

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

**(Skripsi)**

**MUKTI SETIAWAN  
NPM 2053053003**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

**Oleh**

**MUKTI SETIAWAN  
NPM 2053053003**

**Skripsi**

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

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 8 METRO TIMUR

Oleh

MUKTI SETIAWAN

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 59 orang dan sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV B eksperimen dan IV A kontrol, cara menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Data dikumpulkan dengan teknik *pretest*, *posttest*, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji *regresi linier* sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

Kata Kunci: hasil belajar, model *problem based learning*, Bahasa Indonesia

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED WITH CANVA ON INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES CLASS IV STUDENTS OF SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

**By**

**MUKTI SETIAWAN**

The problem in this research are the low Indonesian language learning outcomes of class IV students at SD Negeri 8 Metro Timur. The aim of this research are to determine the effect of the problem based learning model assisted by Canva on students' Indonesian language learning outcomes. The method used in this research are a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population in this study was 59 people and the samples used were experimental class IV B and control IV A students. The method for determining the sample size in this study used a saturated sampling technique. Data was collected using pretest, posttest, observation and documentation techniques. Data were analyzed using a simple linear regression test. The results of the analysis show that there is an influence of using the problem based learning model assisted by Canva on the Indonesian language learning outcomes of class IV students at SD Negeri 8 Metro Timur.

**Keywords:** learning outcomes, problem based learning model, Indonesian

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

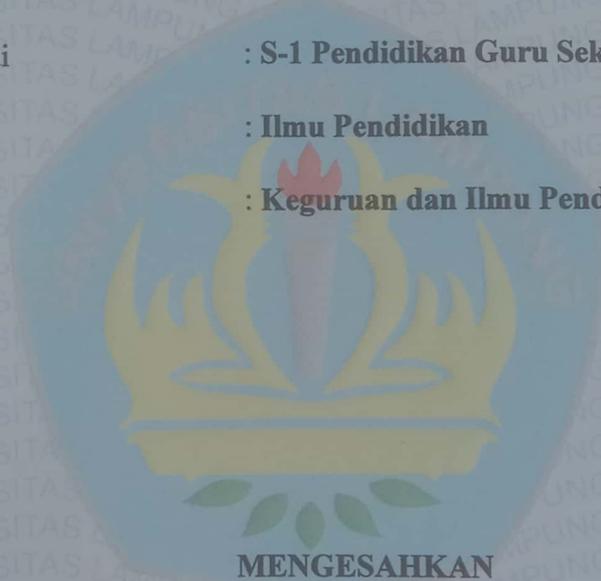
Nama Mahasiswa : **Mukti Setiawan**

No.Pokok Mahasiswa : **2053053003**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

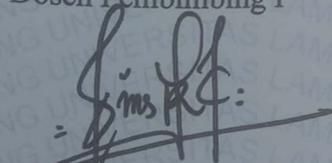
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



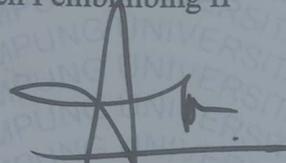
### 1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



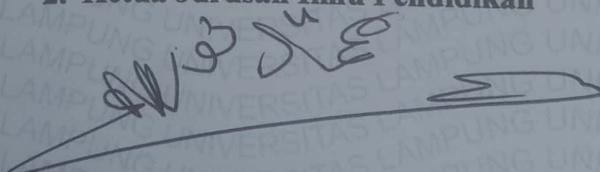
**Siska Mega Diana, M.Pd.**  
NIK 231502871224201

Dosen Pembimbing II



**Alif Luthvi Azizah, M.Pd.**  
NIP 199305 23202203 2 011

### 2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

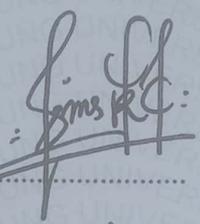


**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

1. TimPenguji

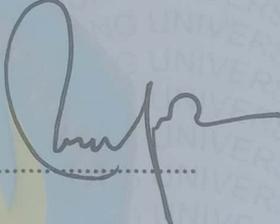
Ketua

: **Siska Mega Diana, M.Pd**.....  


Sekretaris

: **Alif Luthvi Azizah, M.Pd**.....  


Penguji Utama

: **Drs. Rapani, M.Pd**.....  




Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP196512301991111001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi 01 Agustus 2024**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mukti Setiawan  
NPM : 2053053003  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur**" 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, 15 Agustus 2024  
Yang Membuat Pernyataan,



Mukti Setiawan  
NPM. 2053053003

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Mukti Setiawan lahir di Dono Arum, Kecamatan Seputih Agung, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung pada tanggal 23 Oktober 2001. Peneliti merupakan anak tunggal dari, pasangan Bapak Sriyono dan almh. Ibu Gemiati

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. Tahun 2014 menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 2 Dono Arum, Kecamatan Seputih Agung, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.
2. Tahun 2017 menyelesaikan pendidikan di SMP Negeri 2 Seputih Agung, Kecamatan Seputih Agung, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.
3. Tahun 2020 menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 1 Seputih Agung, Kecamatan Seputih Agung, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri Wilayah Barat (SMM- PTN Barat). Pada tahun 2023 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 01 Sangkaran Bhakti, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Sangkaran Bhakti, Kecamatan Blambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

## **MOTTO**

“Maka Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras ( untuk urusan yang lain), dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap”

**(Q.S AL- Insyirah : 6-8)**

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan penuh rasa syukur pada Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta Shalawat dan Salam kehadiran Nabi Muhammad Shalallahu 'alaihi Wa Sallam atas terselesaikannya penulisan skripsi ini. Tulisan ini kupersembahkan untuk.

**Ayahanda tercinta Sriyono dan Ibunda tercinta Almh Gemiati  
serta mama Alini Yayu Ariani,**

Terima kasih yang senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang, bekerja keras demi kebahagiaan anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan disetiap langkah untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah serta memberikan motivasi dan dukungan yang luar biasa. Ucapan terima kasihku kepada bapak dan ibu tercinta hanya bisa ku ucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah Swt senantiasa melindungi dan menjaga bapak dan ibu. Aamiin.

Almamater Tercinta **“Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag.,M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik dan sebagai Dosen Pembahas yang telah memberikan motivasi dan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Siska Mega Diana, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Alif Luthvi Azizah , M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.
9. Kepala SD Negeri 8 Metro Barat dan Wali kelas IV yang telah menerima dan membantu saya dalam melakukan Uji Instrumen Penelitian serta Peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Timur yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.
10. Saudara saya, Zidny, Azka, Dan Hafa, serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan, semangat serta motivasi demi keberhasilanku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Sahabat seperjuangan Tim Sukses Skripsi dan Tim Tes Lulus Skripsi, serta Teman Kos, Dimas Aris dan Rahmat Agung. Terima kasih telah mewarnai momen-momen perjalanan semester terakhir saya, yang akan diingat sebagai pengalaman yang indah. Semoga kita semua segera mencapai mimpi-mimpi kita.
12. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2020 terutama kelas A terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini dan Semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini.  
Terima kasih.

Bandar Lampung, 15 Agustus 2024  
Peneliti

Mukti Setiawan  
NPM 2053053003

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
<b>II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Belajar.....	9
2.1.1 Pengertian Belajar .....	9
2.1.2 Teori Belajar .....	10
2.2 Hasil Belajar .....	13
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar .....	13
2.2.2 Fakor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar .....	14
2.2.3 Indikator Hasil Belajar .....	16
2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	18
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD .....	18
2.3.2 Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia di SD .....	19
2.4 Materi Pembelajaran Teks Narasi Kelas IV .....	21
2.5 Model Pembelajaran.....	22
2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	22
2.5.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran .....	23
2.5.3 Fungsi Model Pembelajaran .....	24
2.6 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	26
2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	26
2.6.2 Tujuan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	27
2.6.3 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ..	29
2.6.4 Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	31

