

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA 1 SD LABSCHOOL UNNES SEMARANG

Rizqi Amanda¹⁾, Widya Kusuma²⁾ Wahyuningsih Rahayu³⁾

¹PPG PGSD, Universitas PGRI Semarang

²Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

³SDN Batur Sari 05, Kab. Demak

Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu hasil belajar siswa rendah terbukti dengan prosentase siswa tidak tuntas pada hasil pra siklus mencapai 62%, model pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional dan hanya berbantu media power point sederhana. Dari latar belakang tersebut, disusun rumusan masalah yaitu “Bagaimana perubahan perilaku pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Power Point Canva* pada Tema 1 Kelas V SD Labschool Unnes Semarang ?” “Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 1 Kelas V SD Labschool Unnes Semarang?” “Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pasca daring setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Power Point Canva* pada Tema 1 Kelas V SD Labschool Unnes Semarang?” Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media *Power Point Canva* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Labschool Unnes Semarang tahun ajaran 2022/2023 sejumlah 18 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas V, guru kelas, dan data dokumen. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes melalui pengamatan dan dokumentasi. Alat pengumpul data berupa tes dan lembar pengamatan (observasi). Pada penelitian ini dengan model *Problem Based Learning* berbantu media *Canva* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia.

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

History Article

Received 27-09-2022

Approved 14-10-2022

Published 18-11-2022

How to Cite

Amanda, Rizqi. Kusuma, Widya. & Rahayu, Wahyuningsih (2022). Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 1 SD Labschool Unnes, Literasi. 2(2), 81-92

Coressponding Author:

Jl. Tamtama, Dk. Pakis, Ds. Sidomukti RT 01/01, Kec. Weleri, Kab. Kendal, Indonesia

E-mail: ¹ rizqiamanda91@gmail.com

PENDAHULUAN

Salah satu komponen yang berpengaruh dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaktif edukatif antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan lingkungan sekolah. Agar proses pembelajaran berhasil dan bermakna seorang guru harus mengkondisikan pembelajarannya agar menarik untuk siswa. Dan untuk cara menyampaikan materi seorang guru harus menyampaikannya dengan menyenangkan agar siswa antusias, bersemangat dan aktif. Siswa yang aktif dan bersemangat adalah modal awal pembelajaran yang berhasil dalam menanamkan konsep-konsep bahan ajar yang disampaikan. Namun demikian sebaik apapun sebuah rencana pembelajaran disusun, ada kalanya diterapkan di lapangan banyak menjumpai kendala atau permasalahan yang menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran. Terlebih lagi berhubungan dengan karakter anak-anak yang cenderung mudah bosan dan kurang fokus. Ditambah lagi terjadinya pasca pandemic covid 19 yang membuat siswa dan guru harus belajar menyesuaikan kembali proses pembelajaran daring ke pembelajaran luring.

Sebagai seorang guru harus berinovasi dan kreatif menyesuaikan dengan kondisi yang tengah terjadi sekarang ini. Interaksi guru dan murid harus efektif, sehingga kualitas pembelajaran menjadi bermakna dan meningkatkan hasil belajar siswa. Agar hasil belajar mereka dapat meningkat perlu model pembelajaran yang mendukung siswa belajar bermakna dan perlu dibuat sebuah media pembelajaran yang mendorong siswa fokus dan berhasil mencapai hasil belajar yang maksimal. Guru harus benar-benar kreatif dalam mengemas dan mendesain proses pembelajaran, sehingga apa yang kita sampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan guru hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan segala nuansanya, demokrasi, penanaman konsep yang diperoleh dari hasil penyelidikan, penyimpulan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, membangkitkan minat dan partisipasi, serta meningkatkan pemahaman materi ajar oleh siswa.

Pada kenyataannya pembelajaran pasca daring terkesan masih konvensional karena dalam proses penyesuaian masa pembelajaran daring ke pembelajaran luring. Pembelajaran yang berlangsung di SD Labschool Unnes kelas V tema 1 hanya menggunakan media power point sederhana sehingga kurangnya aktifitas siswa yang mengarahkan pada kegiatan pemecahan masalah.

