

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *CANVA* PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Yusron Abda'u Ansyah & Tania Salsabilla

Universitas Negeri Medan

yusronabda@mhs.unimed.ac.id; taniatsalsa.1213111029@mhs.unimed.ac.id

Abstract

This study aims to describe the implementation of the Problem Based Learning model supported by the Canva application in science learning for fifth-grade elementary school students, as well as its impact on students' critical thinking skills and conceptual understanding. The research method used is a qualitative approach with a case study design. The study was conducted in the fifth grade of UPT SD Negeri 060809 Medan Kota during the 2022/2023 academic year, involving 30 students and a teacher experienced in utilizing learning technology. Data were collected through observations and in-depth interviews, then analyzed using thematic analysis techniques. The results show that the implementation of Problem Based Learning aided by Canva successfully increased student engagement in learning, developed critical thinking skills, and enhanced students' understanding of scientific concepts such as environmental pollution. Furthermore, the use of Canva allowed students to present information creatively and interactively, which also contributed to the improvement of their communication skills. In conclusion, the Problem Based Learning model supported by technology such as Canva is not only effective in enhancing students' understanding of the material but also promotes collaboration and creativity. This study recommends the implementation of technology-based Problem Based Learning in science education as an innovative and relevant approach to address educational challenges in the digital era.

Keywords : *Problem Based Learning ; Canva Media ; Science Learning ; Critical Thinking ; Elementary School*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh aplikasi *Canva* dalam pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar, serta dampaknya terhadap keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Penelitian dilakukan di kelas V UPT SD Negeri 060809 Medan Kota pada tahun ajaran 2022/2023, melibatkan 30 siswa dan guru yang berpengalaman dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mendalam, lalu dianalisis dengan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* berhasil meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memperdalam pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPA seperti pencemaran lingkungan. Selain itu, penggunaan *Canva* memungkinkan siswa untuk menyajikan informasi secara kreatif dan interaktif, yang juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi mereka. Kesimpulannya, model *Problem Based Learning* yang didukung oleh teknologi seperti *Canva* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong kolaborasi dan kreativitas. Penelitian ini merekomendasikan penerapan *Problem Based Learning* berbasis teknologi dalam pembelajaran IPA sebagai pendekatan inovatif dan relevan untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci : *Problem Based Learning* ; Media *Canva* ; Pembelajaran IPA ; Berpikir Kritis ; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam pembentukan karakter dan kecerdasan individu. Dalam era modern, pendidikan bukan hanya sekadar menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan juga berfokus pada pengembangan kompetensi yang lebih menyeluruh. Dalam konteks ini, pendidikan perlu menggabungkan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Ansya, 2023). Keterampilan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi secara mendalam, mempertanyakan asumsi, serta membuat keputusan yang didasarkan pada bukti. Sementara itu, keterampilan kreatif mendorong siswa untuk berpikir di luar batasan tradisional, menghasilkan ide-ide baru, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif. Kolaborasi juga menjadi faktor penting, karena dalam dunia yang saling terhubung, kemampuan bekerja sama dengan orang lain dari berbagai latar belakang sangat diperlukan untuk mencapai tujuan bersama (Ansya & Salsabilla, 2024).

Tantangan global yang semakin rumit, seperti perubahan iklim, ketidakadilan sosial, dan pesatnya kemajuan teknologi, menuntut siswa untuk memiliki kemampuan lebih dari sekadar pemahaman akademis. (Sari et al., 2023). Siswa perlu dibekali dengan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan, berpikir kritis, dan berinovasi dalam menghadapi tantangan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Oleh karena itu, pendidikan harus menitikberatkan pada pengembangan karakter dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Ini mencakup pembelajaran berbasis pengalaman, di mana siswa tidak hanya belajar di dalam kelas tetapi juga terlibat dalam proyek-proyek nyata yang memberikan manfaat bagi masyarakat (Ansya, Alfianita, & Syahkira, 2024). Dengan begitu, pendidikan berperan sebagai

landasan kuat untuk mempersiapkan generasi masa depan yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga mampu memberikan kontribusi positif dalam masyarakat global.