2.6.5 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	34
2.6.6 Kelemahan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ....	35
2.7 Canva.....	37
2.8 Penelitian yang Relevan .....	38
2.9 Kerangka Pikir .....	40
2.10 Hipotesis .....	41
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	42
3.2 Prosedur Penelitian .....	43
3.3 <i>Setting</i> Penelitian .....	44
3.3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	44
3.3.2 Populasi dan Sampel.....	44
3.4 Variabel Penelitian.....	45
3.5 Definisi Variabel.....	46
3.5.1 Definisi Konseptual .....	46
3.5.2 Definisi Operasional .....	47
3.6 Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	49
3.6.1 Tes .....	49
3.6.2 Dokumentasi .....	50
3.7 Uji Kemantapan Alat Pengumpul Data.....	50
3.7.1 Penyusunan Kisi-kisi Soal Tes.....	50
3.7.2 Uji Coba Instrumen Tes .....	51
3.7.3 Uji Validitas .....	51
3.7.4 Uji Reliabilitas.....	52
3.8 Teknik Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis .....	53
3.8.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	54
3.8.2 Uji Persyaratan Analisis Data .....	55
3.9 Pengujian Hipotesis Penelitian .....	56
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	58
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian .....	58
4.1.2 Pengambilan Data Penelitian .....	58
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	59
4.2 Hasil Analisis Data .....	65
4.2.1 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data .....	65
4.2.2 Hasil Uji Hipotesis.....	64
4.3 Pembahasan .....	67
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	70
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>71</b>
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai ketuntasan mata pelajaran bahasa indonesia pada UTSsemester ganjil peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timut.....	6
2. Sintak model pembelajaran <i>problem based learning</i> .....	31
3. Jumlah sampel penelitian .....	45
4. Kisi-kisi soal instrumen tes .....	50
5. Interpretasi koefisien korelasi nilai r. ....	52
6. Analisis tes uji instrumen .....	52
7. Koefisien reliabilitas .....	53
8. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik .....	55
9. Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan canva Pertemuan 1 .....	59
10. Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan canva Pertemuan 2 .....	59
11. Hasil skor observasi keterlaksanaan penerapan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan canva .....	60
12. Deskripsi data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> hasil belajar penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan canva.....	61
13. Nilai hasil belajar <i>pretest</i> peserta didik kelas eksperimen dan kontrol .	62
14. Nilai Hasil Belajar <i>Posttest</i> peserta didik kelas eksperimen dan kontrol .....	64
15. Klasifikasi nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kontrol .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	41
2. Desain Penelitian .....	42
3. Diagram batang hasil skor observasi keterlaksanaan penerapan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan canva .....	60
4. Diagram perbandingan ketutasan nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	63
5. Diagram perbandingan ketuntasan nilai <i>posttest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	64
6. Diagram perbandingan nilai rata-rata <i>N-Gain</i> .....	65
7. Peneliti sedang meminta izin pada kepala sekolah SD Negeri 8 Metro Timur .....	159
8. Peneliti sedang melakukan wawancara pada wali kelas IV b .....	159
9. Peneliti sedang melakukan observasi di kelas IV a .....	160
10. Peneliti sedang meminta izin melakukan uji instrument di SD Negeri 8 Metro Barat.....	160
11. Peneliti sedang membagikan lembar tes uji instrumen di SD Negeri 8 Metro Barat.....	161
12. Peserta didik sedang mengisi lembar tes uji instrument di SD Negeri 8 Metro Barat.....	161
13. Peneliti sedang menjelaskan materi di kelas eksperimen SD Negeri 8 Metro Timur .....	162
14. Peneliti sedang menjelaskan materi di kelas eksperimen SD Negeri 8 Metro Timur .....	162
15. Peneliti sedang menjelaskan materi di kelas eksperimen SD Negeri 8 Metro Timur .....	163

16. Peneliti sedang menjelaskan materi di kelas eksperimen SD Negeri 8 Metro Timur .....	163
17. Peneliti sedang menjelaskan materi menggunakan media Canva di kelas eksperimen SD Negeri 8 Metro Timur.....	164
18. Peneliti sedang menjelaskan materi menggunakan media Canva di kelas eksperimen SD Negeri 8 Metro Timur.....	164
19. Peserta didik sedang mempresentasikan hasil kegiatan di depan kelas pada kelas eksperimen SD Negeri 8 Metro Timur .....	165
20. Peneliti sedang menjelaskan materi di kelas kontrol SD Negeri 8 Metro Timur .....	165
21. Peneliti membagikan lembar instrumen di kelas kontrol SD Negeri 8 Metro Timur .....	166
22. Peneliti membagikan lembar instrumen di kelas kontrol SD Negeri 8 Metro Timur .....	166
23. Peserta didik kelas kontrol sedang mengisi lembar instrumen di SD Negeri 8 Metro Timur .....	167
24. Peserta didik kelas kontrol sedang mengumpulkan lembar instrumen di SD Negeri 8 Metro Timur .....	167

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pendahuluan.....	80
2. Observasi Awal.....	86
3. Validasi instrument tes.....	93
4. Perangkat Pembelajaran.....	103
5. Perhitungan Uji Instrumen.....	145
6. Data Hasil Penelitian.....	150
7. Perhitungan Analisis Data.....	163
8. Tabel-tabel Statistik.....	180
9. Dokumentasi.....	185

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi dan berinteraksi antar manusia dalam bermasyarakat baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa nasional di negara Indonesia adalah bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan Mulyaningsih, (2017) menunjukkan bahwa keberadaan dan keberlangsungan bahasa Indonesia sendiri mempunyai kekuatan hukum yang kuat dan jelas karena dilindungi oleh UU Republik Indonesia. Undang-Undang tersebut yaitu UU Nomor 24 Tahun 2009 yang membahas bahasa, bendera serta lambang negara, peraturan tersebut harus diikuti dengan tindakan nyata dari warga Indonesia. Dalam hal ini, cara yang dapat dilakukan adalah penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan menjaga eksistensi bahasa Indonesia. Hal itu dilaksanakan sebagai pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia. Pada hari Kamis tanggal 28 Oktober 1928 telah diikrarkannya Sumpah Pemuda pada butir ketiga, yaitu kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia. Dengan demikian, bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan di negara Indonesia. Maka dari itu, sebagai warga Indonesia yang baik sepatutnya menjunjung tinggi bahasa Indonesia.

Pendidikan Bahasa Indonesia adalah suatu materi pelajaran wajib diajarkan dalam dunia ilmu pendidikan di sekolah dari jenjang pendidikan dasar kelas I sampai dengan kelas VI, sekolah menengah hingga jenjang perguruan tinggi. Dengan kemampuan berbahasa Indonesia dapat menjadikan peserta didik lebih baik berkomunikasi bahasa Indonesia serta terampil dalam berbahasa mulai dari menyimak, membaca, menulis serta mampu berbicara ke dalam bahasa Indonesia hingga peserta didik mempunyai pengetahuan

terhadap bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan suatu bahasa kesatuan Indonesia sebagai bentuk jati diri bangsa dalam menguatkan persatuan seluruh warga Negara. Suatu Negara Indonesia masyarakat wajib menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan masyarakat maupun dalam dunia pekerjaan (Arifin, 2015). Berbahasa terdiri dari empat aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut selalu berkaitan satu dengan yang lain. Kemampuan menulis merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Simarmata dan Sulastri, 2018).

Membaca teks narasi merupakan salah satu materi dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang diharapkan mampu menghibur pembacanya dengan pengalaman estetis melalui kisah dan cerita baik itu bersifat fiksi maupun nonfiksi. Narasi adalah karangan yang menceritakan tentang peristiwa berdasarkan fiktif atau nonfiktif. Narasi dapat berupa pengalaman pribadi, informasi, cerita imajinasi, atau biografi yang tersusun secara kronologis (Stephen & Muriel, 2013). Teks narasi merupakan sebuah teks yang tersusun dari beberapa paragraf yang menceritakan suatu peristiwa kejadian dan disusun secara kronologi sesuai dengan urutan waktu yang ditentukan. Berdasarkan teori di atas pada waktu peserta didik membaca teks narasi ia mengenal kata demi kata, mengejanya dan membedakannya dengan kata lain. Keterbatasannya dalam membaca belum memungkinkan memanipulasi arti kata itu dalam kalimat.

Berdasarkan proses belajar membaca teks narasi ini diharapkan peserta didik memperoleh pengetahuan yang bermanfaat untuk membangun daya nalar, sosial, dan emosional. Sehingga siswa tertarik untuk membaca teks narasi serta dapat memahaminya karena selama ini peserta didik masih kurang berhasil dan belum optimal. Selain itu kemampuan peserta didik dalam membaca teks narasi masih memerlukan strategi dalam membacanya. Strategi

adalah ilmu dan kiat didalam memanfaatkan segala sumber yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini karena peserta didik secara langsung menghadapi teks tentang membaca narasi

Hasil PISA (*the Programme for International Student Assessment*) Indonesia tahun 2022, menunjukkan peringkat hasil belajar literasi Indonesia naik 5 sampai 6 posisi dibanding PISA 2018. Peningkatan ini merupakan capaian paling tinggi secara peringkat (persentil) sepanjang sejarah Indonesia mengikuti PISA. Ternyata, penggantian kurikulum mampu memperbaiki literasi. Kurikulum Merdeka mendukung guru melakukan asesmen diagnostik dan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan tiap murid. Buku-buku teks Kurikulum Merdeka juga memuat lebih banyak aktivitas yang dirancang mengasah daya nalar. Diperlukan cara lain, cara-cara inovatif untuk mengembangkan angka literasi, misalnya dengan membaca fiksi (Adiputri, 2022). Kemudian berdasarkan data dari *Global Talent Competitiveness Index* (GTCI) atau pemeringkatan daya saing negara dengan melihat kemampuan sumber daya manusia, dimana salah satu indikator indeks penilaian adalah dari sektor pendidikan, di kawasan Asia Tenggara menunjukan Singapura pada peringkat ke-satu dengan skor 77,27, kemudian peringkat ke-dua oleh Malaysia 58,62, lalu ada Brunei Darussalam 49,91 dan Filipina 40,94. Sementara itu, Indonesia hanya menempati posisi ke-enam dengan skor yaitu sebesar 38,61 (GTCI, 2019). Berdasarkan data tersebut perlu ditingkatkan kualitas dan mutu pendidikan Indonesia.

Hasil penelitian pendahuluan yang di lakukan peneliti, terdapat permasalahan yaitu peserta didik kelas IV A dan kelas IV B SD Negeri 8 Metro Timur belum mengikuti pembelajaran dengan baik khususnya pelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran membaca, biasanya pendidik memberikan tugas kepada peserta didik seperti membaca teks narasi. Sebelum kegiatan dilaksanakan, pendidik berceramah tentang informasi yang dianggap penting berkaitan dengan apa yang harus dilakukan peserta didik. Kegiatan membaca teks narasi dilakukan dari awal hingga akhir

teks, yang selanjutnya diadakan tanya jawab dan diskusi untuk mengetahui isi dari materi.

