

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *PBL* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF CANVA KELAS III SD SUPRIYADI 02**

**Hasnan Nur Fauzi<sup>1</sup>, Bagus Adi Saputro<sup>2</sup>, Ranto Netty Sofiaty<sup>3</sup>**

Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang<sup>1)</sup>

Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang<sup>2)</sup>

SD Supriyadi 02 Kota Semarang<sup>3)</sup>

E-mail : [hasnanfauzi24@gmail.com](mailto:hasnanfauzi24@gmail.com)<sup>1)</sup>

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Supriyadi 02 Kota Semarang melalui model *problem based learning* berbantuan media interaktif berbasis canva. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur penelitian melalui perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali siklus dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 30. Hasil dari penelitian ini yaitu, dalam siklus I rata-rata hasil belajar siswa 68,67 dengan persentase ketuntasan klasikal 50%. Sementara dalam siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai nilai 78 dengan persentase ketuntasan klasikal 76,67%. Pada siklus III rata-rata hasil belajar meningkat sampai nilai 86,33 dengan persentase ketuntasan klasikal 90%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif berbasis canva pada siswa kelas III SD Supriyadi Kota Semarang.

**Kata kunci:** *problem based learning*, media interaktif canva, hasil belajar

### **ABSTRACT**

The aim of this research is to improve the learning outcomes of class III students at SD Supriyadi 02 Semarang City through a *problem based learning* model assisted by interactive media based on Canva. This research was carried out using the Classroom Action Research (PTK) method with research procedures through planning, action, observation and reflection. This research was carried out in 3 cycles with 30 class III students as research subjects. The results of this research were, in cycle I the average student learning outcome was 68.67 with a classical completion percentage of 50%. Meanwhile in cycle II the average student learning outcome reached a score of 78 with a classical completion percentage of 76.67%. In cycle III the average learning outcome increased to a score of 86.33 with a classical completeness percentage of 90%. From these data it can be concluded that there has been an increase in student learning outcomes through the *problem based learning* model assisted by interactive media based on Canva for class III students at SD Supriyadi 02, Semarang City.

**Keywords:** problem based learning, Canva interactive media, learning outcomes

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah upaya sadar dan direncanakan untuk menggapai kondisi belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif dalam berkembang dalam potensi dirinya untuk mempunyai kompetensi spiritual keagamaan, hidup yang terkendali, kecerdasan, kepribadian, perbuatan akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan

dirinya, masyarakat, bangsa hingga negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Sistem pendidikan merupakan rangkaian-rangkaian dari sub sistem atau unsur-unsur pendidikan yang saling terkait dalam mewujudkan keberhasilannya. Ada tujuan, kurikulum, materi, metode, pendidik, peserta didik, sarana, alat, pendekatan

dan sebagainya (Purwaningsih, 2022). Perubahan ini dapat dilihat dari perubahan sistem pendidikan yang terdiri dari pembelajaran, pengajaran, kurikulum, perkembangan peserta didik, cara belajar, alat belajar sarana dan prasarana dan kompetensi lulusan dari masa kemasa (Risdianto, E. 2019). Tiga Isu Pendidikan di Indonesia saat ini Pendidikan karakter, pendidikan vokasi, inovasi (Wibawa, 2018).

Belajar dapat dipahami sebagai suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman (Ahmad, 2012; 1). Hardini dan Puspitasari (2017:4) belajar adalah suatu proses penyesuaian tingkah laku secara bertahap. Belajar diartikan sebagai suatu tingkah laku karena ketika mereka belajar reaksinya meningkat dan sebaliknya jika tidak belajar maka reaksinya menurun. Pandangan lain mengatakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk memperoleh konsep, pemahaman dan pengetahuan yang selanjutnya dapat menimbulkan perubahan tingkah laku seseorang berupa berpikir, merasakan dan bertindak.

