

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN  
MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**REZZA RISKY FADILA  
2213053144**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**REZZA RISKY FADILA**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Gunung Agung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experimental design dengan desain nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 65 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji N-gain, dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Gunung Agung.

**Kata Kunci:** canva, hasil belajar, *problem based learning* (PBL)

## **ABSTRACT**

### **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**By**

**REZZA RISKY FADILA**

The problem in this study is the low learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila Education subject at SDN 1 Gunung Agung. This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva on the learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The research method used is a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The population in this study consisted of 65 students. Data collection techniques were conducted through observation, documentation, and learning outcome tests. Data analysis used normality tests, homogeneity tests, N-gain tests, and simple linear regression tests. The results of the study indicate that the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva has an effect on the learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila Education subject at SDN 1 Gunung Agung.

**Keywords:** canva, learning outcomes, problem based learning (PBL)

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN  
MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**REZZA RISKY FADILA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : *Rezza Risky Fadila*

No. Pokok Mahasiswa : 2213053144

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dayu Rika Perdana, M.Pd.  
NIP 198707092025212049

Dosen Pembimbing II

Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.  
NIK 232111921027201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si  
NIP 197412202009121002

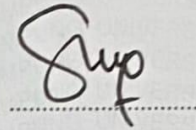
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dayu Rika Perdana, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.



Penguji Utama : Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.  
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Mei 2026

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rezza Risky Fadila  
NPM : 2213053144  
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 13 Mei 2026

Rezza Risky Fadila



Rezza Risky Fadila  
NPM 2213053144

## RIWAYAT HIDUP



Rezza Risky Fadila lahir di Suka Jaya, pada tanggal 12 Februari 2005. Peneliti merupakan anak tunggal laki-laki, Dari pasangan Bapak Sudiono dan Ibu Suharni.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Suka Jaya lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Gunung Agung lulus pada tahun 2019
3. SMK Negeri 1 Gunung Agung lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti diterima sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama masa studi, peneliti mengikuti berbagai kegiatan akademik dan kemahasiswaan

Tahun 2025 Pada bulan Januari-Februari penelitian melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kagungan Rahayu, Kecamatan Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, Lampung dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) SD Negeri 5 Ujung Gunung Ilir.

## **MOTTO**

“Saya terus berinvestasi pada diri saya sendiri. Itulah investasi terbaik yang pernah saya buat”

**(Warren Buffett)**

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, dipanjatkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, dan rida-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Tulisan ini dipersembahkan kepada:

### **Orang TuaTercinta**

**Untuk Ayah Sudiono dan Ibu Suharni**, dua sosok yang sangat berarti dalam hidupku, yang selalu menyertai langkahku dengan doa, nasihat, kasih sayang tanpa batas, serta pengorbanan tulus demi kebahagiaanku dan terwujudnya cita-cita. Terima kasih karena senantiasa menjadi sumber kekuatan bagiku untuk tetap bertahan dan melangkah dalam setiap proses kehidupan, atas kepercayaan dan dukungan yang tidak pernah terhenti meskipun aku sering meragukan kemampuan diri sendiri. Ayah, terima kasih atas kerja keras dan ketulusan yang menjadi pijakan kekuatanku hingga skripsi ini dapat diselesaikan, dan Ibu, terima kasih atas cinta, doa, serta kesabaran yang selalu menemani dan menguatkan. Semoga Ayah dan Ibu senantiasa dianugerahi kesehatan, kebahagiaan, serta umur yang panjang. Skripsi ini kupersembahkan sebagai ungkapan rasa syukur dan bakti atas seluruh cinta, doa, dan pengorbanan yang telah kalian berikan sepanjang hidupku.

**Almamaterku Universitas Lampung**

## SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga skripsi berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berupa bimbingan, saran, serta bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati, disampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung atas pengesahan ijazah dan penganugerahan gelar Sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung atas pengesahan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dalam kelancaran penyusunan skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., selaku Ketua Penguji yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, motivasi, saran, serta nasihat berharga hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., selaku Sekertaris Penguji yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, dan arahan selama proses penyusunan skripsi.

7. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Penguji Utama yang telah memberikan saran, gagasan, serta masukan konstruktif guna menyempurnakan skripsi ini.
8. Siti Nuraini, M.Pd., selaku Dosen Validator yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat berarti dalam penyempurnaan skripsi ini.
9. Frida Destini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan dukungan kepada penulis selama menempuh masa studi.
10. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas ilmu, pelayanan, dan bantuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
11. Kepala SD Negeri 10 Metro Timur atas izin pelaksanaan uji coba instrumen penelitian, serta Kepala SD Negeri 1 Gunung Agung atas izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
12. Pendidik dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung atas kerja sama, bantuan, dan arahan yang diberikan selama penelitian berlangsung.
13. Sahabat selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, Rafly Izza Pramudia dan Ahmad Sheca Rahmadi atas kebersamaan, dukungan, serta kesediaan berbagi suka dan duka selama masa perkuliahan
14. Rekan-rekan Cecep Supremacy (Mahfud, Jeky, Banu, Hasa, Dimas, Irvanda, Mizan, Angga, Nanda, Rifky), sebagai teman seperjuangan di perguruan tinggi, atas dukungan, kebersamaan, dan semangat yang terus mengiringi perjalanan akademik.
15. Teman-teman KKN Kagungan Rahayu (Fais, Agus, Naufal, Nazila, Maya, Nay, Evita, Alvia, Resti) atas kebersamaan serta dukungan yang telah diberikan.
16. Rekan-rekan seperjuangan PGSD angkatan 2022, khususnya kelas D, atas kebersamaan, solidaritas, dan dukungan selama menjalani perkuliahan.

Metro, 13 Mei 2026  
Penelitian



Rezza Risky Fadila  
NPM 2213053144

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Belajar dan Pembelajaran .....	7
1. Pengertian Belajar .....	7
2. Teori Belajar.....	8
3. Pembelajaran .....	10
B. Hasil Belajar .....	11
1. Pengertian Hasil Belajar.....	11
2. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	12
3. Indikator Hasil Belajar .....	15
C. Pendidikan Pancasila .....	17
1. Pengertian Pendidikan Pacasila.....	17
2. Tujuan Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar .....	18
D. Model Pembelajaran .....	19
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	19
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	20
E. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	22
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .....	22
2. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	24
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	25
4. Sintak Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .....	26
F. Media Canva.....	28
1. Pengertian Media Canva.....	28
2. Relevansi Canva bagi Peserta Didik Sekolah Dasar .....	29
3. Penggunaan Canva dalam Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	30

G. Penelitian Relevan .....	31
H. Kerangka Pikir .....	32
I. Hipotesis Penelitian .....	34
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	35
1. Jenis Penelitian .....	35
2. Desain Penelitian .....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
1. Tempat penelitian .....	36
2. Waktu Penelitian .....	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
1. Populasi Penelitian .....	37
2. Sampel Penelitian .....	37
3. Deskripsi Subjek Penelitian.....	38
D. Prosedur Penelitian .....	39
E. Variabel Penelitian .....	43
1. Variabel Bebas ( <i>Independent Variable</i> ) .....	43
2. Variabel Terikat ( <i>Dependent Variable</i> ).....	43
F. Definisi Konseptual dan Operasional .....	43
1. Definisi Konseptual .....	43
2. Definisi Operasional.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data .....	45
1. Teknik Tes .....	45
2. Teknik Non Tes .....	45
H. Instrumen Penelitian .....	46
1. Instrumen Tes .....	46
2. Instrumen Non Tes .....	47
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes .....	50
1. Uji Validitas .....	50
2. Uji Reliabilitas.....	52
3. Uji Daya Pembeda.....	54
4. Uji Tingkat Kesukaran .....	55
J. Teknik Analisis Data dan Pengajuan Hipotesis.....	56
1. Teknik Analisis Data .....	56
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	58
3. Uji Hipotesis.....	58
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>60</b>
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Data Hasil Pretest dan Posttest .....	60
2. Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest.....	67
3. Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik .....	67

4. Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Media Canva .....	68
5. Klasifikasi Nilai N-gain Pretest dan Posttest.....	69
B. Hasil Prasyarat Analisis Data .....	70
1. Uji Normalitas .....	70
2. Uji Homogenitas.....	71
3. Uji Hipotesis.....	72
C. Pembahasan .....	74
D. Keterbatasan Penelitian .....	79
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>80</b>
A. Simpulan.....	80
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila SD Negeri 1 Gunung Agur	2
2. Sintak Model <i>Problem Based Learning</i> (Pbl).....	26
3. Data Jumlah Peserta Didik SD Negeri 1 Gunung Agung .....	37
4. Kisi-kisi Instrumen Tes .....	47
5. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Problem based learning .....	48
6. Rubrik Penilaian Kegiatan Problem based learning.....	49
7. Hasil Uji Validitas.....	51
8. Klasifikasi Reliabilitas .....	53
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	54
10. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	54
11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	55
12. Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran Soal.....	56
13. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	57
14. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol Dan Kelas .....	61
15. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas .....	64
16. Deskripsi Hasil Pretest & Posttest .....	67
17. Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik .....	68
18. Data Keterlaksanaan Pembelajaran.....	69
19. Hasil Perhitungan Uji N-gain.....	69
20. Hasil Uji Normalitas .....	70
21. Hasil Uji Homogenitas Pretest .....	71
22. Hasil Uji Homogenitas Posttest .....	72
23. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana .....	73
24. Hasil R Square .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	33
2. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group</i> .....	36
3. Diagram Batang Penilaian Pretest Kelas Kontrol .....	62
4. Diagram Batang Penilaian Pretest Kelas Eksperimen .....	63
5. Diagram Batang Penilaian Posttest Kelas Kontrol .....	65
6. Diagram Batang Penilaian Posttest Kelas Eksperimen.....	66
7. Dokumentasi Pendahuluan.....	42
8. Dokumentasi Uji Instrumen Tes .....	142
9. Dokumentasi Kelas Eksperimen .....	143
10. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	144