Selama proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi pembelajaran belum menggunakan strategi atau model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dan tidak jenuh dalam proses belajar berlangsung. Sehingga peserta didik cenderung hanya menerima dan menghafal pembelajaran tanpa mengetahui hubungan antara pengetahuan yang di peroleh dengan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Sampai sejauh ini pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 8 Metro Timur belum mencapai tujuan yang diharapkan sebagai salah satu bukti rendahnya perolehan nilai hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik, baik nilai ulangan harian dan ulangan tengah semester.

Permasalahan di atas diperlukan adanya solusi yang digunakan untuk memperbaiki hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. Cara yang dapat digunakan yaitu pendidik harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran agar kemampuan serta hasil belajar dapat lebih baik. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *problem based learning*. Salah satu model yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas menggunakan model *problem based learning* seperti yang dijelaskan Model *problem based learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam model *problem based learning* kemampuan berpikir peserta didik betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan (Rusman, 2014).

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) dengan Canva dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik. Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi

Canva yang akan digunakan dalam pembelajaran, menarik alasan yaitu, (1) revolusi industri 4.0 peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan, (2) sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat (Pelangi, 2020). Hal ini akan berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar. Dalam penelitian ini, penulis dibantu oleh aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk membuat desain dengan berbagai fitur menarik didalamnya, seperti presentasi, poster, infografis, brosur, video, dan lain sebagainya (Rohayati, 2022). Melalui aplikasi canva, pendidik dapat membuat dan mendesain sendiri beragam bahan ajar baik berbentuk gambar, suara maupun video yang diharapkan akan menarik perhatian dan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dan dokumentasi terhadap kelas IV yang dilakukan pada tanggal 10 s.d 14 September 2023 di SD Negeri 8 Metro Timur, Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap wali kelas IV, diperoleh data bahwa pendidik hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi belum menggunakan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran kurang tepat, faktor dari peserta didik yaitu peserta didik cenderung hanya menerima dan menghafal pembelajaran, peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran kurangnya disiplin peserta didik dalam pembelajaran, hasil belajar peserta didik masih rendah. Terlihat bahwa hasil belajar UTS peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terbilang masih rendah dikarenakan masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu yang dapat dilakukan agar nilai peserta didik sesuai dengan harapan maka perlu diperhatikan lagi faktor apa yang menyebabkan permasalahan ini terjadi. Berikut penulis sajikan tabel data hasil nilai UTS semester ganjil kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2023/2024.

**Tabel 1 Nilai Ketuntasan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada UTS Semester Ganjil Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur**

NO	Kelas	KKM	Ketuntasan				$\Sigma$
			Tuntas $\geq 75$		Belum Tuntas $\leq 75$		
			Jumlah Peserta didik	Presentase (%)	Jumlah Peserta didik	Presentase (%)	
1	IV A	75	5	17,24	24	82,76	29
2	IV B	75	10	33,33	20	66,67	30

Sumber: Dokumentasi wali kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2023/2024

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur dengan jumlah 59 orang peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari presentase dalam tabel di tiap kelas. Peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah 75 sesuai dengan KKM di kelas IV A yaitu 82,76% dan di kelas IV B yaitu 66,67%. Oleh sebab itu peneliti memilih kelas IV B untuk dijadikan kelas eksperimen sedangkan kelas IV A akan dijadikan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas IV B memiliki nilai ketuntasan yang lebih rendah dibandingkan kelas IV A. Masalah-masalah yang teridentifikasi di atas, perlu dicari model pembelajaran yang melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *problem based learning* berbantu media canva.

Adapun alasan peneliti memilih canva yang telah dipaparkan di atas dan juga di dukung oleh beberapa penelitian yang telah membuktikan bahwa canva dapat memberikan pengaruh baik dalam pembelajaran. Dalam penelitian Rohayati (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik”, yang kesimpulannya mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi canva di kelas eksperimen terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian yang

berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.
2. Pendidik hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi.
3. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran salah satunya *problem based learning* berbantuan canva.
4. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yaitu

1. Model *problem based learning* berbantuan canva (X)
2. Hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur (Y).

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur?”.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakan penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat bagi:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi dibidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pada model *problem based learning* berbantuan canva

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar khususnya bahasa Indonesia serta dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan model *problem based learning* berbantuan canva.

#### b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi penggunaan model *problem based learning* berbantuan canva, dengan begitu diharapkan nantinya pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan model yang lebih bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya.

#### c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 8 Metro Timur.

#### d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan pengalaman mengenai model pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen dan model *problem based learning* berbantuan canva.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Belajar

#### 2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri seseorang dari tidak tahu menjadi tahu. Belajar merupakan sebuah upaya untuk mencapai peradaban yang lebih baik dengan berbagai usaha, seperti yang dikemukakan oleh Suyono (2011) bahwa:

“Belajar adalah suatu upaya pembelajaran untuk mengembangkan seluruh kepribadian, baik fisik maupun psikis. Belajar juga dimaksudkan untuk mengembangkan seluruh aspek intelegensi sehingga anak didik menjadi manusia yang utuh, cerdas secara intelegensi, cerdas secara emosional, cerdas secara psikomotor, dan memiliki keterampilan yang berguna untuk kehidupannya”.

Belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pengertian belajar secara psikologis merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Mukhtar, 2015). Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak (Susanto, 2013).

Berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan syarat untuk bisa melakukan segala hal, baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun keterampilan. Belajar dapat dilakukan dengan

keinginan sendiri atau keinginan orang lain, dan dengan dorongan orang lain. Belajar juga merupakan suatu kegiatan penting yang harus dilakukan setiap manusia untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu yang berguna untuk kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial individu tersebut agar menjadi lebih baik.

### **2.1.2 Teori Belajar**

Teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis yang telah teruji kebenarannya melalui eksperimen (Rachmawati & Daryanto, 2015). Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar sehingga membantu kita untuk mengetahui proses yang kompleks dari belajar. Pengertian belajar menitikberatkan pada 3 unsur pokok yaitu perubahan tingkah laku, pengalaman, lamanya waktu perubahan perilaku yang dimiliki oleh pembelajaran atau dengan kata lain perubahan tersebut relatif menetap (Winataputra, 2017). Perubahan tingkah laku yang dimaksud dapat berbentuk perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses intern yang kompleks dari belajar. Teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis (Cahyo, 2013).

Kegiatan pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik sebagai peserta didik. Interaksi itu sendiri dapat terjadi baik secara fisik maupun secara emosional. Jadi, kegiatan interaksi dalam pembelajaran adalah bagaimana guru memperlakukan peserta didik agar terjadi kegiatan belajar secara efektif pada diri peserta didik tersebut. Menurut pendapat Suyono dan Haryono (2014) menjelaskan jenis teori belajar yang banyak mempengaruhi pemikiran tentang proses pembelajaran dan pendidikan adalah teori belajar *Behaviorisme*, *Kognitivisme*, *Konstruktivisme* dan *Humanisme*.

Selanjutnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### A. Teori Belajar *Behaviorisme*

Teori *Behaviorisme* didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku (*Behavior*) individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Ada tiga jenis teori belajar menurut teori *Behaviorisme* yaitu :

##### 1) *Respondent Conditioning*

Teori ini dikenalkan oleh Pavlov (1849-1936) yang didasarkan pada pemikiran bahwa perilaku/tingkah laku merupakan respon yang dapat diamati dan diramalkan (Titin, 2021)

##### 2) *Operant Conditioning*

Teori ini dikenalkan B.F Skinner (1945) yang berpendapat bahwa belajar menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati, sedang perilaku dan belajar diubah oleh kondisi lingkungan.

##### 3) *Observational Learning* atau *Social Cognitive Learning*

Teori ini dikenalkan Albert Bandura (1969) yang menjelaskan bahwa belajar observasi merupakan sarana dasar untuk memperoleh perilaku baru atau mengubah pola perilaku yang sudah dikuasai.

#### B. Teori Belajar *Kognitivisme*

Teori *Kognitivisme* mengacu pada wacana psikologi kognitif dan berupaya menganalisis secara ilmiah proses mental dan struktur ingatan atau *Cognition* dalam aktifitas belajar. *Cognition* diartikan sebagai aktivitas mengetahui, memperoleh, mengorganisasikan dan menggunakan pengetahuan (Lefrancois, 1985). Tekanan utama psikologi kognitif adalah struktur kognitif, yaitu panjang (*Long-term memory*) psikologi kognitif memandang sebagai makhluk yang selalu aktif mencari dan menyeleksi informasi untuk diproses perhatian utama psikologi kognitif adalah pada upaya memahami proses individu kognitif berlangsung berdasar skemata atau struktur mental

individu yang mengorganisasikan hasil pengamatannya. Struktur mental individu tersebut berkembang sesuai dengan tingkatan kognitif seseorang semakin tinggi pula kemampuan dan keterampilannya dalam memproses berbagai informasi atau pengetahuan yang diterimanya dari lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

#### C. Teori Belajar *Konstruktivisme*

Konsep dasar belajar menurut teori belajar *Konstruktivisme* : pengetahuan baru di konstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Aziz, (1999) menjelaskan : *Konstruktivisme* adalah tidak lebih daripada satu komitmen terhadap pandangan bahwa manusia membina pengetahuan sendiri. Ini bermakna bahwa sesuatu pengetahuan yang dipunyai oleh seseorang individu adalah hasil dari pada aktivitas yang dilakukan oleh individu tersebut, dan bukan sesuatu maklumat atau pengajaran yang diterima secara pasif daripada luar. Pengetahuan tidak boleh dipindahkan daripada pemikiran seseorang individu kepada pemikiran individu yang lain sebaliknya, setiap insan membentuk pengetahuan sendiri dengan menggunakan pengalamannya sendiri.