Akibatnya siswa cenderung bosan dan kurang motivasi saat pembelajaran, hal tersebut memiliki efek kepada capaian hasil belajar mereka yang kurang maksimal. Ada 10 siswa dari 18 siswa kelas V SD Labschool Unnes Semarang yang memiliki nilai dibawah KKM sekolah yaitu 75. Hal tersebut berarti 62% belum tuntas dan perlu treatment agar mencapai KKM. Perlunya inovasi yang dilakukan oleh guru sebagai jembatan pentransfer ilmu. Jika hanya menggunakan buku paket atau mengerjakan tugas yang ada tidak mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti mencari solusi dan referensi langkah apa yang baik untuk melakukan rencana dan proses pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di kelas V SD Labschool Unnes.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran yang interaktif dapat mendukung terciptanya pembelajaran inovatif sehingga meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Peran

media pembelajaran sangat membantu fokus siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini adalah media *Power Point Canva*.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Situs *Canva* itu dapat diakses pada link www.canva.com. Di canva ini, tersedia banyak template Power Point yang menarik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu juga terdapat animasi, gambar serta audio yang mendukung pembelajaran sehingga *Power Point Canva* lebih menarik. Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi : (1) Membuat akun *canva*, (2) Membuat desain, (3) Memilih background, (4) Mengedit background, (5) Menambahkan teks, (6) Mengunduh atau membagikan desain.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Rahmatullah, R., Inanna, I & Ampa, A.T. (2020:21) yang berjudul “Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Aplikasi *Canva*”, desain media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva diperoleh skor 82,28% dengan kategori sangat layak. Hasil tanggapan siswa secara terbatas diperoleh skor 86.73% dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13% dan siklus kedua yaitu 88%. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ **PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA 1 SD LABSCHOOL UNNES**”.

METODE PENELITIAN

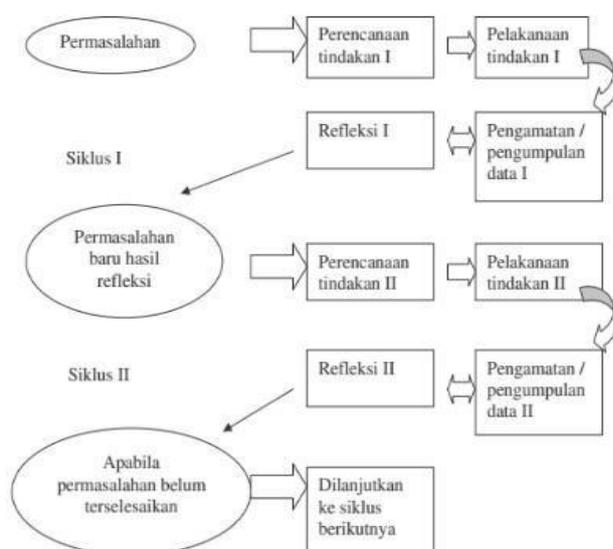
Penelitian dilaksanakan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Masing-masing siklus mencakup empat tahap kegiatan perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilakukan di SD Labschool Unnes Semarang. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Labschool Unnes Semarang dengan total jumlah peserta didik sebanyak 18 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan di SD Labschool Unnes Semarang dengan waktu penelitian bulan Mei sampai September 2022 tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di kelas VB Semester 1 Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia.

Dalam tiap siklus penelitian PTK dimulai dari tahap perencanaan yaitu dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan alat evaluasi, mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran berupa slide Power Point Canva, dan mempersiapkan lembar evaluasi siswa. Dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran

yang tertuang dalam RPP. Kemudian tahap pengamatan / pengumpulan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Sub Tema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran 2 melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media Canva. Dan yang terakhir tahap refleksi dengan mengevaluasi dan menganalisis data hasil belajar siswa pada siklus I, menelaah dan membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I, dan merencanakan tindak lanjut perbaikan pada siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Metode observasi dalam penelitian berupa lembar observasi yang menggambarkan proses pembelajaran Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Canva*. Metode dokumentasi berupa foto yang menggambarkan suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Dan catatan lapangan berupa catatan tertulis mengenai apa saja yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Canva*.