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan .....	88
2. Balasam surat izin penelitian pendahuluan .....	89
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	90
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	91
5. Surat Izin Penelitian .....	92
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	93
7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	94
8. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	98
9. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	103
10. Soal Uji coba instrumen.....	107
11. Media Pembelajaran.....	113
12. Surat Validasi Instrumen Soal.....	116
13. Surat Validasi Modul Ajar .....	117
14. Lembar Jawaban Uji Instrumen .....	119
15. Hasil Uji Validitas Soal .....	120
16. Hasil Uji Reliabilitas .....	121
17. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal .....	122
18. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	123
19. Soal Pretest dan Posttest .....	124
20. Lembar Jawaban Pretest Kelas Eksperimen .....	128
21. Lembar Jawaban Pretest Kelas Kontrol .....	129
22. Lembar Jawaban Posttest Kelas Eksperimen.....	130
23. Lembar Jawaban Posttest Kelas Kontrol .....	131
24. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	132
25. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	134
26. Rekapitulasi Perhitungan Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik .....	136
27. Data Keterlaksanaan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Media Canva.....	137
28. Hasil Uji <i>N-gain</i> .....	138
29. Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....	139
30. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas .....	140
31. Hasil Uji Regresi Linear .....	141
32. Dokumentasi Penelitian .....	142

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia. Di Indonesia, sistem pendidikan terus mengalami berbagai penyempurnaan, termasuk pada aspek kurikulum. Salah satu inovasi terbaru adalah penerapan Kurikulum Merdeka yang dirancang sebagai respons terhadap tantangan pendidikan pascapandemi. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Meskipun implementasinya dilakukan secara bertahap, Kurikulum Merdeka telah mulai diterapkan di berbagai satuan pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar (Fitriyah dan Wardani, 2022).

Pada struktur Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik. Sejak pendidikan dasar, peserta didik diperkenalkan pada nilai-nilai luhur yang terkandung dalam lima sila Pancasila, seperti Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, hingga Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Tujuan pembelajaran tidak hanya berhenti pada pemahaman konseptual, tetapi juga penghayatan dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Cahyanti dkk, 2024). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan pemahaman mendalam serta sikap positif terhadap nilai-nilai kebangsaan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai tantangan.

Berdasarkan observasi awal di kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung, pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan model konvensional, seperti ceramah dan hafalan, tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif. Pendidik umumnya hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, sementara peserta didik lebih sering bersifat pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan tabel hasil nilai ulangan harian berikut:

**Tabel 1 Data Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila SD Negeri 1 Gunung Agung**

kelas	Jumlah Peserta Didik	Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran			
		Tercapai ( $\geq 75$ )		Tidak Tercapai ( $< 75$ )	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
VA	32	11	34,37	21	65,63
VB	33	9	27,27	24	72,73
Jumlah	65	20	30,77	45	69,23

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung (2025).

Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada temuan observasi awal yang menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas tersebut relatif lebih rendah dibandingkan kelas lainnya khususnya VB. kelas I–IV tidak dipilih karena masih berada pada tahap awal pengenalan nilai-nilai Pancasila, dengan materi yang lebih sederhana dan konkret sehingga relatif lebih mudah dipahami. Sementara itu, kelas VI cenderung memiliki motivasi lebih tinggi karena mendekati ujian akhir dan proses persiapan ke jenjang berikutnya. Berbeda dengan kelas V, di mana materi sudah mulai lebih kompleks dan abstrak, sementara motivasi belajar belum sekuat kelas VI. Faktor ini menyebabkan peserta didik kelas V lebih rentan mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berdampak pada capaian hasil belajar yang rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang relevan. Salah satu model yang relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dalam PBL, peserta didik dituntut untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengembangkan kreativitas dalam menemukan solusi. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan retensi materi oleh peserta didik (Asmi dkk, 2025).

Agar implementasi PBL berjalan efektif, perlu didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, platform desain grafis digital yang menyediakan berbagai fitur visual interaktif, seperti template presentasi, poster edukatif, hingga video pembelajaran. Dengan tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan, Canva dapat meningkatkan atensi serta motivasi belajar peserta didik (Husna dkk, 2025). Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran tidak hanya mendukung penyampaian materi yang lebih menarik, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan peserta didik secara aktif dalam membuat dan memahami konten pembelajaran (Lisforti dkk, 2025).

Peningkatan kualitas pembelajaran diharapkan berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menginternalisasi materi yang diajarkan, yang umumnya diukur melalui evaluasi berupa nilai kognitif, afektif, maupun psikomotor (Vantika dkk, 2025). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, hasil belajar yang optimal menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya memahami materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari .

Temuan lainnya juga, menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih terarah, interaktif, dan menyenangkan. Pendidik dapat mengajar dengan lebih kreatif, peserta didik menjadi lebih aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok, serta hasil belajar mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Nurrahma dan Reinita, 2024).

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila disebabkan oleh model pembelajaran yang masih konvensional serta minimnya penggunaan media yang menarik. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat topik judul Pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V sekolah dasar, yang diharapkan menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi.
2. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak interaktif.

3. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yaitu

1. Model *Problem Based Learning* berbantuan canva (X)
2. Hasil belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung (Y).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Gunung Agung?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

Mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Gunung Agung.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis:

Berdasarkan pelaksanaan penelitian di lapangan, peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Pendidik : Sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi Peserta didik: Meningkatkan hasil belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.
- c. Bagi Sekolah: Memberikan masukan dalam pengembangan pembelajaran inovatif yang mendukung Kurikulum Merdeka.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi untuk penelitian serupa yang mengkaji model *Problem Based Learning* (PBL) atau penggunaan media Canva dalam pembelajaran.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Wahab dan Rosnawati,( 2021) belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan baik secara sadar maupun tidak sadar oleh individu, yang berdampak pada perubahan kemampuan, seperti dari tidak mengetahui menjadi memahami, atau dari tidak mampu melakukan suatu hal menjadi mampu, misalnya dalam hal membaca. Proses ini merupakan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya yang dapat membawa pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan dirinya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Makki dan Aflahah,( 2019) menjelaskan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu, baik secara sengaja maupun tidak, yang mengakibatkan perubahan perilaku, seperti dari tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca, dan perubahan lainnya. Proses ini menunjukkan adanya perubahan pada individu akibat interaksi dengan lingkungan, yang dapat mengarah pada hasil yang baik atau tidak baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau kemampuan individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan, baik disadari maupun tidak. Perubahan ini mencerminkan adanya perkembangan pada diri seseorang, yang bisa bersifat positif atau negatif, tergantung pada pengalaman dan pengaruh lingkungan yang dialaminya.

## 2. Teori Belajar

Teori belajar merupakan dasar konseptual yang berfungsi sebagai acuan dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Teori ini mencakup berbagai pendekatan untuk memahami mekanisme terjadinya proses belajar (Lubis dkk, 2024). Selain itu, teori belajar juga menjadi pijakan dalam terbentuknya proses belajar, karena berperan dalam menciptakan kondisi yang mendukung terjadinya pembelajaran secara optimal (Saefiana dkk, 2022). Adapun beberapa teori belajar yang umum digunakan dalam dunia pendidikan antara lain sebagai berikut:

### a. Teori Behavioristik

Teori behavioristik memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai akibat dari pengalaman yang diperoleh melalui stimulus dan respons. Tokoh seperti Gage, Gagné, dan Berliner menekankan bahwa perilaku peserta didik dapat dibentuk melalui latihan, pembiasaan, dan penguatan yang diberikan secara berulang. Dalam pendekatan ini, peserta didik diposisikan sebagai individu yang merespons rangsangan dari lingkungan belajar. Keberhasilan belajar diukur berdasarkan perubahan perilaku yang tampak secara nyata setelah proses pembelajaran berlangsung (Wahab dan Rosnawati, 2021). Dalam konteks penelitian ini, prinsip penguatan dalam teori behavioristik tercermin melalui pemberian umpan balik dan apresiasi selama penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva, yang bertujuan memperkuat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### b. Teori Kognitivisme

Teori Kognitivisme berkembang sebagai kritik terhadap behaviorisme dengan menekankan bahwa belajar merupakan proses mental yang melibatkan aktivitas berpikir. Peserta didik dipandang sebagai individu yang aktif dalam mengolah informasi, mengorganisasi pengetahuan, serta menghubungkan konsep baru dengan pengalaman sebelumnya. Jean Piaget

menjelaskan bahwa perkembangan kognitif berlangsung melalui proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi yang terjadi secara berkesinambungan. Asimilasi memungkinkan individu memasukkan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada, sedangkan akomodasi menuntut penyesuaian struktur kognitif terhadap pengalaman baru (Bunyamin, 2021). Dalam penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva, peserta didik didorong untuk menganalisis permasalahan, menghubungkan materi Pendidikan Pancasila dengan kehidupan sehari-hari, serta menyusun solusi secara sistematis, sehingga selaras dengan prinsip pemrosesan informasi dalam teori kognitivisme.

c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial. Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya tempat individu berada, sehingga pembelajaran merupakan proses sosial yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain (Bunyamin, 2021). Konsep zone of proximal development (ZPD) dan scaffolding menunjukkan bahwa peserta didik dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui bimbingan dan kolaborasi dengan individu yang lebih kompeten. Pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai proses transfer informasi, melainkan sebagai proses kolaboratif dalam membangun makna. Sejalan dengan pemikiran tersebut, model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan penerapan nyata dari konstruktivisme sosial karena menempatkan peserta didik dalam situasi masalah autentik yang diselesaikan secara kolaboratif (Bastian dan Reswita, 2022).

Penggunaan media Canva dalam penelitian ini turut mendukung proses konstruksi pengetahuan melalui visualisasi konsep dan kerja kelompok digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan interaktif.

#### d. Teori Humanistik

Teori humanistik memandang belajar sebagai proses pengembangan potensi diri secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun sosial. Pendekatan ini menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna serta peran motivasi dalam mendorong keberhasilan pembelajaran. Peserta didik dipandang sebagai individu yang unik dan memiliki kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri secara optimal. Keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari pencapaian akademik, tetapi juga dari perkembangan kepercayaan diri dan tanggung jawab peserta didik (Bunyamin, 2021). Dalam konteks penelitian ini, penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan, bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan rasa percaya diri, sehingga sejalan dengan prinsip humanistik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, teori konstruktivisme Vygotsky digunakan sebagai landasan teoritis utama dalam penelitian ini. Hal ini karena model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva menekankan aktivitas kolaboratif, pemecahan masalah autentik, dan pembangunan pengetahuan secara aktif melalui interaksi sosial. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik, melainkan pada peserta didik sebagai subjek yang secara aktif membangun pemahamannya sendiri.