#### D. Teori Belajar *Humanisme*

Teori Belajar *Humanisme* dikenalkan oleh Rogers, (1902-1987) yang didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang dalam upayanya memenuhi kebutuhan hidupnya. Setiap manusia memiliki kebutuhan dasar kehangatan, penghargaan, penerimaan, pengagungan dan cinta dari orang lain. Dalam proses pembelajaran, kebutuhan-kebutuhan tersebut perlu diperhatikan agar peserta didik tidak merasa dikecewakan. Apabila peserta didik merasa upaya pemenuhan kebutuhannya terabaikan maka besar

kemungkinan di dalam dirinya tidak akan tumbuh motivasi dalam belajarnya.

Diketahui bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan yang dialami seseorang dari yang tidak tahu, menjadi tahu. bahwa belajar itu Perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya (Sardiman, 2011). Pendapat yang hampir sama mengenai belajar berasal dari Pupuh et al, (2010) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain sebagainya.

Merujuk dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil intinya bahwa teori belajar merupakan suatu proses pada seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Belajar menjadikan perilaku seseorang berubah akibat dari pengalaman yang dialaminya.

## **2.2 Hasil Belajar**

### **2.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar pada umumnya digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar dapat diketahui melalui pengukuran, dimana hasil pengukuran tersebut menunjukkan sampai sejauh mana pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dapat dikuasai oleh peserta didik. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara terpisah, tetapi secara komprehensif (Thobroni, 2015).

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Selanjutnya menurut Suprihatiningrum (2013) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*). Hasil belajar juga menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes. Hamalik (2013) mendefinisikan bahwa hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Pendapat lainnya oleh Kunandar (2013) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Merujuk pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perubahan-perubahan yang terjadi, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar.

### **2.2.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar dapat disebabkan dari beberapa faktor. Susanto (2013) menyebutkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor *internal*  
Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik. Meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor *eksternal*  
Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta

didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Secara garis besar faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi dua bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Slameto (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Berikut faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar.

1. Faktor *intern*
2. Yaitu faktor di dalam diri individu. Faktor *intern* terdiri dari:
  - a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
  - b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).
  - c. Faktor kelelahan.
3. Faktor *ekstern*  
Yaitu faktor di luar diri individu. Faktor *ekstern* terdiri dari:
  - a. Faktor keluarga (cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
  - b. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
  - c. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan betuk kehidupan masyarakat).

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal menurut (Sobur, 2020)

1. Faktor internal peserta didik
  - a. Faktor fisiologis peserta didik, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
  - b. Faktor psikologis peserta didik, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
2. Faktor-faktor eksternal peserta didik
  - a. Faktor lingkungan peserta didik  
Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan

sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

- b. Faktor instrumental yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal.

Merujuk pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar.

### **2.2.3 Indikator Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat diukur menggunakan indikator hasil belajar. Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar Sudjana, (2016), yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada peserta didik merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik dalam proses pengajarannya. Menurut Sudjana, (2016) hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu sebagai berikut.

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkatégorikan, kemampuan menganalisis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. Keterampilan intelektual terdiri dari belajar diskriminasi, belajar konsep dan belajar aturan.
  - a. Belajar diskriminasi, yaitu pembedaan terhadap berbagai rangkaian. Seperti membedakan berbagai bentuk wajah, waktu, binatang, atau tumbuh-tumbuhan.
  - b. Belajar konsep. Konsep merupakan simbol berpikir. Hal ini diperoleh dari hasil membuat tafsiran terhadap fakta.
  - c. Belajar aturan. Hukum, dalil atau rumus (*rule*). Setiap dalil atau rumus yang dipelajari harus dipahami artinya.
3. kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Indikator hasil belajar ada tiga ranah Fauhah & Rosy, (2021) yaitu:

1. Kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Afektif yaitu penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Psikomotorik yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Indikator hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini fokus pada ranah kognitif. Dalam indikator hasil belajar adalah hasil pencapaian materi setelah diterapkannya model model *problem based learning* berbantu media dalam proses pembelajaran.

## **2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

### **2.3.1 Pengertian Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar**

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar, berdasarkan Peraturan Menteri No. 22 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah “Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari aspek menyimak, menulis surat, menulis, dan berbicara. Aspek yang dipilih dalam penelitian ini adalah aspek menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki landasanlandasan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Resmini dkk, (2019) yang mengatakan bahwa sekolah dasar, landasan pembelajaran bahasa Indonesia ditelusuri melalui landasan formal berupa kurikulum, landasan filosofis-ideal berupa wawasan teoritik-konseptual, dan landasan operasional berupa buku teks bahasa Indonesia.

Menurut Susanto, (2013), pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh peserta didik disemua jalur dan jenjang pendidikan formal. Namun, pembelajaran bahasa Indonesia seharusnya dikelola dengan sistem yang utuh dan menyeluruh. (Rahayu, 2019)

Jadi kesimpulan dari penjelasan beberapa ahli di atas adalah bahwa pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari beberapa aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, dan pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial berkomunikasi menggunakan bahasa, baik lisan

maupun tulisan, sehingga kemampuan berbahasa sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.3.2 Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di sekolah dasar, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto, (2013) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain bertujuan agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia, antara lain agar peserta didik memiliki kegemaran membaca meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat memberikan kemampuan dasar berbahasa yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan di sekolah menengah maupun untuk menyerap ilmu yang dipelajari lewat bahasa itu. Menurut Hartati, (2013) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik menghargai dan mengembangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara
2. Peserta didik memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan.
3. Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
4. Peserta didik memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
5. Peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Merujuk pada pendapat di atas, pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra

untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan agar peserta didik memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis). Pembelajaran bahasa Indonesia dasar dalam pada implementasi pembelajaran bahasa Indonesia sebagai suatu pemahaman kepada pendidik sekolah dasar untuk mengembangkan adanya suatu pendidikan formal. Awal sekolah dasar dapat berfungsi untuk pusat budaya dan pembudayaan baca tulis pendidik dapat melaksanakan pembelajaran tersebut bahasa Indonesia dengan keterampilan berbahasa dengan benar dan bahasa merupakan sebuah budaya yang berharga dari generasi ke generasi berikutnya dengan adanya komponen kemampuan dalam berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar dapat diarahkan agar dapat meningkatkan adanya suatu kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat diterapkan untuk mengembangkan adanya apresiasi peserta didik pada hasil karya sastra Indonesia yaitu dengan cara dapat berupa.

1. Dapat berbicara dengan efektif yang sesuai dengan sikap yang berlaku. bahasa Indonesia peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik walaupun berbeda suku atau daerah
2. Dapat berbicara dengan efektif yang sesuai dengan sikap yang berlaku. bahasa Indonesia peserta didik dapat berkounikasi dengan baik walaupun berbeda suku atau daerah
3. Menghargai dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai untuk suatu bahasa persatuan. Adanya bahasa Indonesia ini meupakan sikap pada bahasa dan menggunakan dengan baik.
4. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan. Dengan memiliki tujuan yang tepat kita dapat menggunakan bahasa Indonesia ini dengan tepat tidak hanya dalam berkomunikasi saja akan tetapi dalam kegiatan sehari-harinya (Zulela, 2013).

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan bagi peserta didik adalah untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya.

Adapun tujuan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa peserta didik, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya.

#### **2.4 Materi Pembelajaran Teks Narasi Kelas IV**

Narasi (narration) secara harfiah bermakna kisah atau cerita. Paragraf narasi bertujuan mengisahkan atau menceritakan (Wiyanto, 2018). Narasi berasal dari bahasa Inggris *narration*. Bentuk ajektif narasi adalah naratif, dari bahasa Inggris *narrative*. Narasi sebagai salah satu jenis karangan adalah tulisan yang berupaya menceritakan suatu peristiwa atau serangkaian peristiwa yang akan disusun berdasarkan urutan waktu yang dihubungkan sedemikian rupa sehingga menimbulkan pengertian-pengertian yang merefleksikan penafsiran penulisnya. (Rumaningsih, 2013)

Narasi adalah bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Sedangkan paragraf naratif adalah paragraf yang berkaitan erat dengan penceritaan atau pendongengannya dari sesuatu. Tujuannya adalah untuk menghibur para pembaca (Kunjang, 2009). Ciri khas karangan narasi terletak pada kejadian yang diceritakan dan urutan waktu terjadi. Tulisan sejarah merupakan contoh terbaik tulisan narasi.

Wacana narasi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu :

1. Wacana narasi kejadian, adalah paragraf yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa.
2. Wacana narasi runtut cerita, adalah pola pengembangan yang menceritakan suatu urutan dari tindakan atau perbuatan dalam menciptakan atau menghasilkan sesuatu.

Berdasarkan jenis cerita, narasi dibagi menjadi dua macam, yaitu:

1. Narasi yang mengisahkan peristiwa yang benar-benar terjadi atau cerita nonfiksi. Misalnya, cerita perjuangan pahlawan dan biografi.
2. Narasi yang hanya mengisahkan suatu hasil rekaan, khayalan, atau imajinasi pengarang. Misalnya, cerpen, hikayat, dongeng.