Hasil belajar ada tiga jenis, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam pandangan lain, Budiningsih (2017:20) juga menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang dialami siswa dengan kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai akibat dari hasil interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Suprijono (2017: 5-7) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar menurut Untsa, Tukidi, dan Hermanto (2019: 154) merupakan komponen utama dalam pembelajaran siswa, sehingga guru bertugas mengukur penguasaan ilmu pada siswa

berdasarkan tujuan yang dirumuskan. Sementara itu, pembelajaran dikemukakan oleh Susanto (2019: 20-21) Pembelajaran diartikan sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik. Dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang KI dan KD, tujuan kurikulum meliputi empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Komponen tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Teori yang dikemukakan tersebut tidak sepenuhnya sesuai dengan temuan yang diperoleh peneliti di lapangan melalui kegiatan observasi pra siklus. Dalam pembelajaran di kelas, masih dijumpai siswa yang belum sepenuhnya memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru. Hal ini dikarenakan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, belum ada kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa. Sehingga berakibat menjadikan siswa bosan mengikuti pembelajaran. Dalam peningkatan hasil belajar, fasilitas sekolah juga mempunyai peranan penting. Di SD Supriyadi 02 Kota Semarang sudah terdapat fasilitas yang mendukung peningkatan hasil belajar seperti kelas yang nyaman dan terdapat smart TV di setiap kelasnya. Namun, dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, guru belum sepenuhnya memanfaatkan fasilitas tersebut. Misalnya, smart TV yang ada di kelas hanya digunakan sebatas untuk memutar video pembelajaran saja. Beberapa permasalahan yang ada tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Berdasarkan hasil observasi pra siklus melalui

pengamatan data dokumen, didapatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan jumlah keseluruhan 30 siswa, yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan hanya 12 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Artinya hanya 40% siswa yang tuntas dan 18 siswa lainnya mendapatkan nilai kurang dari KKM.

Untuk mewujudkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran diperlukan sebuah model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Salah satu penelitian yang mendukung penerapan model *Problem based learning* adalah penelitian yang dilakukan oleh Maria Patrisia Wau (2017: 239-245) yang berjudul "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada" hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan menggunakan model Problem Based Learning dengan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian disimpulkan bahwa model Problem Based Learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPS

Faturrohman (2015: 112) *Problem based learning* adalah model yang menyajikan sebuah permasalahan nyata untuk dipecahkan oleh peserta didik supaya berpikir kritis untuk meningkatkan pengetahuannya. Dapat disimpulkan bahwa model *Problem based learning* adalah sebuah model yang diawali suatu permasalahan, sehingga dalam pembelajarannya siswa akan lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan mencari solusi permasalahan, dan keterampilan intelektual nya. Shoimin (2014: 132) *problem based learning* memiliki kelebihan antara lain: Siswa

dapat menambah pengetahuan pada dirinya dengan melalui kegiatan belajar, kegiatan pembelajaran fokus pada sebuah masalah kehidupan nyata, siswa menggunakan sumber pengetahuan dari berbagai sumber, siswa dapat mengukur kemampuan dalam belajarnya secara mandiri, siswa dapat bertukar informasi dalam kegiatan diskusi ataupun saat presentasi dari hasil pekerjaannya.

Selain penggunaan model pembelajaran, faktor penting yang dapat menjadikan siswa tertarik dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2017: 37): menjelaskan bahwa usia siswa SD masuk dalam tahapan perkembangan operasional kongkret. Artinya anak usia SD susah untuk bisa memahami hal-hal abstrak, oleh karena itu memerlukan sebuah alat bantu untuk bisa mengkongkretkan teori yang bersifat abstrak menjadi suatu hal yang dapat dengan mudah dipahami siswa. Menurut Suryani (2018:5) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan cara penyampaian suatu informasi yang digunakan dalam pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga data mendorong kegiatan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan. Sementara itu Arsyad (2017:10) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Adanya fasilitas smart TV di dalam kelas dapat menjadi sarana bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan

teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka dirumuskan sebuah permasalahan yaitu apakah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Supriyadi 02 Semarang? Dari rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Supriyadi 02 Semarang melalui model *problem based learning* berbantuan media interaktif canva.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), oleh karena itu dalam proses pelaksanaannya pembelajaran akan dilakukan dengan perlakuan khusus untuk dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian sistematis berupa upaya untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan pendidikan oleh sekelompok guru dalam melaksanakan tindakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka terhadap hasil tindakan tersebut. Langkah-langkah model penelitian tindakan kelas (PTK) meliputi: perencanaan, melakukan tindakan observasi, dan menyimpulkan dengan refleksi. Refleksi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya sehingga dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas akan mencapai hasil yang optimal.

Objek dalam penelitian PTK ini adalah media interaktif berbasis canva dengan model *Problem Based Learning*, sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Supriyadi 02 Kota Semarang. Dalam

penelitian ini subjeknya yaitu siswa kelas III SD Supriyadi 02 Kota Semarang yang jumlahnya 30 siswa dengan rincian 11 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Meliputi:

- a. *Planning* (Perencanaan)  
Pada kegiatan perancangan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan media interaktif berbasis Canva sebagai bahan penelitian.
- b. *Action* (Tindakan)  
Pelaksanaan tindakan ini disesuaikan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti melakukan tindakan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.
- c. *Observation* (Pengamatan)  
Dalam melakukan tindakan tersebut, peneliti akan diawasi oleh seorang tutor untuk melakukan observasi dan mengumpulkan data. Amati kesesuaian tahapan pembelajaran menurut model pembelajaran berbasis masalah dan amati siswa dari aktivitas belajar dan hasil belajar setelah menyelesaikan aktivitas.
- d. *Reflection* (Refleksi)  
Setelah observasi selesai, data yang diperlukan akan dikumpulkan. Dalam pengolahan data tersebut akan dilakukan kerjasama antara peneliti dan dosen untuk menganalisis hasil kinerja siklus. Jika tujuan tidak tercapai maka perbaikan akan dilakukan mengikuti proses yang sama hingga tujuan tercapai.

Kriteria pencapaian kemampuan siswa tetap berpedoman pada kriteria ketuntasan klasikal minimal. Peneliti menargetkan ketercapaian kriteria ketuntasan klasikal minimal ideal 75%.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini, melalui pengamatan hasil belajar siswa terhadap tema 1. Didapatkan hasil yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model *problem based learning* berbantuan media

interaktif berbasis canva. Dengan diterapkannya model *problem based learning* berbantuan media interaktif berbasis canva tersebut siswa dapat termotivasi dan siswa tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal inilah berpengaruh terhadap pencapaian siswa dengan meningkatnya hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari data hasil penelitian yang telah dilakukan selama 3 siklus yang ditampilkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Data Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Sebelum Tindakan	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Jumlah Nilai	1820	2060	2340	2590
Rata-rata Nilai	60,67	68,67	78,00	86,33
Siswa tuntas	12	15	23	27
Siswa tidak tuntas	18	15	7	3
Nilai tertinggi	90	100	100	100
Nilai terendah	20	30	40	60
Persentase ketuntasan	40,00%	50,00%	76,67%	90,00%
Ketuntasan klasikal	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tuntas

#### Siklus

Selama pelaksanaan siklus 1 belum memenuhi kriteria dasar tingkat ketuntasan yang ditentukan, hal ini ditunjukkan dengan tingkat ketuntasan siswa hanya 50%. Jumlah tersebut jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan peneliti. Pada saat dilaksanakan Siklus 1 rata-rata nilai per siswa adalah 68,367 dengan 15 siswa mendapat nilai di atas KKM dan 15 siswa lainnya masih mendapat nilai di bawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada siklus ini adalah 100 dan nilai terendah yang dicapai siswa adalah 30. Karena prestasi belajar siswa pada siklus ini masih rendah, maka peneliti akan melanjutkan praktik siklus 2.