### 3. Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya merupakan tahapan-tahapan kegiatan pendidik dan peserta didik dalam penyelenggaraan program pembelajaran. Pembelajaran juga dipandang sebagai usaha pendidik dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses yang

difasilitasi agar peserta didik dapat belajar secara optimal sehingga tujuan pembelajaran yang efektif dapat tercapai (Hanafy, 2014).

Salah satu ciri pokok pembelajaran adalah adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, baik melalui guru, teman sebaya, media, maupun sumber belajar lainnya. Selain itu, pembelajaran juga memiliki ciri lain berupa keterkaitan dengan berbagai komponen, seperti tujuan, materi, strategi, media, dan evaluasi. Seluruh komponen tersebut membentuk suatu sistem yang utuh karena saling berhubungan dan memengaruhi satu sama lain (Bunyamin, 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajarnya. Proses ini bertujuan membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap secara optimal.

Pembelajaran bersifat sistematis karena terdiri atas komponen-komponen yang saling berkaitan, yaitu tujuan, materi, strategi, media, dan evaluasi. Dengan keterpaduan komponen tersebut, pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan akumulasi dari berbagai pengalaman yang dialami oleh peserta didik, mencakup tiga domain utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi atau teori semata, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, minat, persepsi, keterampilan sosial, bakat, hingga harapan dan cita-cita peserta didik.

Umumnya, indikator keberhasilan belajar peserta didik diukur melalui nilai yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu dan menjalani evaluasi akhir (Bunyamin, 2021).

Selain itu, hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Capaian ini tercermin dari prestasi belajar yang menunjukkan seberapa jauh peserta didik memahami dan menguasai materi selama mengikuti pendidikan pada jenjang tertentu (Andryannisa dkk, 2023). Menurut Ekasari dan Trisnawati, (2020), hasil belajar juga mencerminkan adanya perubahan perilaku secara menyeluruh pada individu sebagai akibat dari keterlibatan dalam proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Secara umum, hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan praktik. Dalam penelitian ini, pengukuran hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif, karena variabel yang diteliti berkaitan dengan peningkatan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila. Sementara itu, ranah afektif dan psikomotor diposisikan sebagai implikasi pembelajaran yang dapat berkembang selama proses *Problem Based Learning* (PBL) berlangsung.

## **2. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Keberhas Keberhasilan maupun kegagalan peserta didik dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan di sekitarnya. Menurut Makki dan Aflahah,( 2019), hasil belajar dipengaruhi oleh dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pemahaman terhadap kedua faktor ini penting agar proses pembelajaran dapat dirancang secara lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor tersebut,

pendidik dapat menentukan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan secara langsung memengaruhi kesiapan serta kemampuan dalam menerima pembelajaran. Faktor ini mencakup berbagai aspek psikologis maupun karakteristik individu yang membentuk perilaku belajar. Menurut Makki dan Aflahah (2019), faktor internal meliputi ciri khas atau karakteristik peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi, kemampuan mengolah dan menggali hasil belajar, rasa percaya diri, serta kebiasaan belajar. Setiap aspek tersebut memiliki kontribusi terhadap keberhasilan akademik peserta didik. Oleh karena itu, faktor internal menjadi landasan utama dalam menentukan kualitas hasil belajar.

Ciri khas atau karakteristik peserta didik berkaitan dengan kondisi fisik dan mental, termasuk minat, kecakapan, serta pengalaman belajar sebelumnya. Peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih siap dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, sikap terhadap belajar juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, karena peserta didik dapat memilih untuk menerima, menolak, atau mengabaikan kesempatan belajar yang diberikan. Motivasi belajar menjadi pendorong utama yang membuat peserta didik aktif, tekun, dan bersungguh-sungguh dalam memahami materi. Kurangnya motivasi dapat menyebabkan peserta didik mudah menyerah dan kurang bersemangat dalam belajar.

Konsentrasi belajar juga merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran, karena kesulitan berkonsentrasi dapat menghambat pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, kemampuan

mengolah hasil belajar merujuk pada kemampuan peserta didik dalam memproses informasi menjadi pengetahuan baru yang bermakna. Kemampuan menggali kembali hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya juga berperan dalam mendukung pemahaman materi lanjutan. Rasa percaya diri memengaruhi keberanian peserta didik dalam menghadapi tantangan belajar dan menyampaikan pendapat. Di samping itu, kebiasaan belajar yang teratur dan disiplin akan memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

b. Faktor Eksternal

Masalah Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dan turut memengaruhi proses serta hasil pembelajaran. Faktor ini mencakup kondisi lingkungan sosial maupun lingkungan pendidikan yang mendukung atau menghambat kegiatan belajar. Menurut Makki dan Aflahah (2019), faktor eksternal meliputi peran pendidik, lingkungan sosial, kurikulum sekolah, serta sarana dan prasarana pembelajaran. Keempat aspek tersebut berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung keberhasilan akademik. Dengan demikian, kualitas lingkungan belajar menjadi faktor penting dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Peran pendidik sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam memilih metode dan strategi yang relevan dengan perkembangan zaman dan teknologi. Lingkungan sosial, termasuk teman sebaya, juga berpengaruh terhadap motivasi dan disiplin belajar peserta didik. Kurikulum sekolah yang relevan dan terstruktur akan membantu peserta didik memahami materi secara sistematis. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana seperti ruang kelas yang nyaman, buku, serta media pembelajaran yang memadai akan menciptakan iklim belajar yang

kondusif. Oleh karena itu, faktor eksternal memiliki kontribusi yang tidak kalah penting dibandingkan faktor internal.

Selaras dengan pendapat tersebut, Andryannisa dkk. (2023) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi. Faktor internal meliputi aspek psikis dan fisik, seperti kemampuan kognitif, aspek afektif, keterampilan psikomotorik, serta karakter kepribadian. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, kualitas pengajaran, metode pembelajaran, serta dukungan sosial yang diberikan kepada peserta didik. Interaksi antara kedua faktor ini menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kondisi internal dan eksternal yang melingkupi peserta didik..

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan karakteristik pribadi seperti motivasi, sikap, konsentrasi, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar yang memengaruhi kesiapan individu dalam menerima pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup peran pendidik, lingkungan sosial, kurikulum, serta fasilitas pendidikan yang mendukung proses belajar. Dalam penelitian ini, pembahasan difokuskan pada faktor yang dapat dikontrol melalui desain pembelajaran, yaitu penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik..

### **3. Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar merupakan penjabaran operasional dari tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun instrumen penilaian. Indikator berfungsi untuk memastikan bahwa capaian pembelajaran dapat diukur secara jelas dan sistematis melalui instrumen yang sesuai (Yandi

dkk, 2023). Dengan adanya indikator yang terstruktur, penilaian hasil belajar dapat dilakukan secara objektif serta sesuai dengan tingkat kemampuan yang ingin dicapai.

Pada Taksonomi Bloom, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ulfah dan Opan Arifudin, 2021). Benjamin S. Bloom menegaskan bahwa tujuan pendidikan seharusnya diarahkan pada pengembangan ketiga aspek tersebut, yakni aspek berpikir (cognitive domain), sikap (affective domain), dan keterampilan (psychomotor domain) (Zainudin dan Ubabuddin, 2023). Ketiga ranah ini menjadi landasan penting dalam mengevaluasi pencapaian belajar peserta didik secara menyeluruh.

Namun, dalam penelitian ini pengukuran difokuskan pada ranah kognitif karena bertujuan untuk menilai kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami, menganalisis, serta mengevaluasi penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Ranah kognitif dalam revisi Taksonomi Bloom terdiri atas enam tingkatan proses berpikir, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Revisi ini dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl sebagai penyempurnaan dari konsep awal Bloom dan banyak digunakan dalam penelitian pendidikan (Nafiati, 2021).

Berdasarkan teori tersebut, penelitian ini membatasi indikator hasil belajar pada tingkat C3 sampai C5. Pemilihan tingkat ini disesuaikan dengan karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) yang menekankan kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep, menganalisis permasalahan, serta mengevaluasi solusi secara kritis (Fauhah dan Rosy, 2020). Pada tingkat C3, peserta didik diharapkan mampu memberikan contoh perilaku sesuai norma serta menentukan tindakan yang tepat dalam situasi

kehidupan sehari-hari. Pada tingkat C4, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi jenis norma yang dilanggar, menjelaskan akibat pelanggaran tersebut, serta menentukan solusi berdasarkan analisis kasus. Sementara itu, pada tingkat C5, peserta didik diharapkan mampu menilai pentingnya penerapan norma serta memberikan alasan logis terhadap suatu tindakan.

## **C. Pendidikan Pancasila**

### **1. Pengertian Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila merupakan proses penanaman nilai-nilai dasar Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Tujuannya adalah membentuk karakter serta moral peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki tanggung jawab sosial dan kebangsaan yang tinggi (Nurgiansah, 2021). Sebagai mata pelajaran wajib yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik sebagai pendidikan nilai dan moral.

Menurut Asep Sulaiman, (2015), Pendidikan Pancasila adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan individu secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan ini bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan, karakter, dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks kehidupan mereka. Selanjutnya, Raya Hayqal dan Ulfatun Najicha, (2023) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang berfokus pada internalisasi dan penyebaran nilai-nilai ideologi Pancasila ke dalam materi pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, Pendidikan Pancasila memiliki keterkaitan yang erat dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila menekankan enam dimensi utama, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Keenam dimensi tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang berupaya membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter kuat dan identitas kebangsaan yang kokoh. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila menjadi instrumen strategis dalam mewujudkan profil pelajar yang sesuai dengan arah kebijakan pendidikan nasional saat ini.