Jenis karangan ini disebut karangan narasi sugestif. Narasi ini selalu melibatkan daya khayal atau imajinasi karena sasaran yang ingin dicapai yaitu kesan terhadap peristiwa. (Mahmudi, 2013) Ciri lain yang paling penting dari karangan narasi adalah bahwa urutan dan susunan peristiwa yang membangun cerita itu harus dapat membangkitkan ketenangan pembacanya. Narasi yang baik mampu membangkitkan imajinasi pembaca sehingga tertarik mengikuti alur demi alur untuk memperoleh jalan cerita yang utuh dari narasi tersebut.

## **2.5 Model Pembelajaran**

### **2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Istilah model pembelajaran mengaruh pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungan dan sistem pengolahannya sehingga model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi metode atau prosedur. “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik” Kurniasih dan Sani, (2017); Aqib dan Murtadlo, (2016) menyatakan :

Model pembelajaran adalah cara, contoh, ataupun pola yang mempunyai tujuan menyajikan pesan kepada peserta didik yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh para pendidik sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi di dalam kelas.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik menggunakan model pembelajaran. Menurut Helmiati, (2012), “Model pembelajaran merupakan serangkaian bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik yang didalamnya terdapat pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran”. Sesuai kutipan tersebut dapat diketahui bahwa, model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang digunakan oleh pendidik didalamnya terdapat serangkaian langkah-langkah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

di kelas, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Fathurrohman, (2017) menyatakan “Model Pembelajaran adalah untuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik “.

Merujuk pada pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pembelajaran adalah kerangka konsep pembelajaran yang sistematis dan terencana yang dilaksanakan pendidik di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 2.5.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi seorang perancang dan para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Afandi dkk, (2013), ada beberapa model pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Langsung.
2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).
3. Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI).
4. Model Pembelajaran Kontektual.
5. Model Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan).
6. Model Pembelajaran Kooperatif.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Dengan demikian, pendidik dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Rusman, (2018) mengemukakan beberapa model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran tersebut meliputi:

1. Model Pembelajaran PSSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional).
2. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.
3. Model Pembelajaran Kooperatif.
4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).
5. Model Pembelajaran Tematik.
6. Model Pembelajaran Berbasis Komputer.

7. Model Pembelajaran PAKEM (Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).
8. Model Pembelajaran Berbasis Web (*e-Learning*).
9. Model Pembelajaran Mandiri.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* yang digunakan pada penelitian ini.

### 2.5.3 Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran tidak hanya berfungsi mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan, tetapi juga berfungsi mengembangkan berbagai aspek kemampuan yang bersangkutan dengan proses pembelajaran. Fungsi model pembelajaran adalah guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan cara berpikir, dan mengekspresikan ide (Suprijono, 2010)

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Sehingga model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pembelajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Darmadi, 2017).

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil (dalam Trianto, 2018) bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku-buku, film, komputer, dan lain lain. Hal ini

menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran merupakan suatu alat untuk mempermudah guru dan peserta didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa adanya model pembelajaran, kegiatan belajar mengajar di kelas akan cenderung monoton. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Beberapa fungsi penting yang seharusnya dimiliki suatu model pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut.

1. Bimbingan  
Suatu model pembelajaran menjadi acuan bagi pendidik dan peserta didik mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki desain instruksional yang komprehensif dan mampu membawa pendidik dan peserta didik ke arah tujuan pembelajaran.
2. Mengembangkan kurikulum  
Model pembelajaran selanjutnya dapat membantu mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan.
3. Spesifikasi alat pelajaran  
Model pembelajaran memerinci semua alat pengajaran yang akan digunakan pendidik membawa peserta didik kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki.
4. Memberikan perbaikan terhadap pengajaran  
Model pembelajaran dapat membantu peningkatan aktivitas proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Merujuk pada pendapat di atas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran akan membantu pendidik dalam mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Jadi, dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2.6 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

### 2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran merupakan suatu rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas yang terbentuk dari suatu rencana atau pola tertentu (Mirdad, 2020). *Problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang disarankan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang mengedepankan strategi pembelajaran dengan menggunakan masalah dari dunia nyata sebagai konteks peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep materi yang dipelajarinya. *Problem based learning* peserta didik dituntut memecahkan masalah di kehidupan nyata atau kontekstual. Dengan kata lain, *problem based learning* membelajarkan peserta didik untuk berpikir secara kritis analitis, serta mencari dan menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Ngabidin, 2021)

Proses pembelajaran memiliki dua unsur penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Menurut Yulianti, (2023), penerapan model *problem based learning* dapat membantu menciptakan kondisi belajar yang semula hanya transfer informasi dari pendidik ke peserta didik kemudian ke proses pembelajaran yang menekankan untuk mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang diperoleh baik secara individual maupun kelompok. Model *problem based learning* peserta didik dituntut memecahkan masalah di kehidupan nyata atau kontekstual. Kata lain, *problem based learning* membelajarkan peserta didik untuk berpikir secara kritis analitis, serta mencari dan menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Ngabidin, 2021).

Pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Arends, (2012) menjelaskan bahwa *problem*

*based learning* tidak dirancang untuk membantu pendidik menyampaikan banyak materi kepada peserta didik. Instruksi dan presentasi langsung lebih cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, *problem based learning* dirancang untuk membantu peserta didik agar dapat mengembangkan pemikiran, pemecahan masalah, intelektual serta keterampilan; mempelajari peran orang dewasa dengan mengalaminya melalui situasi nyata; dan menjadi mandiri. Proses pembelajaran memiliki dua unsur penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Menurut Yulianti, (2023), penerapan model *problem based learning* dapat membantu menciptakan kondisi belajar yang semula hanya transfer informasi dari pendidik kepada peserta didik kemudian ke proses pembelajaran yang menekankan untuk mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang diperoleh baik secara individual maupun kelompok.

Beberapa uraian mengenai pengertian *problem based learning* dapat peneliti simpulkan bahwa *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik.

### **2.6.2 Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Menurut Sofyan, (2017) tujuan model *problem based learning* adalah untuk membangun dan mengembangkan pembelajaran yang memenuhi tiga ranah pembelajaran (*taxonomy of learning domains*) diantaranya:

1. Kognitif (*knowledges*) yaitu terintegrasinya ilmu dasar dan ilmu terapan. Adanya pemecahan masalah terhadap masalah nyata secara langsung mendorong peserta didik untuk dapat menerapkan ilmu dasar Yang dimiliki;

2. Psikomotorik (*skills*) yaitu melatih peserta didik dalam pemecahan masalah secara saintifik, dengan berpikir kritis, pembelajaran diri secara langsung dan pembelajaran seumur hidup (*life-long learning*);
3. Afektif (*attitudes*) yaitu berupa pengembangan karakter, hubungan antar manusia, dan pengembangan diri yang berkaitan secara psikologis.

*Problem based learning* tidak dirancang untuk membantu pendidik memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik . Menurut Arends (2012) bahwa : “*problem based learning* bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa secara autentik, memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan rasa percaya diri atas kemampuan yang dimilikinya sendiri, untuk berfikir dan menjadi pelajar yang mandiri”. Jadi dalam *problem based learning* tugas pendidik adalah merumuskan tugas-tugas kepada peserta didik bukan untuk menyajikan tugas-tugas pelajaran. Tujuan model *problem based learning* menurut Rusman (2018) secara lebih rinci antara lain, sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah.
2. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata.
3. Menjadi para peserta didik yang otonom atau mandiri

Pembelajaran berbasis masalah lebih menekankan pada mengingat dan memahami fakta yang ada. Tujuan *problem based learning* menurut Rusman (2014) yaitu penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. *Problem based learning* juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaborasi dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif. Trianto (2018) menyatakan bahwa tujuan *problem based learning* yaitu membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Beberapa pendapat di atas terdapat persamaan dalam tujuan model *problem based learning*, dan dapat disimpulkan bahwa tujuan model *problem based learning* yaitu untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapkan dalam dunia nyata dan untuk mendorong motivasi peserta didik serta berfikir kreatif dalam suatu pembelajaran.

### 2.6.3 Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata. Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Lidinillah, (2013) karakteristik dari model *problem based learning* diantaranya yaitu:

1. *Learning is student-centered*. Proses pembelajaran *problem based learning* berpusat pada peserta didik. Maka dari itu, model *problem based learning* ini juga didukung dengan teori konstruktivisme yang mana peserta didik dibimbing agar dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
2. *Authentic problems form the organizing focus for learning*. Permasalahan yang diberikan kepada peserta didik adalah masalah yang nyata sehingga peserta didik dapat memahami masalah tersebut dan menerapkan solusinya dalam kehidupannya.
3. *New information is acquired through self-directed learning*. Pada proses memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik berusaha mencari informasi melalui berbagai sumber baik melalui buku atau pun sumber literatur lainnya.
4. *Learning occurs in small groups*. Pada pelaksanaannya peserta didik dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil hal ini dilakukan agar terjadi interaksi ilmiah dalam memecahkan permasalahan yang disuguhkan sehingga menghasilkan pengetahuan secara kolaboratif.
5. *Teacher act as facilitators*. Pada model *problem based learning* pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dengan masih harus memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong peserta didik untuk mencapai hasil yang harus tercapai.

Pembelajaran berbasis masalah bukan hanya mengorganisasikan prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu, tetapi mengorganisasikan

pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk peserta didik.

Ngabidin (2021) juga berpendapat bahwa karakteristik dari model *problem based learning* secara umum dapat dikenali dengan adanya enam ciri, yaitu.

