02. Kelas kontrol memperoleh rata-rata yaitu 66.68 dengan simpangan baku 17.55, dan variasi 308.00.



**Gambar 2.** Hasil analisis deskriptif pada *posttest*

### Perbandingan Hasil *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan antara sesudah dan sebelum diberinya perlakuan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan model PBL berbasis canva. Nilai rata-rata pretest di kelas eksperimen sebesar 60.33 sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 83.47. Pada kelas kontrol juga didapat rata-rata pretest yaitu 56.42 sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 66.68. Perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 6.** Perbandingan nilai pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Nilai Rata-rata		Peningkatan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
Eksperimen	60.33	83.47	23.14
Kontrol	56.42	66.68	10.26

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai pretest dan Posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Ini dikarenakan penggunaan model PBL berbasis canva yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen. Dengan model ini peserta didik diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dimana peserta didik memecahkan permasalahan yang diberikan dengan bekerjasama melakukan penyelidikan bersama dalam kelompok.

**Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Wujud Zat di kelas IV SDN 05 Padang pasir. Analisis yang digunakan adalah uji-t berbantu Microsoft Excel 2010. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil pengujian bahwa data-data tersebut berdistribusi normal dan memiliki variansi homogen.

**Tabel 7.** Hasil analisis *pretest*

Keterangan	Pretest	
	Eksperimen	Kontrol
N	21	19
Rata-rata	88.5	66.7
$t_{hitung}$	3.83	
$t_{tabel}$	1.68	
Hasil Pengujian	$t_{hitung} > t_{tabel}$ Hipotesis diterima	

Berdasarkan uji t yang dilakukan terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen dan nilai *posttest* kelas kontrol, maka diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3.86 dan  $t_{tabel}$  1,68 pada taraf signifikansi 0,05. Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (3,86>1,68) maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model Problem Based Learning berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran wujud zat di kelas IV SDN 05 Padang Pasir.

**Tabel 7.** Hasil analisis *posttest*

Keterangan	Posttest	
	Eksperimen	Kontrol
N	21	19
Rata-rata	88.5	66.7
$t_{hitung}$	3.83	
$t_{tabel}$	1.68	
Hasil Pengujian	$t_{hitung} > t_{tabel}$ Hipotesis diterima	

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Canva* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Wujud zat kelas IV SD Negeri 05 Padang Pasir Kota Padang. Hal ini ditunjukkan dari perolehan hasil perhitungan uji hipotesis *posttest* melalui uji t pada taraf

signifikan 0,05 dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} (3.83) > t_{tabel} (1.68)$ , sehingga dapat dinyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Canva* merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

## REFERENSI

- Ali, Hamzah dan Muhlissarini. (2016). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PTRajaGrafindoPersada
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.46>
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 5(1), 86.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Rosyid, Moh. Zaiful, dkk. (2019). *Prestasi Belajar. Literasi Nusantara*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta
- Syarifudin, A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 9, 78–95.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>