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membangun fondasi bagi pembelajaran di jenjang yang lebih tinggi. Pada tahap ini, anak-anak mulai diperkenalkan dengan berbagai disiplin ilmu yang fundamental, termasuk pendidikan ilmu pengetahuan alam. Melalui pendidikan dasar, siswa diajak untuk memahami lingkungan sekitar mereka dengan cara yang menarik dan interaktif (Agustyaningrum et al., 2022). Dengan memberikan pemahaman dasar mengenai berbagai konsep IPA, siswa tidak hanya mempelajari fakta-fakta ilmiah, tetapi juga bagaimana ilmu pengetahuan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting, karena pengetahuan yang diperoleh pada tahap ini akan menjadi landasan untuk pembelajaran yang lebih kompleks di masa depan (Ansya et al., 2021).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam dan lingkungan di sekitar mereka. Melalui kegiatan eksplorasi dan eksperimen, siswa diajarkan keterampilan observasi yang baik, sehingga mereka dapat mengamati dan menganalisis perubahan yang terjadi di alam (Harefa & Sarumaha, 2020). Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat dalam memahami konsep-konsep ilmiah, tetapi juga melatih siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan untuk menyelesaikan berbagai masalah. Dengan memahami konsep-konsep dasar dalam IPA, siswa diharapkan dapat mengaitkan pengetahuan ilmiah dengan kehidupan sehari-hari, yang pada gilirannya akan membentuk sikap positif terhadap sains dan memotivasi mereka untuk terus belajar dan mengeksplorasi lebih lanjut.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPA di sekolah dasar seringkali masih mengandalkan metode konvensional yang cenderung pasif. Dalam pendekatan ini, siswa cenderung menerima informasi dari guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Metode pengajaran yang monoton, seperti ceramah yang berulang-ulang, tidak hanya membatasi interaksi antara guru dan siswa, tetapi juga dapat menyebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa (Ansya, Alfianita, Syahkira, et al., 2024; Ansya, Ardhita, et al., 2024). Ketika siswa tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, mereka mungkin kehilangan rasa ingin tahu dan keinginan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai konsep-konsep yang diajarkan.

Oleh karena itu, sangat penting untuk menerapkan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik dalam pembelajaran IPA. Pendekatan ini dapat meliputi penggunaan metode

pembelajaran berbasis proyek, eksperimen praktis, dan teknologi interaktif yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai, siswa bisa lebih terlibat dalam proses eksplorasi ilmiah, yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi dan minat mereka untuk belajar. Penerapan strategi pembelajaran yang beragam dan menyenangkan ini tidak hanya akan membantu siswa lebih memahami konsep IPA, tetapi juga membekali mereka untuk menjadi pembelajar mandiri dan berpikir kritis di masa depan (Ambarita & Simanullang, 2023).

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah model *Problem Based Learning*. Pendekatan ini dirancang untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, dengan menghadirkan masalah nyata yang perlu mereka pecahkan. Dalam *Problem Based Learning*, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam menyelidiki dan menyelesaikan masalah yang rumit (Devi & Bayu, 2020). Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis situasi, dan mencari informasi yang relevan guna menemukan solusi yang tepat. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, *Problem Based Learning* juga berfungsi untuk melatih keterampilan kolaborasi dalam kelompok. Dalam situasi pembelajaran yang menuntut kerja sama, siswa belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan menghargai pendapat satu sama lain. Keterampilan ini sangat penting, mengingat dunia kerja saat ini memerlukan kemampuan untuk bekerja dalam tim yang beragam. Melalui pengalaman bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan sosial yang akan bermanfaat bagi mereka di masa depan (Rumiyati & ZulFitria, 2024). Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPA bisa menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks.

Penerapan teknologi dalam pendidikan semakin penting seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Teknologi dapat berfungsi sebagai alat pendukung yang memperkaya pengalaman belajar, membuat pembelajaran lebih interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa. Salah satu bentuk teknologi yang sangat bermanfaat dalam konteks ini adalah media pembelajaran berbasis digital, seperti *Canva*. *Canva* adalah platform desain grafis yang memudahkan pengguna, termasuk guru,

untuk membuat berbagai konten visual dengan cepat dan efisien, sehingga materi pembelajaran bisa disajikan dengan lebih menarik dan kreatif.

Dengan memanfaatkan *Canva*, guru memiliki akses ke berbagai template dan alat desain yang dapat digunakan untuk menyusun presentasi, infografis, poster, dan bahan ajar lainnya. Penggunaan media visual yang menarik ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPA dengan lebih baik (Sofiana et al., 2023). Konten visual yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat siswa, memungkinkan mereka untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar, dan membantu mereka mengingat informasi dengan lebih efektif. Oleh karena itu, integrasi teknologi seperti *Canva* dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Dalam konteks pembelajaran IPA kelas V, penerapan model *Problem Based Learning* yang berbantuan *Canva* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dengan mengintegrasikan *Problem Based Learning* dan *Canva*, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang relevan dengan topik IPA. Sebagai contoh, siswa bisa ditugaskan untuk menyelidiki dampak perubahan iklim dan menyajikan temuan mereka dalam bentuk presentasi yang dirancang menggunakan *Canva*. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan menerapkan konsep-konsep ilmiah sambil menggunakan alat yang mudah diakses untuk menampilkan hasil kerja mereka secara kreatif.