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis untuk memastikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar. Analisis data dilakukan dalam bentuk beberapa tahap: 1) Menelaah semua data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan; 2) Mereduksi data yang diperlukan dengan menyeleksi data tindakan hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan aktivitas guru; 3) Menyajikan data atau memaparkan data dengan perhitungan frekuensi dan presentasi data; 4) Membahas hasil penelitian; 5) Menyimpulkan hasil penelitian. Sedangkan data yang dikumpulkan berupa angka atau data kuantitatif, cukup dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan sajian visual. Sajian tersebut untuk mengambil bahwa dengan

tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan atau perubahan kearah yang lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peralihan dari masa pandemi covid ke new normal mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD labschool Unnes pada tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia. Jika dilihat dari hasil pra siklus kelas V SD Labschool Unnes, dari 18 siswa, hanya 8 siswa yang mampu mencapai KKM sedangkan 10 siswa belum mampu mencapai KKM dengan KKM yang diterapkan oleh SD Labschool Unnes yaitu 75. Data hasil belajar siswa pada kondisi awal dapat dijabarkan dalam Tabel 4.1.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal

INTERVAL NILAI	FREKUENSI	PRESENTASE	KATEGORI
≥ 75	7	38%	Tuntas
< 75	11	62%	Belum Tuntas
Jumlah	18	100%	

Jumlah frekuensi siswa yang belum tuntas dapat terjadi karena faktor siswa kurang terlibat dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran karena model yang digunakan oleh guru masih menggunakan model ceramah. Sehingga pembelajaran kurang bermakna dan hasil belajar siswa 62% masih di bawah KKM atau belum tuntas. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan power point sederhana dan kurang menarik perhatian siswa untuk fokus dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas saat pembelajaran kelas V SD Labschool Unnes, maka peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *power point Canva* dengan prosedur penelitian yang dilakukan menggunakan tiga siklus. Berdasarkan rencana yang sudah dibuat, kegiatan pembelajaran akan dilakukan dengan siklus yang berulang yaitu siklus I dan dilanjutkan dengan siklus II dan siklus III. Setiap siklus dilaksanakan dalam 1 pertemuan dengan mengimplementasikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *canva*.

a. Pembahasan Siklus 1

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti juga sekaligus melakukan kegiatan pengumpulan data yang didapat dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan hasil dari pengumpulan data ini, maka selanjutnya akan diolah dan dianalisis sehingga dapat diketahui keefektifan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia. Dibawah ini penulis sajikan perbandingan penggunaan tindakan pra siklus dan siklus I dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran dan setelah siswa mendapat perlakuan dengan telah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media pembelajaran *Power Point Canva*.

Tabel 2. Perbandingan Penggunaan Tindakan Pra Siklus dan Siklus I

No	Pra Siklus	Siklus I
1	Belum menggunakan model pembelajaran dan hanya berbantu media power point sederhana.	Dilaksanakan dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbantu media Canva

Dari tabel di atas diketahui bahwa, kondisi awal dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran tertentu dan media yang kurang variatif. Pada siklus 1, guru sudah melaksanakan tindakan dengan sudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media pembelajaran power point *Canva*.

Tabel 3. Perbandingan Proses Pembelajaran Kondisi awal Dan Siklus I

No	Kondisi Awal	Siklus 1
1.	Masih banyak peserta didik yang pasif, ada beberapa peserta didik yang mengantuk, keaktifan peserta didik dalam belajar masih rendah.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat.

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kegiatan pembelajaran dikelas secara daring dengan menggunakan proses beberapa siklus didapatkan peningkatan keaktifan siswa untuk belajar. Diawal kegiatan pembelajaran atau pra siklus masih banyak siswa yang lebih memilih untuk bermain sendiri, melamun, mengantuk dan melakukan kegiatan sendiri dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru serta tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa lebih terkeaktifan untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dikelas bersama guru. Hal itu ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah siswa yang melamun, mengantuk atau bahkan bermain sendiri. Penggunaan media menjadikan banyak siswa untuk tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Semua siswa aktif dalam kegiatan berkelompok dan kegiatan lain dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil tes formatif dapat dihitung prosentase siswa yang telah memenuhi KKM dicantumkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I

INTERVAL NILAI	FREKUENSI		PRESENTASE		KATEGORI
	Pra Siklus	Siklus 1	Pra Siklus	Siklus 1	
≥75	7	9	338%	50%	Tuntas
<75	11	9	62%	50%	Belum Tuntas
Jumlah	18	18	100%	100%	

Hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada (kondisi awal/ pra siklus) dengan setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada (siklus pertama) ditunjukkan dengan gambar berikut.