## **2. Tujuan Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar**

Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada peserta didik sejak usia dini agar tumbuh menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Menurut Asep Sulaiman, (2015), pendidikan ini diharapkan mampu membentuk peserta didik yang dapat mengambil keputusan secara bertanggung jawab serta memahami persoalan kehidupan sehari-hari. Hadiwijono, (2016) menambahkan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk peserta didik yang peduli terhadap lingkungan sosial serta mampu berpikir kritis dalam menghadapi berbagai persoalan.

Pada perkembangan teknologi dan pembelajaran berbasis digital, urgensi Pendidikan Pancasila semakin meningkat. Peserta didik saat ini hidup dalam lingkungan digital yang sangat terbuka, sehingga diperlukan penguatan karakter dan literasi kewarganegaraan digital agar mereka mampu bersikap bijak dalam menggunakan teknologi. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk kesadaran etika digital, sikap toleransi di ruang maya, serta tanggung jawab dalam menyaring informasi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan media Canva dalam model *Problem Based Learning* (PBL) tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga menjadi sarana penguatan karakter sesuai nilai-nilai Pancasila.

Istianah dan Susanti,(2021) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila berperan dalam membangun kesadaran kebangsaan sejak dini, sehingga peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sekolah, rumah, maupun masyarakat. Dalam Kurikulum Merdeka, tujuan ini semakin diperkuat melalui pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang mendorong peserta didik untuk bernalar kritis, kreatif, serta mampu bekerja sama. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar menjadi fondasi utama dalam membentuk generasi yang berkarakter, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta memiliki literasi kewarganegaraan digital yang baik.

#### **D. Model Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan rancangan sistematis yang menggambarkan keseluruhan proses pembelajaran dari awal hingga akhir, yang disusun secara khas oleh pendidik untuk memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Model ini mencerminkan pola menyeluruh dalam penerapan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang saling berkaitan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Helmiati, 2012).

Menurut Sutikno,( 2019), model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang merinci prosedur atau langkah-langkah sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, model pembelajaran menjadi panduan terstruktur yang menunjukkan alur kegiatan belajar yang ideal. Senada dengan pendapat sebelumnya, Bastian dan Reswita, (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah keseluruhan rangkaian penyajian materi ajar yang dilaksanakan oleh pendidik mulai dari tahap awal hingga akhir proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka kerja sistematis yang dirancang oleh pendidik sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran secara terstruktur dari awal hingga akhir. Model ini mencakup alur langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai serta berfungsi sebagai acuan dalam mengorganisasi pengalaman belajar peserta didik.

## 2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Bastian dan Reswita, (2022), jenis-jenis model pembelajaran secara umum merupakan berbagai bentuk rancangan yang digunakan untuk menyampaikan materi serta menjalankan proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif. Beberapa model pembelajaran yang dijelaskan antara lain:

- a. Model Pembelajaran Kooperatif: Mengutamakan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, dengan tujuan untuk memecahkan masalah dan mencapai target pembelajaran secara bersama-sama.
- b. Model *Problem Based Learning* (PBL): Menitik beratkan pada keterlibatan peserta didik dalam penyelidikan dan pemecahan masalah nyata secara kolaboratif.
- c. Model *Discovery Learning*: Menekankan proses penemuan oleh peserta didik melalui kegiatan eksplorasi dan pengalaman langsung.
- d. Model Kontekstual: Menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman serta konteks kehidupan sehari-hari peserta didik guna meningkatkan pemahaman dan relevansi materi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Musyawir dkk,(2022) juga mengemukakan bahwa terdapat berbagai model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Model-model tersebut meliputi:

- a. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*: Model pembelajaran yang mengaitkan antara materi ajar dengan konteks kehidupan nyata peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- b. Kooperatif: Strategi pembelajaran yang melibatkan kerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama.
- c. *Problem-Based Learning*: Suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan permasalahan nyata sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.
- d. PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan): Model yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- e. *Project-Based Learning*: Model pembelajaran berbasis proyek yang mendorong peserta didik untuk menyusun dan menyelesaikan suatu proyek sebagai sarana untuk memahami materi pelajaran.
- f. *E-Learning*: Bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya media daring, dalam penyampaian materi dan interaksi pembelajaran.
- g. *Blended Learning*: Kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring yang dirancang untuk saling melengkapi dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan.
- h. *Inkuiri*: Model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk melakukan penyelidikan atau penelitian mandiri guna menemukan konsep atau prinsip tertentu.

- i. *Discovery Learning*: Pendekatan belajar yang memungkinkan peserta didik menemukan sendiri konsep atau pengetahuan melalui proses eksplorasi dan analisis.
- j. Pemecahan Masalah: Strategi pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah dengan langkah-langkah berpikir yang sistematis.
- k. *Collaborative Learning*: Pendekatan pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antarpeserta didik dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran.
- l. Pembelajaran Sains Berbasis Etnosains: Model pembelajaran sains yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dan pengetahuan tradisional dalam proses pembelajaran ilmiah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam model pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini karena dari penelitian pendahuluan pembelajaran di kelas V masih bersifat konvensional sehingga peserta didik kurang aktif. Model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif, dan meningkatkan hasil belajar.

## **E. Model *Problem Based Learning* (PBL)**

### **1. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif melalui pemecahan masalah nyata untuk mengembangkan berpikir kritis, kemandirian, dan keterampilan pemecahan masalah. Peserta didik terlibat dalam analisis masalah kompleks, diskusi kelompok, perumusan hipotesis, pencarian informasi, dan penyusunan solusi ilmiah. Berbasis *discovery learning*, *Problem Based Learning* (PBL)

mendorong rasa ingin tahu dan pengolahan informasi, serta menanamkan kompetensi seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemahaman konsep (Simerudkk, 2023).

*Model Problem Based Learning* (PBL) juga dipandang sebagai teknik pembelajaran yang menyajikan permasalahan kontekstual guna menumbuhkan minat belajar, kreativitas, dan rasa ingin tahu peserta didik. Masalah yang disajikan dirancang untuk mendorong peserta didik belajar dalam kelompok sebelum mempelajari konsep atau materi yang berkaitan, sehingga mereka terlibat secara aktif dalam pencarian solusi melalui proses berpikir kritis (Musyawir dkk, 2022).

Lebih lanjut, *Model Problem Based Learning* (PBL) menempatkan masalah sebagai titik awal dalam proses pembelajaran dengan tujuan membantu peserta didik mengumpulkan, memahami, dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Model ini menekankan bahwa seluruh komponen pembelajaran, seperti tujuan, perilaku, metode, dan evaluasi, harus disesuaikan untuk mendukung proses pemecahan masalah sebagai inti dari pembelajaran (Dahri, 2022).

Berdasarkan berbagai pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *Model Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang efektif untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui pemecahan masalah nyata. Model ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep secara mendalam, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kemandirian. Dengan menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran, *Model Problem Based Learning* (PBL) menciptakan suasana belajar yang kontekstual, bermakna, dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan dunia nyata.

## 2. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki sejumlah karakteristik khas. Menurut Dahri, (2022), terdapat tiga karakteristik utama dari PBL, yaitu: (1) proses pembelajaran berpusat pada pemecahan masalah yang relevan dengan konteks nyata, (2) tanggung jawab penyelesaian masalah diberikan sepenuhnya kepada peserta didik, dan (3) pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan dukungan dan arahan selama peserta didik menjalani proses penyelesaian masalah.

Lebih lanjut, Bastian dan Reswita, (2022) menguraikan bahwa karakteristik pembelajaran berbasis masalah meliputi: (1) peserta didik dilatih menjadi pemecah masalah melalui kerja kolaboratif, (2) peserta didik didorong untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah secara mandiri, serta mengembangkan dugaan dan rencana pemecahannya, (3) proses pembelajaran memfasilitasi eksplorasi terhadap berbagai alternatif penyelesaian serta dampaknya, termasuk pengumpulan dan distribusi informasi yang relevan, (4) peserta didik dilatih untuk menyampaikan hasil temuan secara sistematis, dan (5) peserta didik dibiasakan melakukan refleksi terhadap efektivitas pola pikir dan strategi yang digunakan dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki karakteristik yang menekankan peran aktif peserta didik dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif. PBL tidak hanya menumbuhkan tanggung jawab belajar individu dan kelompok, tetapi juga membentuk kebiasaan berpikir reflektif, kritis, dan sistematis. Peran pendidik dalam PBL bukan sebagai sumber informasi utama, melainkan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengarahkan proses berpikir dan belajar mereka secara mandiri dan bermakna.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung pembelajaran aktif. Menurut Simeru dkk, (2023), PBL mendorong peserta didik berpikir kritis dan menyelesaikan masalah nyata secara mandiri dan kolaboratif. Model ini membuat pembelajaran lebih bermakna dan relevan.

Bastian dan Reswita, (2022) menambahkan bahwa PBL melatih peserta didik memahami konsep melalui pengalaman langsung, meningkatkan tanggung jawab, serta membangun kepercayaan diri dan kemampuan bekerja sama. Hermansyah, (2020) menyatakan bahwa pemecahan masalah dalam PBL tidak hanya menantang kemampuan peserta didik, tetapi juga memberi kepuasan dalam menemukan pengetahuan baru dan mendorong mereka untuk aktif berkomunikasi.