Proses kolaboratif yang berlangsung selama kegiatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman siswa mengenai konsep-konsep IPA, tetapi juga mengasah keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Siswa belajar untuk mendiskusikan ide, berbagi pendapat, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yang sangat penting dalam pembelajaran berbasis tim. Dengan demikian, penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* tidak hanya berpotensi menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dalam hal pemahaman konten, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung. Lingkungan ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat, memperkuat rasa percaya diri mereka, dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia nyata dengan keterampilan yang relevan (Wardani, 2023).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri et al (2024); Rahmawati & Atmojo (2021); Ramadhan et al (2024); Santi et al (2023); Udin (2023) menunjukkan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif saat menggunakan model *Problem Based Learning* yang didukung media *Canva* serta mampu berpikir kritis dan terlibat secara mendalam dalam proses pembelajaran dengan pendekatan ini. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi edukatif *Canva* pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar, serta menganalisis dampaknya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa terhadap Pembelajaran IPA.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara holistik, memahami konteks sosial dan budaya yang melatarbelakangi praktik pembelajaran, serta mengungkap pengalaman dan persepsi siswa dan guru (Lexy J. Moleong, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelas V UPT SD Negeri 060809 Medan Kota T.A. 2022/2023. Penelitian dilaksanakan mulai Februari hingga Juni 2024. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran, serta wawancara mendalam dengan guru dan siswa untuk menggali pengalaman mereka dalam menerapkan model *Problem Based Learning* menggunakan media *Canva*. Observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data kualitatif yang akan dianalisis untuk mendapatkan temuan yang relevan.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses ini melibatkan pengidentifikasian tema-tema utama yang muncul dari data, serta menggambarkan bagaimana penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* mempengaruhi pemahaman konsep IPA siswa. Dengan demikian, peneliti dapat menguraikan hubungan antara model pembelajaran yang digunakan dengan pencapaian belajar siswa.

Hasil analisis diharapkan dapat memberikan *insight* yang berharga mengenai efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep IPA. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan

rekomendasi bagi guru dan pendidik lainnya dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

HASIL

Deskripsi Konteks Penelitian

Pada kelas V, terdapat sekitar 30 siswa yang terdiri dari berbagai latar belakang. Keberagaman karakteristik siswa ini memberikan kesempatan yang baik untuk mengamati bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh *Canva* dapat memengaruhi pengalaman belajar mereka. Selain itu, guru yang mengajar di kelas ini memiliki pengalaman yang memadai dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memfasilitasi penerapan model ini dengan baik.

Dalam konteks pembelajaran IPA, penerapan model *Problem Based Learning* bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dalam penelitian ini, guru mengajukan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti dampak pencemaran lingkungan dan perubahan iklim. Melalui pengamatan yang dilakukan, peneliti mencatat bagaimana siswa berinteraksi dengan materi, berkolaborasi dalam kelompok, dan menggunakan media *Canva* untuk menyajikan hasil kerja mereka. Dengan demikian, konteks penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA.

Penerapan Model *Problem Based Learning*

Penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPA di kelas V diawali dengan identifikasi masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam penelitian ini, guru memilih topik tentang pencemaran lingkungan sebagai masalah yang perlu dipecahkan. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan pertanyaan pemicu yang mendorong mereka untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan mencari solusi terhadap masalah tersebut. Dengan cara ini, siswa didorong untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, berpikir kritis, dan berinovasi dalam mencari solusi. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan, dan membantu siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Setelah siswa memahami konteks masalah, mereka diminta untuk merencanakan proyek yang akan mereka lakukan menggunakan media *Canva*. Siswa kemudian melakukan riset, mengumpulkan informasi, dan berdiskusi untuk menyusun presentasi yang menjelaskan dampak pencemaran lingkungan dan cara-cara untuk menguranginya. Penggunaan *Canva* memungkinkan siswa untuk mendesain materi visual yang menarik, sehingga mereka dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPA, tetapi juga mengasah keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka, yang merupakan bagian penting dalam pengembangan karakter siswa.

