

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTU APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA SD**Defi Agustin Setya Luthfitah¹⁾, Mawardi²⁾

Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Kristen Satya Wacana

¹⁾defiagustins@gmail.com, ²⁾mawardi@staff.uksw.edu**Histori artikel***Received:*
19 Mei 2025*Accepted:*
23 Juli 2025*Published:*
5 Agustus 2025**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keteampilan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Cebongan 03 pada mata Pelajaran IPAS melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterampilan kreativitas peserta didik mengalami peningkatan sebesar 6.16% dan hasil belajar peserta didik juga turut mengalami peningkatan sebesar 6.74%. Ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 52.63%. Penggunaan model PBL dilaksanakan sesuai dengan sintak pembelajarannya dan peserta didik terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Canva efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS. Model ini menciptakan suasana kelas yang aktif, lebih interaktif, dan mendorong tumbuhnya kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Kata-kata Kunci: Canva, Hasil Belajar, Kreativitas, Problem Based Learning, IPAS.**Corresponding author: Defi Agustin Setya Luthfitah (defiagustins@gmail.com)*

Abstract The purpose of this study was to improve the creativity skills and learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri Cebongan 03 in IPAS subjects through the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva media. The research method used is Classroom Action Research. The results showed that the level of creativity skills of students increased by 6.16% and the learning outcomes of students also increased by 6.74%. The students' learning completeness increased by 52.63%. The use of the PBL model is carried out in accordance with the learning syntax and students are actively involved in the entire series of learning activities. The use of Canva media is effective for increasing students' creativity and learning outcomes in IPAS subjects.

Keywords: Canva, Creativity, Learning Outcomes, Problem Based Learning, IPAS

Latar Belakang

Kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 ini adalah kompetensi yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mampu menghadapi era di mana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari (Mardhiyah, Aldriani, Chitta, & Zulfikar, 2021). Berbagai kompetensi yang perlu untuk dimiliki dan dikembangkan oleh peserta didik terdiri atas kemampuan berpikir kritis, kemampuan kreativitas, kemampuan mengkonstruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, sampai dengan kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan baik (Syahputra, 2024). Selain itu, kurikulum yang tanggap di tingkatan Sekolah Dasar juga harus memiliki karakter yang inklusif, adaptif terhadap teknologi, dan melibatkan kolaborasi dengan berbagai pihak untuk menyusun dan melaksanakan pembelajaran (Rahimah, 2024). Oleh karena itu, peserta didik perlu dibimbing untuk mampu beradaptasi pada perubahan dan memiliki inovasi ketika menghadapi tantangan perkembangan zaman, tidak hanya sekedar pemahaman akademis saja.

Berdasarkan US-based Partnership for 21st Century Skills, terdapat empat kompetensi yang diperlukan dalam menghadapi tantangan abad ini, yaitu *communication*, *collaboration*, *critical thinking*, dan *creativity* (Zubaidah, 2018). Artikel ini akan membahas mengenai salah satu kompetensi di atas, yaitu *creativity*. Kemampuan dalam aspek kreativitas merupakan keterampilan untuk menemukan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya yang sifatnya original, mengembangkan berbagai solusi baru atas setiap masalah, serta mengimplikasikan kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide baru yang variatif dan unik (Zubaidah, 2018). Kreativitas berlandaskan dan bertumbuh dari rasa ingin tahu dan imajinasi dalam diri anak sehingga perlu adanya pemicu yang dapat memunculkan kreativitas anak, salah satunya dengan bermain dan eksplorasi lingkungan (Muqodas, 2015).

Sedangkan pembelajaran dengan model tradisional lebih menekankan kepada hafalan, fokus hanya kepada materi, dan pembelajaran dilakukan satu arah (Natasya, Imam, & Khairani, 2025). Model tersebut secara teoritis memiliki karakteristik *teacher-centered*, mengutamakan transfer pengetahuan yang dilakukan searah, dan cenderung mementingkan

penguasaan konten faktual melalui proses mengingat atau memorisasi (Sulistiyawan & Ningsih, 2025). Sehingga pembelajaran dengan model tradisional atau *teacher centered* kurang bisa mengembangkan keterampilan kreativitas dan kemandirian peserta didik. Model penyampaian informasi satu arah tersebut memang mempermudah peserta didik dalam mendapatkan informasi, tetapi akan berakibat pada kurang berkembangnya kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan mengembangkan salah satu atau beberapa keterampilan abad ke-21.