Di sisi lain, PBL juga memiliki kekurangan. Simeru dkk, (2023) menyebutkan bahwa prosesnya membutuhkan waktu lebih lama dan menuntut kesiapan pendidik serta peserta didik. Tanpa pengelolaan yang baik, pembelajaran bisa tidak optimal. Menurut Bastian dan Reswita, (2022), peserta didik dapat merasa kesulitan jika masalah dianggap terlalu kompleks atau tidak menarik. Hal ini dapat mengurangi minat belajar dan keterlibatan mereka. Hermansyah, (2020) juga mengungkapkan bahwa peserta didik yang kurang berminat akan kesulitan dalam mengikuti proses PBL, sehingga cenderung pasif dan tidak terlibat secara maksimal.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, serta kemampuan kolaboratif peserta didik melalui pemecahan masalah nyata. Meskipun memiliki sejumlah keunggulan, penerapan model ini tetap

memerlukan perencanaan yang matang, kesiapan pendidik , serta motivasi belajar peserta didik yang tinggi agar pembelajaran berjalan optimal dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

#### 4. Sintak Model *Problem Based Learning* (PBL)

Sintak Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah langkah-langkah operasional yang harus diikuti dalam proses penerapan model *Problem Based Learning* (PBL). Berikut ini sintak yang digunakan dalam Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL), Menurut Bastian dan Reswita,( 2022) yaitu:

**Tabel 2 Sintak Model *Problem Based Learning* (Pbl)**

Fase-fase	Aktivitas Pendidik
Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan yang dibutuhkan, menjelaskan materi secara singkat, memotivasi peserta didik agar terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Fase 3 Membimbing penyelidikan individual dan kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil	Pendidik membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model, serta membantu mereka berbagi tugas dengan teman.
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: Bastian dan Reswita (2022)

Sejalan dengan itu, Musyawir dkk, (2022) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran berbasis masalah terdiri dari lima tahapan utama. Pertama, orientasi terhadap masalah, yaitu pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan menghadirkan permasalahan sebagai pemicu aktivitas belajar. Kedua, pengaturan peserta didik untuk memahami arah kegiatan belajar dan membangun keterlibatan awal. Ketiga, tahap penyelidikan, di mana peserta didik secara kolaboratif merumuskan hipotesis dan mencari informasi. Keempat, penyajian hasil berupa laporan atau presentasi solusi. Kelima, analisis dan evaluasi yang dilakukan untuk merefleksikan proses serta memperbaiki strategi pemecahan masalah.

Selaras dengan hal tersebut, Ardianti dkk,( 2021) juga mengemukakan langkah serupa. Tahapan dimulai dari pemberian masalah dan motivasi belajar, kemudian diikuti dengan pengaturan kegiatan belajar untuk mengidentifikasi masalah. Selanjutnya, peserta didik melakukan penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, menyusun dan menyampaikan hasil belajarnya, lalu diakhiri dengan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan solusi yang telah dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut , Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti dalam penelitian ini menggunakan sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Bastian dan Reswita yang terdiri dari lima fase utama, yaitu: (1) orientasi peserta didik kepada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, model *Problem Based Learning* (PBL) diimplementasikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dengan materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan model tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta memanfaatkan media berbasis

teknologi, yaitu Canva, sebagai sarana penyajian masalah dan pendukung dalam proses pembelajaran.

## **F. Media Canva**

### **1. Pengertian Media Canva**

Canva adalah sebuah platform digital berbasis daring yang menyediakan berbagai pilihan template dan fitur desain visual interaktif. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik sebagai sarana pendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Melalui penyajian materi ajar yang menarik dan kreatif, Canva dapat meningkatkan daya tarik serta minat belajar peserta didik. Pendidik dapat merancang media pembelajaran yang informatif dan estetis, sementara peserta didik terdorong untuk mengembangkan keterampilan digital dan berpikir visual (Pelangi, 2020).

Selain itu, Canva juga merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai format seperti poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, dan sampul buku. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan media sosial, sehingga hasil karya dapat dibagikan secara luas. Pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan berbagai desain yang tersedia untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di kelas (Harahap dkk, 2022).

Lebih lanjut, Canva sebagai media pembelajaran dinilai dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan memudahkan dalam penyampaian materi. Media ini dapat dirancang secara mandiri oleh pendidik maupun dengan bantuan editor. Dengan fitur pengeditan yang lengkap dan menarik, Canva mendukung penyusunan berbagai jenis media pembelajaran, seperti gambar, presentasi PowerPoint, video, maupun teks (Putri dkk, 2022).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, Canva merupakan media pembelajaran digital yang memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang dan menyajikan materi secara menarik, kreatif, dan efisien. Fitur-fitur yang tersedia mendukung pendidik untuk menghasilkan media ajar yang variatif, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dengan memanfaatkan Canva, pendidik dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi serta mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## **2. Relevansi Canva bagi Peserta Didik Sekolah Dasar**

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memiliki relevansi yang kuat dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pada tahap perkembangan operasional konkret, peserta didik lebih mudah memahami materi melalui bantuan visual, gambar, dan representasi nyata. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis visual (visual learning) sangat membantu dalam proses konstruksi pengetahuan pada usia sekolah dasar.

Menurut Pelangi, (2020), media pembelajaran berbasis visual dan desain interaktif mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, Harahap dkk, (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah pemahaman konsep melalui kombinasi teks dan visual.

Canva juga mendukung prinsip pembelajaran multimodal, yaitu penyajian materi melalui berbagai bentuk representasi seperti teks, gambar, animasi, dan video dalam satu kesatuan. Kombinasi berbagai mode ini membantu peserta didik memproses informasi melalui lebih dari satu jalur sensorik sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi belajar (Putri dkk., 2022). Dengan demikian, penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di

sekolah dasar relevan untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai abstrak Pancasila secara lebih konkret dan kontekstual.

### **3. Penggunaan Canva dalam Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Canva digunakan sebagai media pendukung penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Penggunaan media interaktif dalam model *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk memperkuat tahap orientasi masalah serta meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses penyelidikan.

Menurut Bastian dan Reswita, (2022), pada tahap orientasi masalah dalam *Problem Based Learning* (PBL), pendidik perlu menyajikan permasalahan yang kontekstual dan menarik agar mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah. Penyajian video masalah melalui Canva menjadi bentuk konkret implementasi tahap tersebut.

Selanjutnya, Musyawir dkk.( 2022) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam diskusi kelompok dan presentasi hasil merupakan inti dari pembelajaran berbasis masalah. Dalam penelitian ini, peserta didik mendiskusikan masalah yang ditampilkan melalui video Canva, kemudian mempresentasikan hasil diskusi secara kelompok dan melakukan kuis interaktif berbasis Canva yang dijawab secara berkelompok. Penggunaan kuis interaktif ini sejalan dengan pendapat Harahap dkk, (2022) yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi, kompetensi sehat, serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Melalui pemanfaatan Canva dalam setiap tahapan tersebut, model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan kompetitif. Dengan demikian, penggunaan Canva

tidak hanya mendukung pelaksanaan sintaks *Problem Based Learning* (PBL), tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

### **G. Penelitian Relevan**

1. Cahyanti dkk,( 2024) “Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas V”. hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V SDN Panggung Lor semarang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Mukholifah dkk, (2024) “Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Panorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Pangongangan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran PBL dan penggunaan media "Panorama" dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V A SDN Pangongangan pada tahun ajaran 2023/2024.
3. Utomo dkk, (2023) “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pancasila Pada Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model PBL pada materi pancasila dalam kehidupanku kelas V SDN Kutabawa 3 terbukti meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil nilai pretest-posttest penelitian tersebut.
4. Erni dkk, (2024) “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Jati Agung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh yang positif dari penerapan model PBL terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Jati Agung.

## H. Kerangka Pikir

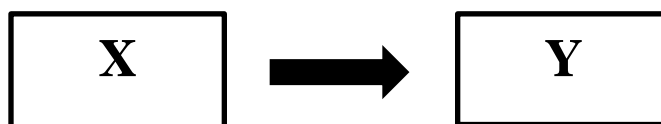
Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik sesuai nilai-nilai Pancasila. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih sering berpusat pada pendidik dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik secara optimal.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui pemecahan masalah nyata. Melalui tahapan orientasi masalah, diskusi kelompok, penyelidikan, presentasi, serta refleksi, *Problem Based Learning* (PBL) mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan membangun pengetahuan secara mandiri. Model ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna.

Agar penerapan *Problem Based Learning* (PBL) semakin efektif dan menarik, diperlukan media pembelajaran yang mendukung penyajian masalah secara visual dan interaktif. Media Canva dapat digunakan untuk menampilkan video permasalahan kontekstual, menyajikan materi visual yang menarik, serta memberikan kuis interaktif sebagai evaluasi pembelajaran. Penggunaan Canva dalam pembelajaran mendukung pendekatan visual learning dan multimodal learning, sehingga membantu peserta didik sekolah dasar memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, pendidik menyajikan permasalahan melalui video dari Canva dan ditampilkan melalui proyektor. Peserta didik kemudian mendiskusikan permasalahan tersebut secara berkelompok, mempresentasikan hasil diskusi, dan dilanjutkan dengan kuis interaktif berbasis Canva yang dikerjakan secara kolaboratif. Proses ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V. Integrasi antara model pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah dan media interaktif berbasis visual diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, dan efektif. Berikut gambar hubungan antar variabel dalam penelitian ini:



**Gambar 1 Kerangka Pikir**

Keterangan:

X =Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva (Variabel Bebas)

Y =Hasil Belajar Pendidikan Pancasila (Variabel Terikat)

XY =Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar

## I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang disusun sebagai jawaban atas rumusan masalah dalam suatu penelitian. Adapun hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak Terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar

$H_a$  = Terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

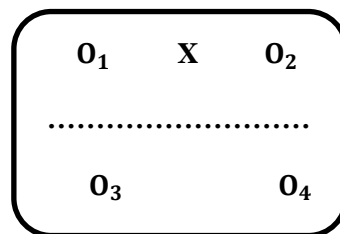
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Amelia dkk. (2023), penelitian kuantitatif eksperimen bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu melalui pengukuran yang sistematis dan analisis statistik yang objektif. Dalam penelitian eksperimen, terdapat kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok pembanding yang tidak diberikan perlakuan.

Penelitian ini tidak melakukan randomisasi subjek secara penuh. Subjek penelitian telah terbentuk dalam kelas-kelas yang sudah ada sebelumnya, sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk mengacak peserta didik ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Oleh karena itu, kelas yang tersedia digunakan secara langsung sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Secara konseptual, *quasi experiment* memiliki karakteristik utama berupa pemberian perlakuan tanpa pengacakan subjek secara acak. Hal ini berimplikasi pada keterbatasan dalam mengontrol variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini memiliki tingkat generalisasi yang terbatas pada konteks dan karakteristik subjek yang diteliti, namun tetap relevan untuk menggambarkan efektivitas perlakuan dalam kondisi pembelajaran nyata di sekolah dasar.