Hasil Observasi Proses Pembelajaran

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa terlihat antusias saat berkolaborasi dalam kelompok untuk mendiskusikan masalah pencemaran lingkungan yang telah ditentukan. Mereka aktif bertanya, memberikan pendapat, dan berbagi informasi yang mereka temukan selama riset. Observasi juga mencatat bahwa interaksi antar siswa berjalan dengan baik, di mana mereka saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menyelesaikan proyek. Hal ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media *Canva* dalam menyusun presentasi juga mendapatkan respon positif dari siswa. Mereka terlihat bersemangat dalam mendesain materi presentasi, mencoba berbagai fitur yang ada di *Canva* untuk membuat konten visual yang menarik. Ketika presentasi dilakukan, siswa mampu menjelaskan konsep-konsep yang telah mereka pelajari dengan jelas dan percaya diri. Penggunaan media visual tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat informasi. Hasil observasi ini menegaskan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPA.

Respon Siswa terhadap Pembelajaran

Respon siswa terhadap penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dalam pembelajaran IPA sangat positif. Melalui wawancara yang dilakukan, siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan

metode pembelajaran yang sebelumnya mereka alami. Siswa mengungkapkan bahwa mengerjakan proyek dalam kelompok membuat mereka lebih mudah memahami konsep-konsep IPA, karena mereka dapat berdiskusi dan bertukar ide dengan teman-teman mereka. Selain itu, banyak siswa yang merasa senang menggunakan *Canva*, karena platform tersebut memungkinkan mereka untuk mengekspresikan kreativitas dan membuat presentasi yang menarik.

Sebagian besar siswa juga merasakan peningkatan rasa percaya diri ketika mereka mampu menyajikan hasil kerja mereka di depan kelas. Mereka mengatakan bahwa melalui presentasi, mereka belajar untuk berbicara di depan umum dan menjelaskan ide-ide mereka dengan lebih baik. Siswa juga mencatat bahwa bekerja dalam kelompok tidak hanya meningkatkan kemampuan kerja sama mereka, tetapi juga membuat mereka lebih menghargai kontribusi masing-masing anggota tim. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi IPA, tetapi juga memberikan dampak positif pada keterampilan sosial dan komunikasi mereka.

Peran Guru dalam Pembelajaran

Peran guru dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* sangat krusial untuk keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami masalah yang diajukan serta memberikan bimbingan dalam mencari solusi. Guru memulai dengan memberikan pengantar tentang pencemaran lingkungan dan menyajikan pertanyaan pemicu yang memotivasi siswa untuk berpikir kritis. Selain itu, guru juga memantau dinamika kelompok, memastikan setiap siswa terlibat aktif, dan memberikan dukungan ketika siswa mengalami kesulitan. Melalui pengamatan ini, terlihat bahwa guru mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk belajar, di mana siswa merasa nyaman untuk berkolaborasi dan bertukar ide.

Selain itu, guru juga berperan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media *Canva*, guru dapat menunjukkan cara-cara praktis untuk merancang presentasi yang informatif dan menarik. Ia juga memberikan instruksi yang jelas tentang cara menggunakan platform tersebut, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses fitur-fitur yang ada. Respons positif dari siswa menunjukkan bahwa dukungan guru dalam mengatasi tantangan teknis sangat penting dalam meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Dengan demikian, peran guru dalam penerapan model *Problem Based*

Learning berbantuan *Canva* tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup pembinaan keterampilan sosial, kreatifitas, dan teknologi siswa.