Pemahaman karakteristik peserta didik perlu dilakukan oleh guru agar dapat mengidentifikasi potensi dan kelemahan belajar peserta didik sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Estari, 2020). Berdasarkan hasil observasi selama masa PPL I dan PPL II di kelas V SD Negeri Cebongan 03 Salatiga, tingkat kreativitas peserta didik tergolong rendah. Hal tersebut dapat terlihat dari penugasan yang pernah diberikan oleh guru kelas, yaitu membuat poster sekolah sehat secara berkelompok. Melalui penugasan tersebut dapat terlihat hasil karya peserta didik yang cenderung hasil comot dari internet tanpa dimodifikasi. Selain itu, desain antar kelompok dari setiap unsur-unsurnya juga serupa. Guru juga belum pernah menggunakan *smartphone* atau PC sebagai alat belajar peserta didik. Mereka hanya diberikan materi tentang komputer ketika ekstrakurikuler komputer saja. Sehingga peserta didik kelas V belum memahami bagaimana pengoperasian komputer dengan tujuan sebagai alat pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik dalam membuat hasil karya dari apa yang telah mereka pelajari masih tergolong rendah.

Proses belajar menghasilkan adanya perubahan perilaku yang terbagi menjadi tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Purwanto, 2019). Kemudian berdasarkan hasil pengamatan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS di materi sebelumnya, yaitu bab Indonesiaku Kaya Raya juga tergolong rendah. Hal tersebut dapat terlihat dari persentase ketuntasan peserta didik sebesar 47.4% dan tidak tuntas sebesar 52.63%. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS di materi sebelumnya tergolong rendah. Beberapa penyebabnya yaitu mulai dari guru yang masih menggunakan metode mengajar klasikal, yaitu dengan memberikan ceramah dan peserta didik mencatat di bukunya. Sudah terdapat beberapa inovasi dalam media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan Power Point ketika menyampaikan materi kepada peserta didik. Akan tetapi, walaupun telah ada inovasi dengan mengganti media penyampaian materi, pembelajaran masih dilakukan dalam satu arah, yaitu guru menyampaikan materi dan peserta didik mencatat. Oleh karena itu, peserta didik cenderung merasa bosan ketika pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut beserta analisis faktor yang mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar peserta didik, maka peneliti berusaha untuk melakukan perbaikan dengan Penelitian Tindakan Kelas. Inovasi diperlukan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat kepada peserta didik. Peneliti menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) yang lebih berfokus kepada keaktifan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata (Kurniawan, Dwikoranto, & Marsini, 2023). Canva adalah sebuah platform berbentuk website dan aplikasi yang berguna dalam desain grafis berbasis online sehingga dapat memudahkan seseorang dalam menyusun tampilan grafis atau visual yang menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Penulis memilih platform Canva sebagai alat belajar peserta didik karena Canva memiliki berbagai fitur untuk kebutuhan desain grafis seperti berbagai *templates* dan *tools design*. Berbantuan dengan aplikasi Canva, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan kreativitasnya dan mampu memecahkan suatu masalah terkait materi belajar yang ada dalam kehidupan nyata.

Penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Setiyana dkk (2022) yang meneliti tentang PBL yang berbantuan aplikasi Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang terdiri atas aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Setiyana, Septiana, & Miyarti, 2022). Akan tetapi, artikel tersebut belum secara eksplisit membahas mengenai pengembangan salah satu skill 4C (*Critical thinking, Collaboration, Communication, dan Creativity*). Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan oleh Sari dkk (2023) menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Matematika setelah menggunakan PBL yang berbantuan canva (Sari, Muhardini, & Hadi, 2023). Akan tetapi, penelitian tersebut juga tidak membahas secara detail mengenai aspek 4C dan mapel yang dipilih oleh peneliti pun berbeda.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sholehah dkk (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantuan Canva memiliki pengaruh kepada hasil belajar kognitif peserta didik (Sholehah & Pramasdyahsari, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dkk (2024) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara media pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam kelas eksperimen (Kurniawan, Rahmawati, & Dian, 2024). Sejalan dengan penelitian oleh Azwari dkk (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantuan dengan aplikasi Canva mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Azwari, Mustari, & Andriani, 2025). Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, penerapan model PBL yang berbantuan dengan Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dan motivasi belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan secara reflektif di dalam kelas pada waktu pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan maupun memperbaiki praktik pembelajaran agar lebih efektif (Arif & Oktafiana, 2023). Penelitian ini menggunakan model Ernest T Stringer yang terdiri atas tiga langkah, yaitu Perencanaan (*planning*); Pelaksanaan (*implementing*); dan Penilaian (*evaluating*) (Stringer & Aragon, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kreativitas, kolaborasi, dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Cebongan 03 Salatiga. Dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Proses pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, pengambilan simpulan dan penyusunan laporan membutuhkan waktu selama satu bulan selama bulan Maret sampai dengan bulan April tahun 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Cebongan 03 Salatiga yang berjumlah 19 orang. Terdiri atas 9 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penilaian ini menggunakan teknik tes dengan bentuk instrumen berupa soal tes tertulis (Makbul, 2021). Kemudian teknik non tes yang berupa lembar penilaian diri dan rubrik penilaian keterampilan kreativitas. Instrumen tes tertulis digunakan untuk mengukur atau memberikan angka terhadap proses pembelajaran maupun pekerjaan peserta didik sebagai cerminan hasil belajar (Priowuntato, 2016). Pada keempat pertemuan peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran melalui proyek kecil berbasis masalah yang telah dirancang oleh guru. Teknik non tes menggunakan rubrik penilaian diri kreativitas yang mencakup delapan indikator keterampilan kreativitas, yaitu rasa ingin tahu, kelancaran, keaslian, elaborasi, keluwesan, *divergent*, pengambilan risiko, dan hubungan dengan yang lain (Putri, 2019). Instrumen dalam penelitian ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh ahli (*expert review*).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik persentase, kategori, dan komparasi (Hasanah, 2024). Teknik persentase digunakan untuk memperoleh deskripsi persentase peserta didik yang mendapatkan skor sangat baik, baik, cukup, dan kurang (Murni & Yasin, 2021). Teknik kategori digunakan untuk mengklasifikasikan data hasil pengukuran keterampilan kreativitas dan hasil belajar ke dalam pola berikut: 1) 93-100= Sangat baik; 2) 84-92= Baik; 75-83= Cukup; <75= Kurang. Pada bagian hasil belajar dilakukan juga analisis ketuntasan belajar dengan menentukan batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh satuan pendidikan pada awal tahun dengan mempertimbangkan intake (kemampuan rata-rata peserta didik), kompleksitas dan

kemampuan daya pendukung (berorientasi kepada sumber belajar (Ridha, Hastuti, & Haryati, 2025). Hasil kalkulasi tersebut menyatakan bahwa SD Negeri Cebongan 03 menerapkan Kriteria Ketuntasan Minimal individual dan klasikal yang dikategorikan ke dalam dua kategori, yaitu tuntas dengan kriteria ≥ 75 dan tidak tuntas dengan kriteria < 75 .

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi kondisi awal sebelum pelaksanaan siklus, didapatkan hasil berupa pembelajaran IPAS pada kelas V SD Negeri Cebongan 03 berjalan kurang efektif. Hal tersebut dapat direpresentasikan dengan melihat hasil belajar peserta didik pada penilaian formatif yang dilaksanakan pada bab sebelumnya, yaitu pada Bab Indonesiaku Kaya Raya dengan ketuntasan peserta didik sebesar 47.4% dan tidak tuntas sebesar 52.63%. Hal tersebut juga diperkuat dengan catatan lapangan yang diperoleh selama observasi pembelajaran guru di kelas seperti berikut, peserta didik kurang memperhatikan guru ketika guru sedang menjelaskan materi dan justru menyibukkan diri dengan mencoret-coret di buku tulisnya. Selain itu, ketika diberikan penugasan membuat poster dengan tema sekolah sehat, peserta didik cenderung mencontek desain temannya dan meng-copy desain dari internet sehingga poster yang dibuat memiliki desain yang sangat mirip dalam satu kelas.