## 2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group*, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest dengan instrumen yang sama untuk mengukur kemampuan awal. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima perlakuan pembelajaran menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan canva, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan Model Konvensional. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok kembali diuji melalui posttest untuk melihat perubahan hasil belajar. Menurut Sugiyono (2013), desain penelitian *nonequivalent control group* dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2 Desain Penelitian  
*Nonequivalent Control Group***

Keterangan:

$O_1$  : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

$O_2$  : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

$X$  : Pemberian Perlakuan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan canva

$O_3$  : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol

$O_4$  : Pengukuran kelompok akhir kelas control

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 1 Gunung Agung. Kec. Gunung Agung. Kab. Tulang Bawang Barat. Provinsi Lampung.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di kelas V tahun pelajaran 2025/2026 sampai dengan selesainya penelitian berdasarkan surat izin penelitian Nomor 13705/UN26.13/PN.01.00/2025.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), Populasi merupakan seluruh wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik dan ciri-ciri tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung dengan jumlah 65 peserta didik. Populasi tersebut terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V A yang berjumlah 32 peserta didik dan kelas V B yang berjumlah 33 peserta didik.

**Tabel 3 Data Jumlah Peserta Didik SD Negeri 1 Gunung Agung**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	32
2	V B	33
Jumlah Seluruhnya		65

Sumber: Pendidik SD Negeri 1 Gunung Agung (2025)

### 2. Sampel Penelitian

Sampel Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Penggunaan teknik sampling jenuh dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah populasi relatif kecil yaitu sebanyak 65 Peserta didik yang terdiri dari dua kelas. Oleh karena itu, seluruh populasi dijadikan sebagai sampel agar data yang diperoleh lebih representatif dan dapat

menggambarkan kondisi nyata secara menyeluruh tanpa melakukan pengurangan jumlah subjek penelitian.

Pada penelitian ini, kelas V A yang berjumlah 32 peserta didik ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva, sedangkan kelas V B yang berjumlah 33 peserta didik ditetapkan sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

### **3. Deskripsi Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 65 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung Tahun Ajaran 2025 yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas V A berjumlah 32 peserta didik dan kelas V B berjumlah 33 peserta didik. dengan karakteristik pembelajaran yang relatif homogen karena berada pada jenjang, lingkungan sekolah, dan kurikulum yang sama.

Dalam penelitian ini, kelas V A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva, sedangkan kelas V B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen (V A) adalah 53,71, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol (V B) adalah 53,41. Selisih rata-rata kedua kelas sebesar 0,30 menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif setara.

Kesetaraan kemampuan awal ini menjadi dasar bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dapat dianalisis pengaruhnya secara lebih objektif terhadap hasil belajar pada tahap posttest.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan serangkaian tahapan yang dilaksanakan secara sistematis dalam kegiatan penelitian guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

##### **1. Tahap Persiapan**

- a. Peneliti melakukan kunjungan ke lokasi penelitian, yaitu SD Negeri 1 Gunung Agung.
- b. Peneliti menemui kepala sekolah untuk mengajukan izin penelitian serta menyerahkan surat pengantar penelitian.
- c. Peneliti melaksanakan studi pendahuluan untuk memperoleh gambaran awal kondisi pembelajaran.
- d. Peneliti merumuskan permasalahan penelitian berdasarkan hasil studi pendahuluan.
- e. Peneliti menentukan sampel penelitian dengan memilih dua kelas yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Peneliti menyusun kisi-kisi instrumen tes berdasarkan indikator hasil belajar ranah kognitif (C3–C5).
- g. Peneliti menyusun instrumen penelitian berupa soal tes.
- h. Peneliti melaksanakan uji coba instrumen tes kepada peserta didik di luar sampel penelitian.
- i. Peneliti menganalisis hasil uji coba instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen.
- j. Peneliti menyusun soal pretest dan posttest.
- k. Peneliti menyusun modul ajar sebagai persiapan akhir sebelum pelaksanaan penelitian.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan (sesuaikan kalau berbeda), dengan alokasi waktu masing-masing 2 x 35 menit per pertemuan pada topik materi Norma dan Penerapannya.

### a. Pelaksanaan pada Kelas Eksperimen

#### 1) Pertemuan ke 1 materi: Macam-macam Norma

- a) Orientasi peserta didik terhadap masalah: Pendidik menayangkan video animasi berbantuan Canva yang menampilkan contoh pelanggaran berbagai macam norma dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, pendidik mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman awal peserta didik.
- b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar: Peserta didik dibagi menjadi 5–6 kelompok secara heterogen. Setiap kelompok mengidentifikasi jenis norma yang terdapat dalam video.
- c) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: Peserta didik melakukan diskusi kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pendidik membimbing dan memfasilitasi proses diskusi.
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Pendidik memberikan umpan balik dan klarifikasi. Sebagai penguatan materi, peserta didik mengikuti kuis interaktif berbantuan Canva.
- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: Pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi dan menyimpulkan materi tentang macam-macam norma.

#### 2) Pertemuan ke 2 materi: Penerapan Norma dalam Kehidupan Sehari-hari

- a) Orientasi peserta didik terhadap masalah: Pendidik menayangkan video animasi berbantuan Canva yang menampilkan situasi

penerapan norma dalam kehidupan bermasyarakat. Peserta didik diminta mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam video tersebut.

- b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar: Peserta didik kembali bekerja dalam kelompok. Lalu untuk menganalisis bentuk penerapan norma serta dampak jika norma tidak diterapkan.
- c) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: Peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan tugas. Pendidik memantau dan memberikan arahan apabila terdapat kesulitan.
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan dilakukan sesi tanya jawab. Pendidik memberikan kuis berbantuan Canva sebagai evaluasi pemahaman peserta didik.
- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: Pendidik memfasilitasi refleksi pembelajaran dan bersama peserta didik menyimpulkan materi mengenai penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pelaksanaan pada kelas kontrol

- 1) Pertemuan ke 1 materi: Macam-macam Norma
  - a) Pemberian Informasi (Ceramah Interaktif): Pendidik menjelaskan materi mengenai macam-macam norma secara langsung melalui metode ceramah interaktif. Poin-poin penting dituliskan di papan tulis agar peserta didik dapat mencatat dan memahami materi secara sistematis.
  - b) Tanya Jawab: Pendidik memberikan pertanyaan lisan untuk mengecek pemahaman peserta didik
  - c) Refleksi dan Penguatan: Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pendidik memberikan penguatan terhadap jawaban dan meluruskan pemahaman yang kurang tepat.

- 2) Pertemuan ke 2 materi: Penerapan Norma dalam Kehidupan Sehari-hari
  - a) Pemberian Informasi (Ceramah Interaktif): Pendidik menjelaskan contoh penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari serta dampak jika norma tidak dipatuhi. Materi disampaikan secara verbal dan dicatat di papan tulis.
  - b) Tanya Jawab: Pendidik mengajukan pertanyaan terkait penerapan norma dalam kehidupan peserta didik, misalnya:
  - c) Refleksi dan Penguatan: Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama. Pendidik memberikan penegasan terhadap konsep yang telah dipelajari.

### **3. Pengendalian Variabel Luar**

Untuk menjaga validitas internal penelitian, dilakukan pengendalian terhadap beberapa variabel luar, yaitu:

- a. Pendidik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah orang yang sama, yaitu peneliti sendiri.
- b. Materi yang diajarkan pada kedua kelas adalah materi yang sama.
- c. Alokasi waktu pembelajaran pada kedua kelas adalah sama.
- d. Instrumen pretest dan posttest yang digunakan pada kedua kelas adalah sama.
- e. Lingkungan belajar berada pada sekolah yang sama dengan kondisi fasilitas yang relatif seragam.

### **4. Tahap Penyelesaian**

- a. Peneliti mengumpulkan seluruh data hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Peneliti Melakukan analisis data hasil dari pengisian pretest dan posttest yang telah dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.
- c. Peneliti melakukan pengujian untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media canva terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung.

## E. Variabel Penelitian

Menurut Amelia dkk, (2023), variabel penelitian merupakan atribut, karakteristik, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, organisasi, atau suatu aktivitas yang mengalami variasi tertentu. Variabel ini ditentukan oleh peneliti sebagai fokus kajian untuk dianalisis dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab munculnya perubahan pada variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Canva* (X).

### 2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, atau menjadi dampak dari perlakuan yang diberikan. Pada penelitian ini, variabel terikat adalah hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Y).

## F. Definisi Konseptual dan Operasional

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah pembatasan makna yang menjelaskan suatu konsep secara ringkas dan teoritis, guna memberikan pemahaman yang jelas mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Berikut definisi konseptual dalam penelitian ini:

- a. Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Canva*  
Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pemecahan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar. Model ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kemandirian. Dalam penerapannya, penggunaan

media Canva sebagai alat bantu visual dapat memperkuat proses pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL), karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran yang dialami peserta didik. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang mencakup kemampuan berpikir (kognitif), sikap dan nilai (afektif), serta keterampilan (psikomotorik).

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjabaran dari suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur dan diamati, sehingga memberikan informasi yang jelas mengenai batasan yang digunakan dalam penelitian. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Canva*
- Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran dengan bantuan media *Canva* merupakan upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. *Canva* sebagai media visual interaktif dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyajikan materi secara lebih kreatif dan mudah dipahami. Penggunaan media ini membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta mendukung pemahaman materi secara optimal sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Berikut langkah-langkah atau sintak penerapannya:
- 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah
  - 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
  - 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

b. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini merupakan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil belajar yang dimaksud mengacu pada ranah kognitif (pengetahuan), yang mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Indikator-indikator dalam kognitif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5).

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Tes merupakan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terkait pengetahuan dan keterampilan individu, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan (Abdullah dkk, 2022). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

### 2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau subjek penelitian, tanpa melakukan intervensi atau perubahan yang berarti terhadap kondisi yang diamati (Amelia dkk, 2023). Observasi dalam penelitian ini dilakukan

untuk memperoleh informasi mengenai lingkungan sekolah serta proses pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri 1 Gunung Agung.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun informasi dari berbagai dokumen atau sumber tertulis. Dokumen tersebut bisa berupa catatan, laporan, arsip, jurnal, maupun bentuk rekaman lainnya yang memiliki kaitan dengan fokus atau tujuan penelitian (Amelia et al., 2023). Dokumentasi merupakan salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini fungsinya untuk arsip segala hal yang berkaitan dengan penelitian ini.