#### Siklus 2

Selama pelaksanaan siklus 2, kami mencatat adanya peningkatan

tingkat ketuntasan kelas menjadi 76,67%. Jumlah tersebut telah memenuhi batas kecukupan minimal yang ditetapkan peneliti namun belum banyak terlampaui. Rata-rata nilai akademik di kelas pada siklus ini mencapai 78,00, dengan nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah yang dicapai siswa adalah 40. Siswa yang dinyatakan tuntas melebihi KKM sebanyak 23 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai KKM 7 orang. Karena pada siklus ini angka ketuntasan masih sedikit lebih tinggi dari angka ketuntasan yang ditentukan, maka peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus ke 3.

#### Siklus 3

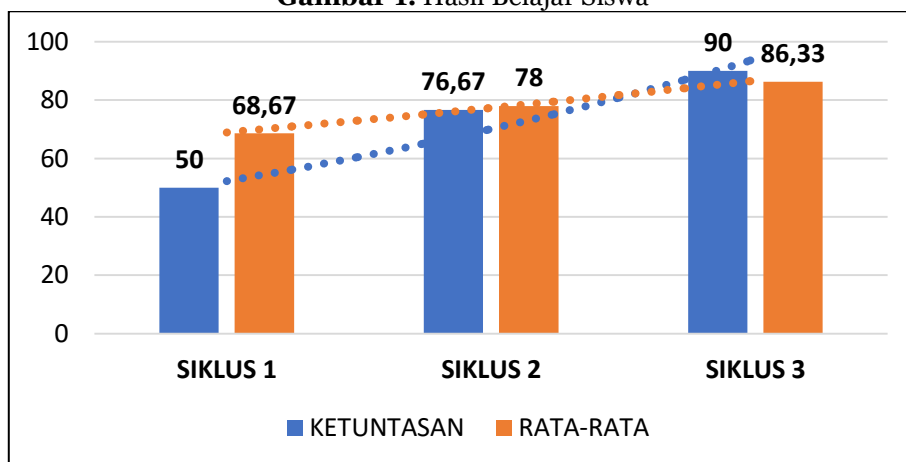
Selama pelaksanaan siklus 3 tingkat ketuntasan klasikal meningkat signifikan hingga 90,00%.

Kesempurnaan klasik ini telah melampaui kriteria minimal yang ditetapkan para peneliti. Pada siklus ini, persentase siswa yang tuntas lebih tinggi dibandingkan persentase siswa yang mendapat nilai KKM rendah. Terdapat 27 siswa yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan hanya 3 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada siklus ini adalah 100, sedangkan nilai

terendah adalah 60. Pada siklus ini kriteria ketuntasan dasar terpenuhi dan angka ketuntasan siswa semakin tinggi, sehingga penelitian dihentikan pada siklus ke-3.

Untuk melihat peningkatan hasil belajar ketika menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung media interaktif berbasis Canva dapat diamati dengan menggunakan gambar berikut:

**Gambar 1.** Hasil Belajar Siswa



Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui bahwa melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan media interaktif berbasis canva hasil belajar siswa meningkat. Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan melalui penggunaan model *problem based learning* menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan bisa menerapkan *student center*.

### Pembahasan

Selama pelaksanaan siklus 1, dimulai dari tahap persiapan, peneliti memastikan pada tahap ini pemantauan data yang diperoleh selama kegiatan pra siklus. Pada persiapan ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan mengidentifikasi media interaktif berbasis Canva yang akan digunakan pada pembelajaran selanjutnya. Penggunaan model

pembelajaran berbasis masalah disusun menurut sintaksis yang ada dan pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa. Setelah menyiapkan perangkat pembelajaran, peneliti melanjutkan ke langkah kedua yaitu bertindak atau melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, seluruh sintaks pembelajaran berbasis masalah diimplementasikan menggunakan media interaktif berbasis Canva. Apabila pelaksanaan pembelajaran telah dilakukan maka dilanjutkan dengan mengamati hasil belajar yang dicapai siswa dengan meninjau skor yang dicapai. Nilai-nilai tersebut kemudian diproses secara statistik. Hasil pengolahan data tersebut menunjukkan bahwa 15 siswa dinyatakan tuntas dan 15 siswa lainnya mendapat nilai KKM rendah. Nilai tertinggi yang dapat dicapai seorang