Berangkat dari permasalahan tersebut, guru dituntut untuk tidak hanya sekedar menyampaikan materi secara satu arah dengan metode konvensional, tetapi juga harus mengaplikasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar peserta didik dapat menjadi lebih variatif dan lebih bermakna bagi peserta didik. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti menyusun beberapa perencanaan yaitu dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan bentuk modul ajar dengan topik Daerahku Kebanggaanku bagi pertemuan 1 dan 2. Kemudian peneliti mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), video pembelajaran, menyusun pengantar materi menggunakan PPT, artikel pendek sebagai bahan bacaan, menyediakan PC beserta Canva sebagai alat praktik peserta didik, dan soal evaluasi di masing-masing siklus. Pada tahap selanjutnya peneliti menyusun instrumen penelitian yang tersusun atas lembar penilaian diri kreativitas, rubrik penilaian keterampilan kreativitas, dan soal tes. Setelah seluruh persiapan selesai, dilakukan pemberian tindakan yang dimulai pada siklus penelitian. Data yang diperoleh berdasarkan pengukuran variabel keterampilan kreativitas dan hasil belajar peserta didik disajikan dalam penjelasan di bawah ini.

Hasil pengukuran variabel keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri Cebongan 03 Salatiga pada siklus I dan II dipaparkan dalam tabel statistik deskriptif yang

terdiri atas rata-rata nilai (*mean*), nilai tertinggi (*max*), dan nilai terendah (*min*) yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik deskriptif Tingkat keterampilan kreativitas

	<i>Descriptive Statics</i>			
	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>
Siklus I	19	53	88	72.63
Siklus II	19	59	94	78.79
Valid N (listwise)	19			

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran adalah sebanyak 19 orang. Skor rata-rata Tingkat keterampilan kreativitas peserta didik di siklus I sebesar 72.63 dan di siklus II sebesar 78.79. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan selisih skor rerata Tingkat keterampilan kreativitas peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 6.16. skor tertinggi yang diperoleh peserta didik di pembelajaran siklus I adalah sebesar 88 dan skor terendahnya sebesar 53. Sedangkan skor tertinggi yang diperoleh peserta didik pada pembelajaran siklus II adalah sebesar 94 dan skor terendahnya sebesar 59. Berdasarkan banyaknya jumlah data yang disajikan, maka data disusun pada tabel distribusi frekuensi agar penyajian data dapat menjadi lebih efisien dan mudah untuk dipahami. Pola distribusi normal dilakukan untuk menentukan kelas interval yang terdapat pada tabel distribusi frekuensi. Penyajian data distribusi frekuensi skor keterampilan kreativitas pada pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi frekuensi keterampilan kreativitas peserta didik siklus I & II

No	Kelas Interval	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	93-100	0	0%	2	10.53%
2	84-92	5	26.32%	7	36.84%
3	75-83	4	21.05%	6	31.58%
4	< 75	10	52.63%	4	21.05%
Jumlah		19	100%	19	100%

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa distribusi skor keterampilan kreativitas pada siklus 1 dan 2 dikelompokkan menjadi empat kelompok. Terlihat bahwa di siklus I, tidak ada yang mendapatkan skor antara 93-100 dengan persentase 0%; terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan skor antara 84-92 dengan persentase 26.32%; 4 peserta didik mendapatkan skor antara 75-83 dengan persentase 21.05%; dan 10 peserta didik mendapatkan skor < 75 dengan persentase 52.63%. Sedangkan di siklus II terdapat 2 peserta didik mendapatkan skor antara 93-100 dengan persentase 10.53%; 7 peserta didik mendapatkan skor antara 84-92 dengan persentase 36.84%, 6 peserta didik mendapatkan skor antara 75-83 dengan persentase 31.58%; dan 4 peserta didik mendapatkan skor < 75 dengan persentase 21.05%.

Hasil pengukuran variabel hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Cebongan 03 Salatiga pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel statistik deskriptif pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik deskriptif Tingkat hasil belajar peserta didik

<i>Descriptive Statics</i>				
	N	Minimum	Maximum	Mean
Siklus I	19	52	96	73.68
Siklus II	19	64	100	80.42
Valid N (listwise)	19			

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran di siklus II masih sama, yaitu sejumlah 19 orang. Skor rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah sebesar 73.68 dan pada siklus II adalah sebesar 80.42. Skor tertinggi yang diperoleh peserta didik di pembelajaran siklus I adalah sebesar 96 dan skor terendahnya adalah sebesar 52. Demikian pula yang terjadi pada siklus II, yaitu skor tertinggi yang diperoleh adalah sebesar 100 dan skor terendahnya sebesar 64.