## **H. Instrumen Penelitian**

### **1. Instrumen Tes**

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Tes tersebut kemudian diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang mengacu pada level kognitif mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) yang sesuai dengan taksonomi Bloom revisi. Kisi-kisi soal disusun secara sistematis dengan langkah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran pada materi norma.
- b. Menurunkan tujuan pembelajaran menjadi indikator soal yang terukur.
- c. Mengelompokkan indikator ke dalam level kognitif C3–C5.
- d. Menentukan jumlah butir soal pada setiap indikator sesuai proporsi tingkat kognitif.

Berdasarkan proses tersebut, diperoleh 25 butir soal yang kemudian diuji cobakan untuk mengetahui kualitas instrumen.berikut tabel kisi-kisi instrument tersebut

**Tabel 4 kisi-kisi Instrumen Tes**

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Menunjukkan contoh perilaku sesuai norma dalam kehidupan sehari-hari (C3)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan contoh perilaku sesuai norma di rumah, sekolah, dan masyarakat.</li> <li>2. Menentukan tindakan yang sesuai norma dalam situasi sehari-hari.</li> </ol>	C3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Mengidentifikasi norma yang dilanggar, akibat, dan solusi dari suatu kasus (C4)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi jenis norma pada suatu peristiwa.</li> <li>2. Menjelaskan akibat yang ditimbulkan dari pelanggaran norma.</li> <li>3. Menentukan solusi terhadap kasus pelanggaran norma.</li> </ol>	C4	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
Menilai pentingnya penerapan norma untuk kehidupan tertib dan damai (C5)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengevaluasi pentingnya norma dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>2. Memberikan alasan logis atas akibat pelanggaran norma.</li> <li>3. Menyajikan solusi terbaik terkait penerapan norma.</li> </ol>	C5	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25

Sumber: Analisis Penulis (2025)

## 2. Instrumen Non Tes

Peneliti juga menggunakan instrumen non-tes berupa lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Lembar observasi ini berfungsi sebagai alat pencatatan dan pengamatan langsung, yang diisi oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Problem based learning**

No	Langkah-langkah Pembelajaran	Aspek yang Dinilai	Skor penilaian			
			1	2	3	4
1	Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik menyajikan permasalahan melalui Canva yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik.				
2	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk memahami tugas pembelajaran Melalui canva dan membentuk kelompok belajar				
3	Membimbing penyelidikan individu/kelompok	Pendidik membimbing peserta didik dalam proses penyelidikan dan pemecahan masalah yang telah di berikan melalui canva				
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam menyusun dan mempresentasikan hasil karya serta mengikuti kuis interaktif melalui canva				
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membimbing peserta didik dalam menyimpulkan dan merefleksi pembelajaran				

Sumber: Analisis Penulis (2025)

**Tabel 6 Rubrik Penilaian Kegiatan Problem based learning**

Sintaks PBL	Aspek Peserta Didik yang Dinilai	Kriteria			
		1	2	3	4
<b>Orientasi Peserta Didik pada Masalah</b>	Peserta didik mampu menghubungkan materi yang disajikan melalui Canva dengan kehidupan nyata serta memperhatikan pembelajaran	Tidak dapat menghubungkan materi pada Canva dengan kehidupan nyata dan tidak memperhatikan tampilan pembelajaran	Kurang dapat menghubungkan materi pada Canva dengan kehidupan nyata dan kurang memperhatikan pembelajaran	Cukup dapat menghubungkan materi pada Canva dengan kehidupan nyata dan cukup memperhatikan pembelajaran	Mampu menghubungkan materi pada Canva dengan kehidupan nyata dan sangat fokus memperhatikan pembelajaran
<b>Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar</b>	Peserta didik mengoptimalkan interaksi dan kerja kelompok dalam kegiatan pembelajaran berbantuan Canva	Tidak berpartisipasi dalam pembentukan kelompok dan tidak terlibat dalam penggunaan Canva	Membentuk kelompok dengan bantuan pendidik dan masih terbatas dalam memanfaatkan Canva	Membentuk kelompok secara mandiri tetapi kerja sama dan penggunaan Canva belum optimal	Membentuk kelompok secara mandiri, kondusif, serta aktif memanfaatkan Canva dalam diskusi
<b>Membimbing Penyelidikan Individu/Kelompok</b>	Peserta didik menyelesaikan permasalahan melalui lembar kerja atau aktivitas yang disajikan pada Canva	Tidak mampu menyelesaikan permasalahan yang disajikan melalui Canva	Kurang mampu menyelesaikan permasalahan dan masih banyak melakukan kesalahan dalam menggunakan materi pada Canva	Mampu menyelesaikan permasalahan melalui Canva dengan bantuan teman atau pendidik	Mampu menyelesaikan permasalahan melalui Canva dengan baik, tepat, dan mandiri

Sintaks PBL	Aspek Peserta Didik yang Dinilai	Kriteria			
		1	2	3	4
<b>Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</b>	Peserta didik menyusun dan mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok dan melakukan kuis interaktif melalui canva	Tidak menyusun dan mempresentasikan hasil karya dan tidak ikut serta dalam kuis Canva	Menyusun dan mempresentasikan hasil karya serta mengikuti kuis canva tetapi belum percaya diri	Menyusun dan mempresentasikan hasil karya serta mengikuti kuis canva tetapi belum sistematis	Menyusun dan mempresentasikan hasil karya serta mengikuti kuis canva secara sistematis, menarik, dan percaya diri
<b>Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</b>	Peserta didik menyimpulkan dan merefleksikan pembelajaran berdasarkan materi atau rangkuman yang ditampilkan melalui Canva	Tidak menyimpulkan pembelajaran dari materi Canva	Menyimpulkan pembelajaran dari Canva tetapi belum menggunakan bahasa baku	Menyimpulkan pembelajaran dari Canva dengan bahasa baku tetapi kurang percaya diri	Menyimpulkan dan merefleksikan pembelajaran dari Canva dengan bahasa baku, runtut, dan percaya diri

Sumber: Analisis Penulis (2025)

## I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto, (2013), validitas atau kesahihan berasal dari istilah *validity*, yang mengacu pada tingkat ketepatan dan keandalan suatu alat ukur. Instrumen dikatakan valid apabila mampu menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Penyusunan kisi-kisi instrumen sangat membantu dalam proses uji validitas karena dapat dilakukan secara terstruktur dan sistematis. Untuk mengukur tingkat validitas butir soal, digunakan rumus korelasi point *biserial*, yang dilambangkan dengan  $r_{pbi}$ , dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi: } r_{\text{pbi}} = \frac{M_p - M_t}{2a} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$r_{\text{pbi}}$  = Koefisien korelasi point biserial

$M_p$  = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

$M_t$  = Mean skor total

$S_t$  = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)

$p$  = Proporsi peserta didik menjawab benar

$q$  = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Kriteria pengujian apabila  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

**Tabel 7 Hasil Uji Validitas**

Nomor Butir Soal	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
1	0,387	0,433	Tidak Valid
2	0,063	0,433	Tidak Valid
3	0,387	0,433	Tidak Valid
4	0,605	0,433	Valid
5	0,387	0,433	Tidak Valid
6	0,442	0,433	Valid
7	0,120	0,433	Tidak Valid
8	0,460	0,433	Valid
9	0,636	0,433	Valid
10	0,456	0,433	Valid
11	0,194	0,433	Tidak Valid
12	0,745	0,433	Valid
13	0,581	0,433	Valid
14	0,643	0,433	Valid
15	0,345	0,433	Tidak Valid
16	0,559	0,433	Valid
17	0,580	0,433	Valid

Nomor Butir Soal	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
18	0,753	0,433	Valid
19	0,390	0,433	Tidak Valid
20	0,525	0,433	Valid
21	0,664	0,433	Valid
22	0,576	0,433	Valid
23	0,476	0,433	Valid
24	0,327	0,433	Tidak Valid
25	0,598	0,433	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 7, pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel sebesar 0,433, di mana butir soal dinyatakan valid apabila  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ . Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 25 butir soal yang diuji, terdapat 16 butir soal yang valid, yaitu nomor 4, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, dan 25, sedangkan 9 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r-hitung lebih kecil dari r-tabel, sehingga butir soal yang valid digunakan sebagai instrumen penelitian dan Butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian. Perhitungan dapat dilihat pada (lampiran 15, halaman 120).

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan konsistensi hasil dari suatu instrumen ketika digunakan berulang kali. Menurut (Arikunto, 2013), reliabilitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya sebagai alat untuk mengumpulkan data, karena telah memenuhi syarat sebagai instrumen yang baik. Untuk menguji reliabilitas instrumen, digunakan rumus Kuder Richardson (KR-20), yang dirumuskan sebagai berikut.

Rumus:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  : Reliabilitas instrumen  
 $k$  : Banyaknya butir pertanyaan  
 $V_t$  : Varians total  
 $p$  : Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)  
 $q$  : Proporsi subjek yang menjawab salah pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 0)

Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson). Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Kriteria pengujian apabila:

- a. Jika nilai  $r_{11} > 0,60$  maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.
- b. Jika nilai  $r_{11} < 0,60$  maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.

**Tabel 8 Klasifikasi Reliabilitas**

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber (Arikunto, 2013)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen penelitian, diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,856. Nilai tersebut berada pada kategori reliabilitas sangat kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan layak digunakan

sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Perhitungan dapat dilihat pada (lampiran 16, halaman 121).