1. Kegiatan belajar mengajar dimulai dengan menyajikan sebuah masalah. Masalah yang diberikan berkaitan dengan kehidupan nyata para peserta didik.
2. Mengorganisasikan pembahasan seputar disiplin ilmu.
3. Peserta didik diberikan tanggung jawab yang maksimal dalam menjalankan proses belajar secara langsung.
4. Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil.
5. Peserta didik dituntut untuk mendemonstrasikan produk atau kinerja yang telah dipelajari oleh peserta didik. Kegiatan ini dapat menstimulasi peserta didik agar dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga peserta didik terdorong untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat melatih dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Menurut Taufiq (2016) menyatakan bahwa karakteristik *problem based learning* adalah sebagai berikut.

1. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki peserta didik, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *problem based learning*.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
9. Keterbukaan proses dalam *problem based learning* meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10. *Problem based learning* melibatkan evaluasi dan review pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Penjelasan di atas dapat dilihat bahwa karakteristik utama dari model pembelajaran *problem based learning* ini adalah penyajian masalah. Selain karakteristik, model *problem based learning* juga memiliki sintaks tertentu.

#### 2.6.4 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

*Problem based learning* tidak dirancang untuk membantu pembelajar menyampaikan informasi dengan jumlah besar kepada pembelajaran, akan tetapi dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan investigasi dan pemecahan masalah, untuk memberikan pengalaman peserta didik dengan peran dewasa, dan untuk memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan kepercayaan diri mereka sendiri, kemampuan berpikir dan menjadi pembelajar mandiri. Arends (2012) mengatakan bahwa terdapat langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* terdiri dari 5 sintaks, hal ini dipaparkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Sintaks Model *Problem Based Learning***

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Perilaku Pendidik</b>
Fase 1	Orientasi peserta didik pada masalah	Menjelaskan tujuan pelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
Fase 2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.
Fase 3	Membimbing pengalaman individual /kelompok	Mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan pemecahan masalah.
Fase 4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka membagi tugas bersama temannya

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Perilaku Pendidik</b>
Fase 5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penyelidikannya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: (Arends 2012)

Langkah-langkah pada pembelajaran *problem based learning* ini tentunya didukung dengan kurikulum merdeka dimana kurikulum tersebut melatih peserta didik untuk memecahkan masalah dengan apa yang peserta didik lihat di lingkungan sekitar mereka dan menggunakan berbagai eksperimen untuk membuktikan pengamatan peserta didik. Sukmawati (2021) menyatakan bahwa secara umum langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* yang dapat dirancang oleh pendidik diantaranya yaitu.

1. Orientasi masalah pada peserta didik,
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar,
3. Membimbing penyelidikan individu atau kelompok,
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya,
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Menyelesaikan suatu masalah merupakan proses untuk menerima tantangan dalam menjawab masalah. Menurut Rusman (2014) mengemukakan, bahwa langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut.

Tahap pertama, adalah proses orientasi peserta didik pada masalah. Pada tahap ini pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengajukan masalah. Tahap kedua, mengorganisasi peserta didik. Pada tahap ini pendidik membagi peserta didik kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah. Tahap ketiga, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan

hasil. Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya. Tahap kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

Fase memahami masalah peserta didik tidak mungkin menyelesaikan masalah dengan benar tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, selanjutnya peserta didik harus mampu menyusun rencana atau strategi. Menurut Fogarty dalam Rusman (2014) mengatakan langkah-langkah yang akan dilalui peserta didik dalam proses pembelajaran *problem based learning* yaitu.

1. Menemukan masalah.
2. Mendefinisikan masalah.
3. Mengumpulkan fakta.
4. Pembuatan hipotesis
5. Penelitian.
6. Rephrasing masalah.
7. Menyuguhkan alternative.
8. Mengusulkan solusi.

Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat dilaksanakan tanpa guru mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka. Menurut Warsono dan Harianto (2012) menyebutkan bahwa kewajiban pendidik dalam penerapan *problem based learning* antara lain:

1. Mendefinisikan, merancang dan mempresentasikan masalah dihadapan seluruh peserta didik.
2. Membantu peserta didik memahami masalah serta menentukan bersama peserta didik bagaimana seharusnya masalah semacam itu diamati dan dicermati
3. Membantu peserta didik memaknai masalah, cara-cara mereka dalam memecahkan masalah dan membantu menentukan argumen apa yang melandasi pemecahan masalah tersebut.
4. Bersama para peserta didik menyepakati bentuk-bentuk pengorganisasian laporan
5. Mengakomodasikan kegiatan presentasi oleh peserta didik.
6. Melakukan penilaian proses (penilaian otentik) maupun penilaian terhadap produk laporan.

Merujuk pada uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam melakukan atau menerapkan suatu model pembelajaran *problem based learning* harus dilakukan dengan langkah-langkah yang berurutan, karena dengan dilakukannya langkah-langkah tersebut maka akan tercapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*. Peneliti menggunakan langkah-langkah menurut pendapat Arends (2012), dalam penelitian ini.

### **2.6.5 Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Sebagai model pembelajaran, *problem based learning* memiliki kelebihan seperti yang dipaparkan Sofyan (2017) dalam bukunya yaitu sebagai berikut: (1) meningkatkan pemecahan masalah; (2) meningkatkan kecakapan kolaboratif; (3) meningkatkan keterampilan mengelola sumber dalam penyelesaian tugas. Selain itu ada juga hasil penelitian Handayani (2016) yang menyatakan bahwa model *problem based learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah dan sikap peduli lingkungan peserta didik. Adapun kelebihan *problem based learning* menurut Wina (2016) yaitu.

1. Teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
2. Dapat menantang kemampuan serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
3. Dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
4. Dapat membantu peserta didik mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, Pemecahan masalah dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Melalui pemecahan masalah bisa melihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari pendidik atau dari buku-buku saja.
7. Lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
8. Dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

9. Dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
10. Dapat mengembangkan minat peserta didik untuk terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Masalah yang diberikan haruslah dapat merangsang dan memicu peserta didik untuk menjalankan pembelajaran dengan baik. Masalah yang disajikan oleh pendidik dalam proses *problem based learning* yang baik Fakhriyah et al (2022) menjelaskan bahwa *problem based learning* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik didorong untuk mempunyai kemampuan dalam memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Peserta didik mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak berhubungan tidak perlu dipelajari.
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui belajar kelompok
5. Peserta didik terbiasa mengolah pengetahuan dari berbagai sumber seperti internet, wawancara, dan observasi.
6. Peserta didik mampu menilai kemajuan belajarnya sendiri.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *problem based learning* ini adalah dalam pembelajarannya lebih terpusat kepada peserta didik, pendidik tidak mendominasi sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran tetapi pendidik lebih menjadi fasilitator dan membimbing dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan aktif dan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dan pembelajarannya pun lebih bermakna karena model pembelajaran ini lebih menekankan kepada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

#### **2.6.6 Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Tak hanya itu, model *problem based learning* juga memiliki beberapa kelemahan walaupun sudah lama diterapkan akan tetapi masih menjadi barang baru di dunia pendidikan Indonesia, serta masih lemah dalam hal komponen orientasi penyelidikan, menentukan alternatif solusi, kesulitan

dalam perumusan masalah dan membuat hipotesis, dan diperlukannya masalah autentik yang lebih menantang (Hariadi dkk, 2018). Kelemahan *problem based learning*:

1. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem based learning* untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman maka mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
4. Sulit merubah kebiasaan proses belajar mengajar.

Selain memiliki kelebihan *problem based learning* atau yang biasa disebut dengan pembelajaran berbasis masalah juga memiliki beberapa kelemahan Fakhriyah et al (2022) menjabarkan Kelemahan pada pembelajaran *problem based learning*, yaitu.

1. *Problem based learning* tidak dapat diterapkan pada setiap materi pelajaran, karena terdapat bagian pendidik yang harus berperan aktif dalam menyajikan materi.
2. Suatu kelas yang mempunyai tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan pada saat pembagian tugas

Meskipun model pembelajaran ini terlihat begitu baik dan sempurna dalam meningkatkan kemampuan serta kreativitas peserta didik, tetapi tetap saja memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh (Imaningtyas, 2016) diantaranya:

1. Model ini butuh pembiasaan, karena model ini cukup rumit dalam teknisnya, serta peserta didik harus dituntut untuk konsentrasi dan daya kreasi yang tinggi.
2. Dengan menggunakan model ini, berarti proses pembelajaran harus dipersiapkan dalam waktu yang cukup panjang. Karena sedapat mungkin setiap persoalan yang akan dipecahkan harus tuntas, agar maknanya tidak terpotong.
3. Peserta didik tidak dapat benar-benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar, terutama bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya.
4. Sering juga ditemukan kesulitan terletak pada pendidik, karena pendidik kesulitan dalam menjadi fasilitator dan mendorong

peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang tepat daripada menyerahkan merek solusi.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa kelemahan dari model *problem based learning* ini adalah memerlukan waktu yang sangat lama dalam mengimplementasikannya pada proses belajar mengajar, sehingga pendidik sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan dan dalam merencanakan pembelajarannya cukup sulit karena pendidik masih mendominasi atau pendidik yang lebih aktif, dan pendidik juga belum terbiasa menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

## 2.7 Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan layanan mendesain yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik secara gratis. Canva dapat diakses secara langsung melalui google play store atau pun web.

Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Menurut Astuti (2021) canva merupakan aplikasi yang sangat populer, dalam situsnya canva mengklaim telah digunakan dan disukai oleh jutaan orang di seluruh dunia. Canva juga menyediakan aplikasi berbasis web maupun aplikasi yang dapat dijalankan pada telepon pintar dan tablet.