Tabel 4. Distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik di siklus I & II

No	Kelas Interval	Siklus 1		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	93-100	2	10.53%	4	21.05%
2.	84-92	6	31.58%	7	36.84%
3.	75-83	1	5.26%	8	42.11%
4.	< 75	10	52.63%	0	0%
Jumlah		19	100%	19	100%

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa distribusi skor hasil belajar di pembelajaran siklus I dan II adalah seperti berikut. Berdasarkan jumlah keseluruhan peserta didik (19 orang), terlihat bahwa pada siklus I terdapat 2 peserta didik yang memperoleh skor antara 93-100 dengan persentase 10.53%; 6 peserta didik memperoleh skor antara 84-92 dengan persentase 31.58%; 1 peserta didik memperoleh skor antara 75-83 dengan persentase 5.26%; dan 10 peserta didik memperoleh skor < 75 dengan persentase 52.63%. Pada siklus II, terdapat 4 peserta didik yang memperoleh skor 93-100 dengan persentase 21.05%; 7 peserta didik memperoleh skor antara 84-92 dengan persentase 36.84%; 6 peserta didik memperoleh skor antara 75-83, dan tidak ada peserta didik yang memperoleh skor <75.

Pembahasan

Di bagian ini fokus pembahasan akan dikerucutkan pada variabel tindakan berupa penerapan PBL berbantuan Canva serta dampaknya terhadap tingkat keterampilan kreativitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik, baik di siklus I maupun siklus II. Merujuk kepada data yang telah dipaparkan dalam tabel 1 dan 2 tentang hasil pengukuran

keterampilan kreativitas peserta didik. Pengukuran tersebut menggunakan indikator: 1) rasa ingin tahu, 2) kelancaran, 3) keaslian, 4) elaborasi, 5) keluwesan, 6) *divergent*, 7) pengambilan risiko, dan 8) hubungan dengan yang lain. Hasil yang diperoleh setelah melaksanakan tindakan pada siklus I masih terdapat 10 peserta didik atau 52.63% yang termasuk ke dalam kategori kurang sehingga dapat dikatakan bahwa tindakan yang diberikan kepada peserta didik selama pembelajaran di siklus I masih belum optimal.

Hasil tindakan yang diperoleh dari siklus I disebabkan karena peserta didik masih belum cukup familiar dengan pengoperasian teknologi, terutama PC dan *software*-nya. Mereka masih cenderung kebingungan dalam menggunakan berbagai fitur di dalam platform Canva sehingga guru masih harus intens membimbing setiap kelompok belajar. Peserta didik juga cenderung masih kurang memahami dengan baik permasalahan yang dikaitkan dengan materi dan solusi yang harus mereka berikan atas permasalahan tersebut karena mereka lebih berfokus kepada desain. Hal tersebut sejalan dengan temuan pada penelitian yang dilakukan oleh Sholehah & Pramasdyahsari (2023) yang menyatakan bahwa model PBL dapat merangsang peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam berdiskusi dalam kelompok dan memecahkan masalah secara bersama-sama (Sholehah & Pramasdyahsari, 2023). Sejalan dengan penelitian oleh Artisari dkk (2024) yang menyatakan bahwa PBL dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif peserta didik, dan pengembangan keterampilan abad ke-21 (Artisari, Indarwati, Rodli, & Kanzunnudin, 2024). Melalui PBL peserta didik dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif untuk dapat memberikan solusi atas sebuah masalah terkait dengan realitas kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang terjadi di siklus I ini adalah fokus peserta didik yang teralihkan dalam mencari fitur-fitur dalam platform Canva dari pada berdiskusi terlebih dahulu untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru kepada setiap kelompok. Pembelajaran dengan menggunakan PBL yang diintegrasikan dengan media Canva merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk melatih kreativitas peserta didik.