### 3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan indikator kualitas butir instrumen yang menunjukkan kemampuan suatu soal dalam membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah. Semakin tinggi daya pembeda suatu soal, semakin baik kemampuan soal tersebut dalam mengklasifikasikan tingkat kemampuan peserta didik secara objektif (Arikunto, 2013). Berikut ini rumus perhitungan dalam mencari uji daya pembeda, yaitu:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

- D = Daya Pembeda Soal  
 JA = Jumlah peserta kelompok atas  
 JB = Jumlah peserta kelompok bawah  
 BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar  
 BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar  
 $P_A$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 $P_B$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 9 Klasifikasi Daya Pembeda Soal**

Indexs Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Sangat Baik

Sumber (Arikunto, 2013)

**Tabel 10 Hasil Uji Daya Pembeda Soal**

No	Butir Soal	Klasifikasi Daya Pembeda
1	1,3,5,7,11,19	Jelek
2	2,4,6,9,10,16,17,18,23,24	Cukup
3	8,12,13,14,15,20,22,25	Baik
4	21	Sangat Baik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda butir soal, diketahui bahwa butir soal nomor 1, 3, 5, 7, 11, dan 19 termasuk dalam kategori jelek, butir soal nomor 2, 4, 6, 9, 10, 16, 17, 18, 23, dan 24 berada pada kategori cukup, butir soal nomor 8, 12, 13, 14, 15, 20, 22, dan 25 termasuk dalam kategori baik, serta butir soal nomor 21 berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas soal telah mampu membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dan rendah secara cukup efektif. Butir soal dengan kategori jelek tidak digunakan dalam instrument karena tidak mampu membedakan kemampuan peserta didik secara optimal. Perhitungan dapat dilihat pada (lampiran 18, halaman 123).

#### 4. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan digunakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji tingkat kesukaran terhadap butir soal. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

**Tabel 11 Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber (Arikunto, 2013)

**Tabel 12 Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran Soal**

No.	Butiran Soal	Klasifikasi Taraf Kesukaran
1	2	Sukar
2	6,8,11,12,13,14,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	Sedang
3	1,3,4,5,7,9,10,15	Mudah

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis taraf kesukaran butir soal, diketahui bahwa butir soal nomor 2 termasuk dalam kategori sukar, butir soal nomor 6, 8, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, dan 25 berada pada kategori sedang, sedangkan butir soal nomor 1, 3, 4, 5, 7, 9, 10, dan 15 termasuk dalam kategori mudah, Distribusi ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi, sehingga mampu mengukur kemampuan peserta didik secara lebih komprehensif. Perhitungan dapat dilihat pada (lampiran 17, halaman 122).

## J. Teknik Analisis Data dan Pengajuan Hipotesis

### 1. Teknik Analisis Data

#### a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

Skor hasil belajar peserta didik secara individu dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber:(Kunandar, 2013)

b. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Kelas V

Analisis data dilakukan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran peserta didik pada penelitian Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva terhadap Hasil Belajar. Data diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar, dan skor aktivitas dihitung menggunakan rumus berikut.

$$Na = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Na = Nilai akhir

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimum

**Tabel 13 Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik**

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
>80	Sangat Aktif
60-79	Aktif
50-59	Cukup
<50	Kurang

Sumber (Arikunto, 2013)

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Setelah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen, diperoleh data berupa hasil pretest, posttest, dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Adapun rumus untuk menghitung peningkatan pengetahuan tersebut adalah sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut :

Tinggi :  $0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$

Sedang :  $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$

Rendah :  $N\text{-Gain} < 0,3$

Sumber (Arikunto, 2013)

## 2. Uji Persyaratan Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena uji ini memiliki tingkat kepekaan yang baik dalam mendeteksi penyimpangan distribusi normal. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), sedangkan data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ).

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi dengan varians yang seragam. Pengujian homogenitas data dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan memiliki varians yang homogen apabila nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), sedangkan data dinyatakan tidak homogen apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ).

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana yaitu uji ANOVA melalui SPSS versi 26. Metode ini digunakan karena terdapat hubungan fungsional atau hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y) secara signifikan. Uji regresi linier sederhana dilakukan dengan menggunakan rumus

regresi dan pengujian statistik, serta dirumuskan dalam bentuk hipotesis sebagai berikut:

$$H_a: r \neq 0$$

$$H_o: r = 0$$

$$\hat{Y} = a + bX$$

$\hat{Y}$  :Subyek variabel terikat yang diproyeksikan

$X$  :Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

$a$  : Nilai konstanta harga  $\hat{Y}$ , jika  $X = 0$ .

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$b$  : Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel  $\hat{Y}$ .

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Kriteria Uji:

Jika,  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$

Sumber (Muncarno, 2017)

Rumusan Hipotesis penelitian yaitu

$H_0$  = Tidak Terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar

$H_a$  = Terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gunung Agung, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

#### 1. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

Pendidik juga diharapkan dapat mengembangkan media Canva secara variatif sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.

## 2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL), khususnya dalam kegiatan diskusi dan pemecahan masalah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## 3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas dan sarana pendukung yang memadai, serta mendorong pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Canva dalam proses pembelajaran.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan subjek yang lebih luas, waktu penelitian yang lebih panjang, serta mengkaji variabel lain yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Kk., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. 2022. Metodologi penelitian kuantitatif. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Amelia, D., Setiaji, B., Jarkawi, J., Primadewi, K., Habibah, U., Peny, T. L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., & Dharta, F. Y. 2023. Metode penelitian kuantitatif. Metpen. <https://penerbitzaini.com/>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., dan Sayekti, S. P. 2023. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran akidah akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. 2021. Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi VI)*. PT Rineka Cipta.
- Asep Sulaiman. 2015. *Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan*.
- Asmi, A., Adrias, A., & Syam, S. S. 2025. Analisis model PBL dengan media Canva terhadap hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila kelas tinggi SD. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 259–267.
- Bastian, A., & Reswita. 2022. *Model dan pendekatan pembelajaran*. CV. Adanu Abimata.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan pembelajaran*. UHAMKA Press. [www.uhamkpress.com](http://www.uhamkpress.com)
- Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. 2024. Implementasi model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan*

- Pembelajaran (JIEPP), 4(2), 223–229.  
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467>
- Dahri, N. 2022. Problem and project based learning (PPjBL) model pembelajaran abad 21 (Vol. 1). CV. Muharika Rumah Ilmiah.  
[https://repo.unespadang.ac.id/id/eprint/334/1/BUKU\\_MODEL\\_PPjBL\\_2022.pdf](https://repo.unespadang.ac.id/id/eprint/334/1/BUKU_MODEL_PPjBL_2022.pdf)
- Ekasari, E. R. R., & Trisnawati, N. 2020. Pengaruh model pembelajaran auditory intellectually repetition (AIR) terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 236–245. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p236-245>
- Erni, Perdana, D. R., Kurniawan, A., & Oktaria, S. D. 2024. Pengaruh model problem based learning berbantuan media video animasi terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jati Agung. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 796–813.  
<https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1219>
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2020. Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. 2022. Paradigm of independent curriculum for elementary teacher school. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12, 236–243.
- Hadiwijono, A. 2016. Pendidikan Pancasila, eksistensinya bagi mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Hukum*, 7(1), 82–97. <https://doi.org/10.26905/idjch.v7i1.1784>
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66–79.  
<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. 2022. Penggunaan dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Helmiati. 2012. Model pembelajaran. Aswaja Pressindo.
- Hermansyah. 2020. Problem based learning in Indonesian learning. *Social, Humanities, and Educations Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2257–2262. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Husna, F., Iraqi, H. S., & Putera, R. F. 2025. Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model problem based learning (PBL) berbantuan media berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 01

- Asam Kumbang Kabupaten Pesisir Selatan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 3452–3460.
- Istianah, A., & Susanti, R. P. 2021. Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter pelajar Pancasila. *Jurnal Politik, Hukum, Sosial Budaya dan Pendidikan*, 19(2), 202–207.
- Kunandar. 2013. *Guru profesional: Implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan dan sukses dalam sertifikasi guru*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Lisforti, T., Waldi, A., Yetti, A., & Reinita. 2025. Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model problem based learning berbantuan Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas V SDN 114 Dusun Baru Siulak Kabupaten Kerinci. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies (IICLS)*, 5(4), 915–925.
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. 2024. Teori-teori belajar dalam pembelajaran. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18.
- Makki, M. I., & Aflahah. 2019. *Konsep dasar belajar dan pembelajaran*. Duta Media Publishing. [https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP\\_DASAR\\_BELAJAR\\_DAN\\_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&printsec=frontcover)
- Mukholifah, E. P., Maruti, E. S., & Untari, T. D. 2024. Penerapan model problem based learning dengan media panorama untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SDN Pangongangan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(2), 9–14. <https://doi.org/10.36709/jpkim.v9i1.75>
- Muncarno. 2017. *Cara mudah belajar statistik pendidikan*. Hamim Group.
- Musyawir, Ansori, S., Irani, U., Kartika Delimayanti, M., Surwuy, G. S., Nurul Hidayah, S., Sihotang, C., Massang, B., Puspitasari, T., Magfirah, I., Agung, A. S., & Elvianasti, M. 2022. *Model-model pembelajaran inovatif*. PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Nafiati, D. A. 2021. Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nurgiansah, T. H. 2021. Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Nurrahma, F., & Reinita. 2024. Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model PBL berbantuan media Canva pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5507–5516.

- Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. 2022. Media pembelajaran audio visual berbasis Canva. Dalam *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, 5(1), 315–317.
- Raya Hayqal, M., & Ulfatun Najjicha, F. 2023. Peran Pendidikan Pancasila sebagai pembentuk karakter mahasiswa. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 55–62. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/civic-edu/index>
- Saefiana, S., Sukmawati, F. D., Rahmawati, R., Rusnady, D. A. M., Sukatin, S., & Syaifuddin, S. 2022. Teori pembelajaran dan perbedaan gaya belajar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 150–158. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3976>
- Simeru, A., Natusion, T., Takdir, M., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, W., Suyani, K., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. 2023. Model–model pembelajaran. Lakeisha.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutikno, M. S. 2019. *Metode & model-model pembelajaran: Menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan*.
- Ulfah, & Arifudin, O. 2021. Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Utomo, M. I. C., Nur Hidayah, R., Widodo, S. T., Azizah, W. A., & Rahmawati, S. 2023. Implementasi model pembelajaran problem based learning guna meningkatkan hasil belajar materi Pancasila pada kelas V sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 138–148. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i2.292>
- Vantika, E., Fadiana, M., & Wasitoh, T. 2025. Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model problem based learning pada siswa kelas 3 sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1141–1145.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran (Vol. 3)*. CV. Adanu Abimata. [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. 2023. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature review). *Jurnal*

Pendidikan Siber Nusantara, 1(1), 13–24.  
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Zainudin, & Ubabuddin. 2023. Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 915–930.