siswa adalah 100, nilai terendah adalah 30. Rata-rata kelas adalah 68,67 dengan tingkat penyelesaian rata-rata 50%. Ketuntasan klasikal masih jauh dari batas minimal yang ditetapkan peneliti oleh karena itu perlu dilakukan refleksi untuk perbaikan kegiatan siklus berikutnya. Berdasarkan observasi dan dokumen ditemukan bahwa selama proses pembelajaran, banyak siswa yang tidak fokus pada konten yang disajikan, karena siswa kurang maksimal dalam melakukan aktivitas yang diberikan guru dalam proses pembelajaran. Misalnya siswa ragu menjawab pertanyaan guru, mempresentasikan hasil pekerjaannya, dan ragu bertanya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Kusdiyati, S. (2015), penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian ini adalah siswa yang lalai dan pasif dalam mengikuti pembelajaran akan menyebabkan hasil akademik yang buruk. Karena masih banyak kendala pada saat pelaksanaan siklus 1 dan hasil pembelajaran belum memenuhi tujuan yang ditetapkan peneliti, maka penelitian dilanjutkan pada siklus 2.

Pelaksanaan siklus 2 ini merupakan perbaikan dari tindakan sebelumnya, sehingga hasil refleksi siklus 1 menjadi acuan pelaksanaan perencanaan kegiatan siklus 2. Pada perencanaan ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran dengan model dan media yang sama dengan siklus 1. Tujuan utama persiapan ini adalah agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, lebih merangsang sehingga seluruh siswa dapat memperhatikan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah tahap persiapan selesai, kita melanjutkan ke tahap kedua, yaitu tindakan. Pada tahap ini pembelajaran berlangsung sesuai rencana yang telah ditetapkan. Kemudian peneliti akan mengamati hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan jumlah siswa yang tuntas pada kelas klasikal meningkat signifikan menjadi 76,67, dimana 23 siswa tuntas dan 7 siswa masih

mendapat nilai KKM rendah. Pada saat pelaksanaan siklus ini, sebagian siswa mencapai nilai sempurna 100 dan nilai minimal yang dicapai siswa adalah 40. Nilai rata-rata kelas meningkat dibandingkan siklus sebelumnya menjadi 78. Hasil yang diperoleh pada siklus 2 sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh guru. peneliti. Namun selama pelaksanaan siklus 2 masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diatasi dalam kegiatan refleksi. Pada siklus 2, siswa mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapat, sehingga membantu model pembelajaran menjadi berpusat pada siswa. Namun kondisi kelas belum berfungsi maksimal karena siswa kesulitan dalam mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya guru akan menerapkan metode reward and punishment dengan memberikan penghargaan kepada siswa yang menjawab benar dan menghukum siswa yang menimbulkan masalah pada saat kegiatan dengan menulis di buku catatan dengan tertib. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jakawali, G. dan Damaianti, V. S. (2022), berpendapat bahwa mata kuliah yang tidak terkontrol akan mengakibatkan jangka waktu yang tidak tepat, sehingga materi pembelajaran yang diberikan tidak memadai. Hasil penelitian Elizabeth Prima menjelaskan bahwa metode reward dan punishment berdampak pada perubahan sikap, perilaku, dan prestasi akademik. Oleh karena kondisi di dalam kelas belum maksimal dan peningkatan hasil belajar siswa hanya memenuhi tujuan yang telah ditetapkan peneliti, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus 3 dengan menambahkan metode *reward dan punishment*.