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Delsina & Rahman, (2019) canva merupakan program online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, kartu nama, kartu capan terimakasih, sampul buku, logo, penanda buku, gambar mini, cerita *instagram*, dan *facebook*. Menurut Puspita dkk (2021) canva merupakan *tool desain online* yang tersedia di situs [canva.com](https://www.canva.com). *Tool desain* ini dapat kita gunakan untuk membuat berbagai grafis, termasuk grafis untuk keperluan pemasaran di media sosial. Didirikan pada tahun 2012, kini canva sudah memiliki jutaan pengguna. canva

mengklaim bahwa pada awal 2016 mereka memiliki lebih dari 10 juta pengguna.

Canva dapat digunakan untuk membuat berbagai macam grafis, seperti logo, cover buku, infografik, grafis posting media sosial, slide presentasi, *cover* majalah, resume, dan banyak lagi. Singkatnya, canva dapat menjadi *tool* desain alternatif jika kamu malas menggunakan *software* seperti *Photoshop*. Salah satu daya tarik canva adalah toolsnya yang mudah digunakan. Hanya dengan *drag and drop*. Tak hanya itu, canva pun menyediakan tiga paket layanan, yakni layanan akun grafis, *canva for work* dan *canva for enterprise* bahkan fitur yang ditawarkan oleh akun canva pun sudah lebih dari cukup. Bermodalkan sebuah akun gratis, kita bisa mengakses : (1) 1 GB ruang penyimpanan di akun Canva; (2) Fitur untuk mengunggah gambar sendiri; (3) Lebih dari 8.000 template desain yang bisa digunakann, (4) Dua folder di akun canva. canva merupakan aplikasi *online* yang sedang populer dan digunakan oleh jutaan orang di seluruh dunia. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam desain grafis, seperti logo, cover buku, infografik, grafis posting media social, slide presentasi, cover majalah, resume. Aplikasi ini dapat diakses melalui web, smartphone, dan tablet.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dalam penelitian ini peneliti menggunakan canva untuk mendesain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dengan harapan penggunaan canva ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mempersiapkan bahan ajar dan mempermudah dalam proses penyampaian materi baik dalam bentuk teks, audio, maupun video. Selain itu, bahan ajar dengan canva dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik.

## 2.8 Penelitian Relevan

Penelitian relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh.

1. Rezza dkk (2023) “Penerapan Model *Problem Base Learning* Berbantu Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN Gajahmungkur

04” (dalam jurnal olume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 12099-12110, E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model *Problem Base Learning* (PBL) berbantu Canva untuk mempermudah peserta didik dalam memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru. ditinjau dari perbandingan rata-rata hasil belajar.

2. Siti Hidayatus Sholehah, dkk (2023). “Pengaruh Model Pbl Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV”. (dalam jurnal ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X, Volume 09 Nomor 02, Juni 2023). Penelitian ini juga menggunakan uji one sample T Test yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 3.809 > t_{tabel}$  atau  $sig. 0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IVA minimal 75 ( $\mu_o \geq 75$ ).
3. Wumu, dkk, (2023). “*The Effectiveness of Problem-Based Learning Model Assisted by Canva-Oriented Pancasila Student Profiles to Improve Scientific Literacy*” (*Journal of Research in Science Education* , 9(8), 5892–5898. *This study aims to describe the effectiveness of the problembased learning model assisted by canva oriented to pancasila student profiles and to analyze the effect of its implementation on scientific literacy skills in static electricity material.*
4. Siti Masitoh (2023). *This study aims to determine the effect of the Canva-assisted Problem Based Learning (PBL) learning model on student well being and science learning outcomes for fifth grade elementary school students.*
5. Koderi et al (2020). “*Developing Electronic Student Worksheet Using 3D Professional Pageflip Based on Scientific Literacy on Sound Wave Material*”. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa E-LKPD berbantuan 3D Professional Pageflip yang dikategorikan sangat baik digunakan dalam pembelajaran Gelombang suara.

## 2.9 Kerangka Pikir

Penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran behavioristik, temuan dalam teori tersebut dijelaskan bahwa perilaku atau tingkah laku merupakan respon yang dapat di amati dan diramalkan (Titin, 2021). Hal tersebut demikian karena dalam pembelajaran ini yang mempengaruhi adalah model *problem based learning* berbantuan canva yang dapat membentuk respon peserta didik terhadap hasil belajar.

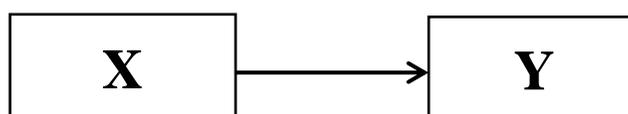
Proses pembelajaran pendidik dalam menyampaikan pembelajaran bukan hanya untuk merangsang peserta didik melainkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kurangnya pengetahuan pendidik dalam variasi model pembelajaran menyebabkan pembelajaran bersifat monoton. Oleh karena itu, perlu suatu strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah. model pembelajaran *problem based learning* melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah, sehingga peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Peranan pendidik lebih menetapkan diri sebagai pembimbing dan fasilitator belajar. Dengan demikian, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sendiri dan menemukan sendiri penyelesaian masalah.

Proses pembelajaran akan berhasil dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, sehingga terjadi interaksi peserta didik dalam kelompok dan mendorong peserta didik untuk menggunakan keterampilan pengamatan dan keterampilan memecahkan masalah dan berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu, sebagai seorang tenaga pendidik perlu mensiasati agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik walaupun pembelajaran berlangsung di dalam kelas dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada pendidik (*teacher center*). Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan mengikutsertakan peserta didik yaitu dengan model

*problem based learning*.

Permasalahan yang terjadi di SD Negeri 8 Metro Timur yaitu (1) Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV. (2) Pendidik hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi belum menggunakan model pembelajaran salah satunya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media canva. (3) Penggunaan media kurang tepat. (4) Pendidik hanya menerapkan metode ceramah. (5) Peserta didik cenderung hanya menerima dan menghafal pembelajaran. (6) Peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran kurangnya disiplin peserta didik dalam pembelajaran

Berdasarkan latar belakang masalah dan permasalahan yang telah dikemukakan oleh penulis, selanjutnya dapat dijadikan sesuatu kerangka pemikiran, dari kerangka pemikiran tersebut dapat menghasilkan hipotesis. Penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas (X) yaitu variabel yang mempengaruhi atau (*independent*) dalam hal ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva, sedangkan yang menjadi variabel terikat (Y) yaitu variabel yang dipengaruhi (*dependent*) dalam hal ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia. Adapun diagram kerangka pikir penelitian disajikan pada gambar di bawah ini.



**Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian**

Keterangan

X = Variabel bebas (model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva)

Y = Variabel terikat (hasil belajar bahasa Indonesia)

→ = pengaruh

(sumber, Sugiyono 2015)

## 2.10 Hipotesis

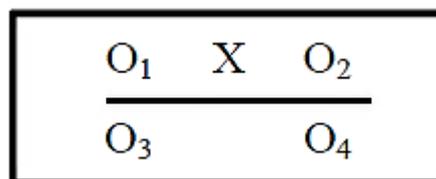
Berdasarkan asumsi dan kerangka pemikiran sebagaimana telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur”

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Metode penelitian eksperimen terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu praeksperimen, eksperimen, dan eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan eksperimen semu (*quasi eksperiment*) design jenis *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono, (2016) *quasi experimental design* terdapat dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Sebelum diberi *treatment*, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *test* yaitu *pretest*, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum *treatment*. Kemudian setelah diberikan *treatment*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *test* yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah *treatment*. Berikut merupakan gambar *quasi experimental design* model *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2016):



Gambar 2 Desain Penelitian

Keterangan:

$O_1$  = nilai *pretest* kelompok eksperimen

$O_2$  = nilai *posttest* kelompok eksperimen

$O_3$  = nilai *pretest* kelompok kontrol

$O_4$  = nilai *posttest* kelompok kontrol

$X$  = perlakuan Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva.

*Pretest* sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol ( $O_1$ ,  $O_3$ ) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memberikan gambaran serta memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.
2. Menggolongkan subjek penelitian menjadi 2 kelompok yaitu kelas IV B eksperimen dan kelas IV A kontrol. Pada kelas IV A kontrol akan diberikan model pembelajaran *problem based learning* sedangkan kelas IV B eksperimen akan diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media canva.
3. Menyusun kisi-kisi yang dikembangkan dalam pembuatan instrumen.
4. Menguji coba instrumen dan angket pada subjek uji coba yaitu kelas IV SD Negeri 8 Metro Barat dengan jumlah soal 20 butir.
5. Menganalisis data hasil uji coba untuk menguji apakah instrument valid dan reliabel .
6. Memberikan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.
7. Menganalisis hasil *pretest* yang dilakukan oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui bahwa kedua kelas tidak ada perbedaan yang signifikan.

8. Melaksanakan pembelajaran dengan memberi perlakuan berupa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva dalam pembelajaran pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol dengan memberi perlakuan berupa model pembelajaran *problem based learning* dan tetap menggunakan pembelajaran yang biasa dilakukan pendidiknya.
9. Melaksanakan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.
10. Menganalisis data hasil test dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* untuk masing-masing kelompok.
11. Membandingkan perbedaan tersebut untuk menentukan apakah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva berpengaruh secara signifikan pada kelas eksperimen. Menghitung dan menganalisis data dilakukan dengan bantuan software Ms. Excel.
12. Interpretasi hasil penghitungan data.
13. Menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan.
14. Menyusun laporan penelitian.