Peningkatan Pemahaman Konsep IPA

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA. Melalui kegiatan proyek yang dilakukan, siswa dihadapkan pada situasi nyata yang mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Mereka tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pencemaran lingkungan. Proses ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep IPA dengan situasi sehari-hari, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan relevan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam model *Problem Based Learning* ini mengalami peningkatan dalam pemahaman mereka terhadap materi IPA yang diajarkan. Mereka dapat menjelaskan konsep-konsep seperti siklus air, dampak pencemaran terhadap lingkungan, dan cara-cara untuk mengurangi pencemaran dengan lebih baik. Selain itu, siswa juga menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi saat mereka mendiskusikan solusi untuk masalah yang dihadapi. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis yang penting dalam menghadapi tantangan di dunia nyata.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah mengenai penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dalam pembelajaran IPA di kelas V. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Problem Based Learning* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPA. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengerjakan proyek dan aktif berkolaborasi dalam kelompok. Hal ini menjawab pertanyaan penelitian tentang sejauh mana model *Problem Based Learning* dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran IPA. Pernyataan tersebut didukung oleh Aprina et al (2024) bahwa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam proses pengajaran di kelas dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Temuan penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap cara siswa memahami dan menyajikan informasi. Melalui platform ini, siswa tidak hanya belajar membuat presentasi yang menarik, tetapi juga memperoleh keterampilan teknologi yang penting di era digital saat ini. Dengan demikian, penerapan media *Canva* dalam model *Problem Based Learning* memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikannya lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini mendukung teori bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh Nurhosen et al (2024) bahwa penggunaan media interaktif *Canva* memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran IPA, penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* membawa siswa untuk berinteraksi langsung dengan konsep yang dipelajari. Mereka tidak hanya belajar teori di dalam kelas, tetapi juga menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata, seperti masalah pencemaran lingkungan. Interaksi ini memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan relevan, yang sejalan dengan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan refleksi. Penerapan model ini membuktikan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada masalah dapat meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendapat tersebut selaras dengan pernyataan Maqbullah et al (2018) bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah umumnya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan kerja sama dan komunikasi. Mereka belajar untuk mendengarkan pendapat teman, memberikan masukan, dan merencanakan proyek secara bersama-sama. Keterampilan sosial ini sangat penting untuk dikembangkan, karena dapat mendukung keberhasilan siswa di masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini juga berkontribusi pada teori-teori pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva*. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan platform tersebut, terutama bagi mereka yang kurang familiar dengan teknologi. Guru sebagai fasilitator perlu memberikan dukungan yang memadai untuk

memastikan bahwa semua siswa dapat mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran ini dengan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan bagi guru dan siswa dalam penggunaan teknologi pendidikan sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan model *Problem Based Learning*.

Sebagai kesimpulan, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dalam pembelajaran IPA di kelas V tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan komunikasi siswa. Temuan ini mendukung dan memperkaya teori-teori pendidikan yang ada serta memberikan wawasan baru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis masalah. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan peneliti lain untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh *Canva* dalam pembelajaran IPA di kelas V memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan pemahaman mereka tentang pencemaran lingkungan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Penggunaan media *Canva* sebagai alat bantu presentasi memungkinkan siswa untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa kolaborasi antar siswa dalam kelompok membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan memperkuat keterampilan sosial. Meskipun ada beberapa tantangan dalam penggunaan teknologi, peran guru sebagai fasilitator sangat penting untuk mengatasi masalah tersebut. Secara keseluruhan, temuan ini merekomendasikan penerapan model *Problem Based Learning* yang berbasis teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia yang semakin kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Ambarita, J., & Simanullang, P. S. (2023). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSLASI*. Penerbit Adab.
- Ansya, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPLAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Sari, K., Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2021). LUNTURNYA NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA DI ERA GLOBALISASI YANG MENGAKIBATKAN MUNCULNYA KELOMPOK TERORISME. *Jurnal Handayani*, 12(2), 144–153. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.45265>
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Aprina, E. A., Fatmawati, E., & Suhardi, A. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 981–990. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/496>
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525>
- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini*. Pm Publisher.
- Lexy J. Moleong. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Maqbullah, S., Sumiati, T., & Muqodas, I. (2018). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR.

- Metodik Didaktik*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/md.v13i2.9500>
- Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Putri, S. C., Barriyah, I. Q., Wibawa, S., & Wibawa, S. (2024). ANALISIS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERINTEGRASI TRI N DENGAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7471–7485. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/15145>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Ramadhan, R. A., Nugroho, M. K. W., & Mutiara, A. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11749–11753. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/32810>
- Rumiyati, R., & ZulFitria, Z. (2024). PERAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 468–478. <http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2216>
- Santi, M. D., Nursyahidah, F., Nugroho, A. A., & Estiyani, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03. *Journal on Education*, 5(4), 12272–12280. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2199>
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR : UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027–3034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969>
- Udin, A. (2023). Penerapan problem based learning dengan bantuan media canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Kelas V A SDN Bugangan 03. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 896–903. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i5.18360>
- Wardani, D. A. W. (2023). Problem based learning: membuka peluang kolaborasi dan pengembangan skill siswa. *Java Dwipa*, 4(1), 1–17. <https://ejournal.sthd-jateng.ac.id/JawaDwipa/index.php/jawadwipa/article/view/61>