Pelaksanaan siklus 3 dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki pelaksanaan siklus sebelumnya. Penyusunan perangkat pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga kelas menjadi nyaman, semua siswa memperhatikan materi

dan kelas menjadi lebih seru. Dalam perangkat pembelajaran ini digunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media interaktif berbasis Canva. Setelah seluruh pekerjaan persiapan selesai, langkah selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan rencana yang telah disiapkan pada langkah sebelumnya. Kegiatan pembelajaran pada siklus ini berlangsung sesuai sintaksis dan desain yang dibuat. Tidak sedikit siswa yang malu berpendapat namun berani mencoba. Selama masa observasi diperoleh hasil positif karena pelaksanaan pembelajaran sesuai desain yang telah ditetapkan. Dari 30 siswa kelas III, 27 siswa menjawab soal penilaian dan hanya 3 siswa yang masih mengalami kesulitan sehingga nilai KKMnya rendah. Hasil tersebut menaikkan kriteria klasik penyelesaian menjadi 90% dan rata-rata kelas menjadi 86,33. Sedangkan nilai minimal yang diperoleh siswa adalah 60 dan ada pula siswa yang mendapat nilai maksimal yaitu 100. Hasil yang diperoleh pada Siklus 3 mencapai tujuan yang telah ditetapkan peneliti serta penerapan sintaks PBL dan media interaktif berbasis Canva dengan baik sehingga model pembelajaran menjadikan siswa proaktif dalam belajar. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sandria, A., Asy'ari, H. dan Fatimah, F. S. (2022), menyimpulkan bahwa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk mampu berpikir kritis, berpikir kritis, lebih kreatif, mampu untuk mengambil peran dan mampu melaksanakannya. Jadi hasil siklus 3 dijadikan hasil akhir dan pelaksanaan siklus tidak dilanjutkan lagi.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media interaktif berbasis

Canva di kelas III SD Supriyadi 02 Kota Semarang mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I hingga III. Pada siklus I, rata-rata prestasi mahasiswa adalah 68,67 dengan tingkat penyelesaian rata-rata 50%. Pada Siklus II rata-rata nilai belajar meningkat menjadi 78 dengan tingkat ketuntasan rata-rata sebesar 76,67%. Pada siklus II peneliti telah mencapai tujuan ketuntasan minimal, namun karena hasil yang diperoleh masih sedikit di atas tujuan minimal maka peneliti melanjutkan siklus tersebut. Pada Siklus III, nilai rata-rata mahasiswa terus meningkat menjadi 86,33 dengan rata-rata ketuntasan 90%.

Berdasarkan pengujian N-Gain di ketahui bahwa persentase rata-rata N-Gain skor adalah 68,52% dan termasuk dalam kategori Cukup Efektif (56-75) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media interaktif canva cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SD Supriyadi 02 Kota Semarang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Asmaidah, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika realistik untuk membelajarkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 373-384.
- Aris, Shoimin. 2014. Model Pembelajaran Inovatif Dalam Berkurikulum 2013. Yogyakarta : AR-RUZZ Media.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiningsih, C. Asri. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Erowati, M. T. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Benda



- Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumberejo 01. *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Hardini, Isriani., Puspitasari, D. 2017. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Ibrahim, R & Nana Syaodih S. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jakawali, G., & Damaianti, V. S. (2022). EFEKTIVITAS MODEL PICTURE AND PICTURE PADA KETERAMPILAN MENULIS LANJUT SISWA SEKOLAH DASAR. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 336-347).
- Mustika, R. A., & Kusdiyati, S. (2015). Studi deskriptif student engagement pada siswa kelas XI IPS di SMA Pasundan 1 Bandung. *Prosiding Psikologi*, 244-251.
- Nuridin, S. (2016). Guru Profesional dan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(1), 1-12.
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21-26.
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui pendekatan problem based learning bagi siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 241-250.
- Risdianto, E. (2019). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. *April*, 0-16. Diakses pada, 22.
- Sandria, A., Asy'ari, H., & Fatimah, F. S. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 63-75.
- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 11-24.
- Suprijono, Agus. (2017). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM(XVII)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 12
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wibawa, S. (2018). *Pendidikan dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Indonesia.