Refleksi pada siklus I lebih berfokus kepada beberapa permasalahan yang timbul ketika pelaksanaan tindakan. Permasalahan yang timbul dalam pembelajaran berbasis masalah berbantuan Canva adalah ketika proses diskusi, peserta didik justru kebingungan untuk menggunakan fitur-fitur dalam platform Canva sehingga waktu yang mereka gunakan untuk mendiskusikan solusi atas permasalahan sangat sedikit. Berdasarkan penilaian diri yang telah mereka lakukan, peserta didik cenderung merasa kurang lancar dalam mengoperasikan Canva. Ketika proses diskusi berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang pasif karena mereka merasa tidak percaya diri untuk mengoperasikan Canva di PC karena tidak familiar dengan hal tersebut. Dikhawatirkan dampak lanjutan terhadap tingkat dan hasil belajar yang diperoleh masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang

ingin dicapai. Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik pada siklus pertama adalah 47.37% dan rata-rata nilai peserta didik 73.68. Permasalahan tersebut kemudian diatasi dengan diadakannya pemberian tindakan di siklus II dengan terlebih dahulu memberikan pengkondisian untuk memperkenalkan berbagai fitur dalam platform Canva.

Pada siklus II, sama seperti saat melaksanakan persiapan di siklus I, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk modul ajar dengan topik Kondisi Perekonomian di daerahku bagi pertemuan 3 dan 4. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anjarwati & Purmadi (2025) yang menyatakan bahwa Canva dapat dijadikan salah satu alternatif media interaktif dalam proses pembelajaran karena Canva dinilai efektif dan cara untuk mengksesnya mudah, tetapi dibutuhkan pelatihan untuk adaptasi kepada berbagai fitur yang ada di dalam platform tersebut (Anjarwati & Purmadi, 2025). Di dalam tulisan ini, peneliti lebih berfokus kepada pembekalan tentang berbagai fitur di platform Canva mulai dari *templates*, *tools design*, *elements*, cara menambahkan teks, menggeser ikon, menambahkan gambar dari internet, dan membuat tabel di dalam aplikasi Canva. Hasil pengukuran terhadap keterampilan kreativitas peserta didik seperti yang terlihat pada tabel 1 dan 2 bahwa terdapat peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik. Perbandingannya, jika pada siklus I masih terdapat 10 peserta didik atau 52.63% dalam kategori kurang, maka pada siklus II hanya tersisa 4 peserta didik atau 21.05% kategori kurang, artinya secara klasikal terdapat selisih yang cukup signifikan yaitu sebesar 31.58%.

Mengacu pada gambar 1 dan 2 yang berisikan grafik komparasi hasil belajar peserta didik, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II adalah sebagai berikut: 1) terdapat peningkatan nilai terendah antar siklus, yaitu dari 52 menjadi 64; 2) terdapat perbedaan nilai tertinggi, yaitu 96 menjadi 100; 3) terdapat peningkatan rerata hasil belajar dengan selisih 6.74 poin (80.42-73.68); 4) terdapat peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar dengan selisih persentase sebesar 52.63%. peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II memperlihatkan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan Canva juga dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar. Baik secara langsung maupun secara sekuensial melalui keterampilan kreativitas peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantu Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas Lima SD Negeri Cebongan 03 Salatiga, peneliti dapat menarik kesimpulan seperti berikut: 1) keterampilan kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dengan selisih skor rerata tingkat keterampilan kreativitas dari siklus I ke siklus II sebesar 6.16 poin; 2) rerata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan selisih skor dari siklus I

ke siklus II sebesar 6.74 poin. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan dengan selisih persentase sebesar 52.63%. Saran yang diberikan peneliti antara lain: 1) Peserta didik diharapkan lebih memperhatikan instruksi yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran; 2) Guru sebaiknya mengaplikasikan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat mengembangkan kreativitas peserta didik; 3) Kepada sekolah dan pihak sekolah dapat memberikan dukungan, motivasi, dan fasilitas yang memadai bagi guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif di kelas; 4) Kepada pemangku kebijakan untuk dapat lebih memperhatikan fasilitas sekolah salah satunya dengan penyusunan kebijakan yang lebih mengarah kepada pengembangan fasilitas sekolah yang terintegrasi dengan berbagai platform digital agar dapat mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Daftar Pustaka

- Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025, Juni). Eksplorasi Penerapan Media Pembelajaran Canva sebagai Media Interaktif di Era Digital. *JUTECH: Journal Education and Techonology*, 6(1), 132-142.
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Mitra Ilmu.
- Artisari, I. R., Indarwati, S., Rodli, W. S., & Kanzunnudin, M. (2024). Mengintegrasikan Problem Based Learning dengan Kurikulum Merdeka di SD Negeri 1 Gabus. *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 61-68.
- Azwari, R., Mustari, M., & Andriani, W. (2025, Februari). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII.B SMP Negeri 16 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, X(1), 48-54. doi:<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3059>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439-1444. Diambil kembali dari <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Halimah, S., Usman, H., & Mayram, S. (2023, Januari). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem based learning (PBL) di Sekolah Dasar. *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(6), 403-413. doi:<http://dx.doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i6.207>
- Hasanah, N. (2024). *Makalah Teknik Analisis Data dalam PTK*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Al Maksum Langkat. Langkat: scribd. Dipetik Juli 6, 2025
- Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2024, Maret 27). *Publikasi*. Diambil kembali dari Telah Terbit Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022, November). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal if Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Pesert Didik Kelas IV Sekolah

- Dasar. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, IV(2), 179-187.
- Kurniawan, B., Dwikoranto, & Marsini. (2023, April). Implementasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa: Studi Pustaka. *Practice of the Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27-36. doi:<https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.28>
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. UIN Alauddin Makassar, Pascasarjana UIN Alauddin Makassar. Makassar: osf.io. Dipetik Juli 5, 2025
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021, Februari). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Muqodas, I. (2015, Januari). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didatik*, 9(2), 25-33.
- Murni, A. W., & Yasin, F. N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6196-6210. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1696>
- Natasya, M., Imam, F. M., & Khairani, F. (2025). Kompetensi Pendidik dan Konvensionalisme Guru: Antara Inovasi dan Tradisi. *Journal of Sustainable Educations (JOSE)*, 2(2), 160-172.
- Nurmaya, E. R. (2025, Juli 4). *Sekolah: SuaraMerdeka.com*. Diambil kembali dari SuaraMerdeka.com: <https://www.suaramerdeka.com/>
- Prijowuntato, W. S. (2016). *Evaluasi Pembelajaran* (ke1 ed.). (Y. Y. Taum, Penyunt.) Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Purwanto. (2019). Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar: Domain dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146-164.
- Putri, D. A. (2019). *Hubungan Berpikir Kreatif dengan Kreativitas Siswa dalam Membuat Media Pembelajaran Biologi dari Barang Bekas dalam Pembelajaran Konsep Sel dengan PJBL*. Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah, FITK, Jakarta.
- Rahimah, E. (2024, November 28). *Menuju Pendidikan PAUD dan SD yang Tanggap: Menghadapi Tantangan Abad 21*. Diambil kembali dari Itopiaspaces.com: <https://itopiaspaces.com/>
- Ridha, A. R., Hastuti, Y. T., & Haryati, S. (2025). Analisis Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam Evaluasi Pendidikan. *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 52-59.
- Sari, D. P., Muhardini, S., & Hadi, E. (2023, Desember). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JUSTEK: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 572-580. doi:<https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>
- Setiyana, A., Septiana, I., & Miyarti. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pbl Berbantu Aplikasi Canva di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 269-277.
- Sholehah, S. H., & Pramasdyahsari, A. S. (2023, Juni). Pengaruh Model PBL Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, IX(02), 3237-3246.

- Stringer, E. T., & Aragon, A. O. (2021). *Action Research* (ke5 ed.). (L. Fargotstein, K. Barkis, & V. Mehra, Penyunt.) Thousand Oaks, California, United States Of America: SAGE Publications.
- Sulistiyawan, G. D., & Ningsih, T. (2025, Juni). Menganalisa Pembelajaran IPS Tradisional dan Modern dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 di SD Negeri 2 Semedo Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(4), 419-429.
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya. *JISED: Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10-13.
- Yantoro, & Anissa, A. F. (2022). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Mewujudkan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 186-192. doi:<https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.186-192>
- Zubaidah, S. (2018). Keterampilan Abad Ke-21: Bagaimana Membelajarkan dan Mengasesnya. *Seminar Nasional dengan Tema "Tantangan Biologi dan Pendidikan Biologi Abad-21"*, (hal. 1-25). Riau. Diambil kembali dari <https://www.researchgate.net>