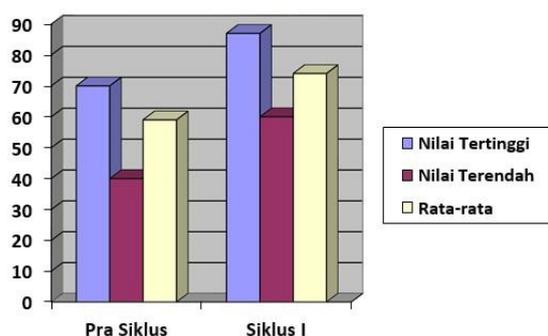


Diagram 2. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I

Dari diagram tersebut di atas kita ketahui, bahwa nilai terendah sudah mengalami peningkatan dari Pra Siklus nilai 40 menjadi 60. Nilai tertinggi naik dari 70 menjadi 87. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan sebesar dari 59 menjadi 74.

b. Pembahasan Siklus 2

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti juga sekaligus melakukan kegiatan pengumpulan data yang didapat dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dengan hasil dari pengumpulan data ini, maka selanjutnya akan diolah dan dianalisis sehingga dapat diketahui keefektifan proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Dibawah ini penulis sajikan perbandingan penggunaan tindakan pra siklus dan siklus I dan Siklus II dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Perbandingan Penggunaan Tindakan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Dalam Pembelajaran tema belum menggunakan model pembelajaran tertentu	Dalam Pembelajaran siklus 1 dan 2 dilaksanakan dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan bantuan media <i>canva</i>	Dalam Pembelajaran siklus II baik pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan bantuan media <i>canva</i> dan memanfaatkan benda kongkrit.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, kondisi awal dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran tertentu. Pada siklus 1, guru sudah melaksanakan tindakan dengan sudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pada siklus II pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media *canva* dan memanfaatkan benda kongkrit.

Berdasarkan observasi dan pengamatan teman sejawat yang menjadi observersor menunjukkan adanya peningkatan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar

siswa. Hal ini terlihat dari aktifitas kegiatan belajar mengajar yang terlihat dari pra siklus dan siklus I dan siklus II berkaitan dengan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang tertuang dalam lembar observasi didapat hasil seperti terlihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 6. Analisis Perilaku Siswa dalam Pembelajaran Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

NO	ASPEK YANG DIAMATI	BANYAKNYA SISWA		PRESENTASE	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Memperhatikan	12	15	52%	65%
2.	Bertanya	8	10	34%	43%
3.	Menjawab	10	13	43%	56%
4.	Menyelesaikan Tugas	12	18	52%	78%
5.	Bercanda gurau	3	2	13%	8%
6.	Melamun	4	2	17%	8%
7.	Mengantuk	5	2	21%	8%
8.	Bermain sendiri	6	3	26%	13%
9.	Aktif Menyampaikan pendapat	11	15	47%	65%
10.	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan	7	10	30%	43%
		Jumlah siswa = 18			

Data yang didapatkan tentang aktifitas siswa selama proses pembelajaran di atas, Dapat dirangkum dan sajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 7. Perbandingan Proses Pembelajaran Kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus II
Masih banyak peserta didik yang pasif, ada beberapa peserta didik yang mengantuk, keaktifan peserta didik dalam belajar masih Rendah	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk, keaktifan peserta didik meningkat.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi keaktifan peserta didik meningkat dari siklus I.

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kegiatan pembelajaran dikelas secara daring dengan menggunakan proses beberapa siklus didapatkan peningkatan keaktifan siswa untuk belajar.

Diawal kegiatan pembelajaran atau pra siklus masih banyak siswa yang lebih memilih untuk bermain sendiri, melamun, mengantuk dan melakukan kegiatan sendiri dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru serta tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning siswa lebih terkeaktifan untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dikelas bersama guru.

Hal itu ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah siswa yang melamun, mengantuk atau bahkan bermain sendiri. Penggunaan media menjadikan banyak siswa untuk tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Semua siswa aktif dalam kegiatan berkelompok dan kegiatan lain dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil tes formatif dapat dihitung prosentase siswa yang telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) nilai 75 keatas. Prosentase yang dimaksud dicantumkan dalam tabel berikut ini :

c. Pembahasan Siklus 3

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti juga sekaligus melakukan kegiatan pengumpulan data yang didapat dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan hasil dari pengumpulan data ini, maka selanjutnya akan diolah dan dianalisis sehingga dapat diketahui keefektifan proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Hasil pengumpulan data berikut merupakan hasil observasi peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan hasil belajar maka data observasi perbandingan sikap siswa pada setiap siklus perlu diobservasi. Hasil observasi dianalisis kekuatan dan kelemahan pada pembelajaran.

Dibawah ini penulis sajikan perbandingan penggunaan tindakan pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III dalam kegiatan pembelajaran. Dapat dilihat perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 8. Perbandingan Penggunaan Tindakan Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus II	Siklus III
Masih banyak peserta didik yang pasif, ada beberapa peserta didik yang mengantuk, keaktifan peserta didik dalam belajar masih Rendah	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat II.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat dari siklus I.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, kondisi awal dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran tertentu. Pada siklus 1, guru sudah melaksanakan tindakan dengan sudah menggunakan model pembelajaran problem based learning secara daring menggunakan aplikasi zoom dilanjutkan dengan siklus II dan siklus III. Berdasarkan observasi dan pengamatan teman sejawat yang menjadi observersor menunjukkan adanya peningkatan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari aktifitas kegiatan belajar mengajar yang terlihat dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III berkaitan dengan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Data yang di dapatkan tentang aktifitas siswa selama proses pembelajaran di atas , dapat dirangkum dan sajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 9. Perbandingan Proses Pembelajaran Kondisi awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus II	Siklus III
Masih banyak peserta didik yang pasif, ada beberapa peserta didik yang mengantuk, keaktifan peserta didik dalam belajar masih rendah	Peserta didik yang pasif dalam Pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat dari siklus I.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat dari siklus II.

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kegiatan pembelajaran dikelas secara daring dengan menggunakan proses beberapa siklus didapatkan

peningkatan keaktifan siswa untuk belajar. Diawal kegiatan pembelajaran atau pra siklus masih banyak siswa yang lebih memilih untuk bermain sendiri, melamun, mengantuk dan melakukan kegiatan sendiri dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru serta tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning siswa lebih terkeaktifan untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dikelas bersama guru. Hal itu ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah siswa yang melamun, mengantuk atau bahkan bermain sendiri. Penggunaan media menjadikan banyak siswa untuk tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Semua siswa aktif dalam kegiatan berkelompok dan kegiatan lain dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil tes formatif dapat dihitung prosentase siswa yang telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) nilai 75 keatas. Prosentase yang dimaksud dicantumkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 10. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

NILAI	FREKUENSI				PRESENTASE				KATEGORI
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
≥75	7	9	14	18	38%	50%	77%	100%	Tuntas
<75	11	9	4	0	62%	50%	23%	0%	Belum Tuntas
Jumlah	18	18	18	18	100%	100%	100%	100%	

Hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran problem based learning pada (kondisi awal/ pra siklus) dengan setelah menggunakan model pembelajaran problem based learning pada (siklus pertama) ditunjukkan dengan gambar berikut.

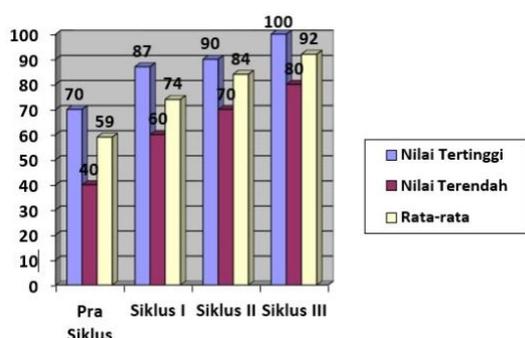


Diagram 3. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Dari diagram tersebut di atas kita ketahui, bahwa nilai terendah sudah mengalami peningkatan dari Pra Siklus, Siklus 1, Siklus II dan Siklus III dari nilai 40, 60, 70 menjadi 80 pada siklus III. Nilai tertinggi naik dari 70, 87, 90 menjadi 100 pada siklus III. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan sebesar dari 59, 74, 84, menjadi 92 pada siklus III

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti dapat mengubah perilaku siswa dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu dengan bantuan media pembelajaran power point interaktif canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.

Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di SD Labschool Unnes semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan variasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan materi dengan metode ceramah atau penugasan saja terutama saat pembelajaran, namun siswa dapat menemukan sendiri konsep dari permasalahan yang dipelajari sehingga akan lebih bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono, dan Sapardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2015. Peneelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hunaepi, dkk (2016). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah bagi Guru di MTs. NW Mertaknao. Lumbang Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat e-ISSN: 2541-626X Volume 1 Nomor 1, Oktober 2016.
- Trianto. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group
- Wijayanti, P.I., Mosik., & Hindarto, N. 2010. Eksplorasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Cahaya dan Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Problem based learning. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 6 : 1- 5.