### **3.3 Setting Penelitian**

#### **3.3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **a. Waktu Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan oleh peneliti pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

##### **b. Tempat Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur.

#### **3.3.2 Populasi dan Sampel**

##### **a. Populasi**

Menurut Yusuf (2014) populasi merupakan keseluruhan atribut; dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam

suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Negeri 8 Metro Timur yang berjumlah 59 orang peserta didik.

#### b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2016). Menurut Arikunto (2013) sampel didefinisikan sebagai pemilihan sejumlah subjek penelitian sebagai wakil dari populasi yang diteliti. Jadi dapat disimpulkan, sampel adalah contoh yang diambil dari sebagian populasi penelitian yang dapat mewakili populasi. Sesuai dengan desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu *non-equivalent control group design*. Pada penelitian ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Selanjutnya dalam menentukan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah

**Tabel 3. Jumlah Sampel penelitian**

NO	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	IV A	29
2	IV B	30
Jumlah		59

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

### 3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

- a. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva (X).
- c. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar bahasa Indonesia (Y).

### 3.5 Definisi Variabel

#### 3.5.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah :

##### a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Proses pembelajaran memiliki dua unsur penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Penerapan model *problem based learning* dapat membantu menciptakan kondisi belajar yang semula hanya transfer informasi dari pendidik ke peserta didik kemudian ke proses pembelajaran yang menekankan untuk mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang diperoleh baik secara individual maupun kelompok.

##### b. Canva

Canva merupakan program online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, kartu nama, kart ucapan terimakasih, sampul buku, logo, penanda buku, gambar mini, cerita *instagram*, dan *facebook*.

##### c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar adalah kemampuan-

kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*). Hasil belajar juga menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes

### 3.5.2 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini menunjukkan mengenai pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang membuat peserta didik hasil belajar bahasa Indonesia meningkat.

#### a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

*Problem based learning* tidak dirancang untuk membantu pembelajar menyampaikan informasi dengan jumlah besar kepada pembelajaran, akan tetapi dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan investigasi dan pemecahan masalah, untuk memberikan pengalaman peserta didik dengan peran dewasa, dan untuk memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan kepercayaan diri mereka sendiri, kemampuan berpikir dan menjadi pembelajar mandiri. Adapun variabel bebas yang terdapat dalam penelitian ini menurut Arends (2012) adalah model *problem based learning* dengan aspek-aspek sebagai berikut.

Fase	Indikator	Perilaku Pendidik
Fase 1	Orientasi peserta didik pada masalah	Menjelaskan tujuan pelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
Fase 2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.
Fase 3	Membimbing pengalaman individual /kelompok	Mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan pemecahan masalah.
Fase 4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka membagi tugas bersama temannya

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Perilaku Pendidik</b>
Fase 5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penyelidikannya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: (Arends 2012)

**a. Canva**

Canva digunakan untuk mendesain lembar kerja peserta Didik (LKPD), dengan harapan penggunaan Canva ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mempersiapkan bahan ajar dan mempermudah dalam proses penyampaian materi baik dalam bentuk teks, audio, maupun video. Selain itu, bahan ajar dengan canva dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik.

**b. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional, memahami (C4), dan merumuskan (C4) dan merumuskan (C5) dilakukan dengan menggunakan lembar observasi penilaian keterampilan mampu menulis teks narasi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Dan terampil menulis tegak bersambung. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal terkait mata pelajaran bahasa Indonesia teks narasi, tes soal yang akan diberikan kepada peserta didik merupakan soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal.

### 3.6 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah awal yang harus dilakukan dari penelitian karena hakikat penelitian adalah mengumpulkan data yang sesungguhnya secara objektif. Teknik dan alat yang akan digunakan penulis untuk mengumpulkan keseluruhan data yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

#### 3.6.1 Tes

Teknik tes, akan digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, dan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan peserta didik. Alat pengumpul data yang akan digunakan berupa soal tes dengan bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda, setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Jumlah soal setelah instrumen tes dibentuk melalui pengembangan kisi-kisi variabel penelitian adalah berjumlah 20 butir soal. Hal ini beralasan karena ada kemungkinan soal uji coba tersebut ada yang tidak valid, sehingga soal tersebut dieliminasi karena tidak layak diberikan kepada subjek penelitian.

Pemberian tes akan dilakukan dua kali, yaitu tes awal (*pretest*) sebelum pembelajaran dilakukan, dan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran dilakukan. Tujuan pemberian *pretest* sebelum melakukan perlakuan adalah sebagai dasar dalam menentukan kemampuan awal kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Sedangkan tujuan pemberian *posttest* adalah untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan materi peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu canva di kelas eksperimen.

**Tabel 4 Kisi-Kisi Soal Instrumen Tes**

<b>Elemen</b>	<b>Elemen Keterampilan Proses</b>	<b>Elemen Pemahaman</b>	<b>Indikator Ketercapaian Pembelajaran</b>	<b>Nomor Soal</b>
Menulis	Menulis	Mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Dan terampil menulis tegak bersambung.	Memahami macam-macam kata hubung antar kalimat (C4).	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
			Menemukan informasi yang rinci dan akurat alur, tokoh, penokohan, latar (tempat, waktu, suasana) (C4)	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15,
			Merumuskan konflik/permasalahan dalam cerita (C5)	16, 17, 18, 19, 20

### 3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik untuk memperkuat data penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik dan memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung dan untuk mendapatkan data empiris lainnya.

### 3.7 Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian haruslah mampu menjamin bahwa instrumen tes yang digunakan berkualitas. Pada penelitian ini alat atau instrument data yang digunakan adalah sebagai berikut.

#### 3.7.1 Penyusunan Kisi-kisi Soal Tes

Kisi-kisi soal tes yang akan digunakan disusun berdasarkan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Kisi-kisi soal tes ini digunakan untuk memudahkan dalam penyusunan instrumen soal tes. Bentuk kisi-kisi soal tes dalam penelitian ini juga tercantum pada indikator dalam modul ajar.

### 3.7.2 Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen yang akan diberikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu cobakan pada subjek di luar subjek penelitian untuk memperoleh instrumen yang memiliki sifat valid dan reliabel. Subjek uji coba soal tes hasil belajar adalah peserta didik kelas IV SD negeri 8 Metro Barat. Penulis melakukan uji instrumen pada kelas SD negeri 8 Metro Barat dengan alasan jarak kedua sekolah tersebut berdekatan, memiliki KKM yang sama yaitu 75, memiliki akreditasi yang sama yaitu akreditasi A, dan menggunakan kurikulum yang sama yaitu kurikulum merdeka.

### 3.7.3 Uji Validitas

#### a. Uji Validitas Tes

Menurut Arikunto (2013) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Validitas tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. (Arikunto 2013) menjelaskan validitas isi digunakan apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan. Teknis pengujian validitas ini akan menggunakan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel* 2010.

Kasmadi & Sunarsih (2014) menjelaskan bahwa untuk mengukur validitas soal tes pilihan ganda, akan digunakan rumus korelasi *Point Biserial* sebagai berikut.

$$y_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$y_{pbis}$  = Koefisien korelasi *point biserial* ( $r_{pbi}$ )

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

$M_t$  = Rata-rata skor total (r-tot)

$S_t$  = Simpangan baku

$p$  = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

$q$  = proporsi peserta didik yang menjawab salah (1-P)

**Tabel 5 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r.**

Besar Koefisien Korelasi	Interprestasi
0.80-1.00	Sangat kuat
0.60-0.79	Kuat
0.40-0.59	Sedang
0.20-0.39	Rendah
0.00-0.19	Sangat rendah

Sumber: Adopsi dari (Sugiyono 2016)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 15 butir soal yang valid butir dan 15 butir soal yang tidak valid. Berikut data lengkap hasil analisis validitas butir soal tes.

**Tabel 6. Analisa Tes Uji Instrumen**

NO Item		nilai validitas	Kriteria
Lama	Baru		
1	1	1.004	Valid
2	2	0.823	Valid
3	3	1.172	Valid
4	4	1.172	Valid
5		0.017	Drop
6	5	0.915	Valid
7	6	1.172	Valid
8	7	1.004	Valid
9	8	1.172	Valid
10		0.222	Drop
11	9	1.172	Valid
12	10	1.004	Valid
13	11	1.172	Valid
14		0.017	Drop
15		0.222	Drop
16	12	1.004	Valid
17	13	1.172	Valid
18	14	1.172	Valid
19		1.004	Drop
20	15	0.017	Valid

Sumber: hasil uji peneliti (2024) lampiran 5 halaman 127

### 3.7.4 Uji Reliabilitas

#### a. Uji Reliabilitas Tes

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang

sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda (Yusuf, 2014). Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$n$  = banyaknya/jumlah item

$S$  = standar deviasi dari tes

Sumber (Arikunto, 2013)

Perhitungan reliabilitas soal tes yang valid setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2010 diperoleh nilai reliabilitas 1. sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut reliabel. Berdasarkan tabel kriteria tingkat reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi sehingga soal tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 7 Koefisien Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0.80-1.00	Sangat kuat
0.60-0.79	Kuat
0.40-0.59	Sedang
0.20-0.39	Rendah
0.00-0.19	Sangat rendah

Sumber : (Arikunto 2013)

### 3.8 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Langkah selanjutnya setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*,

*posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Rumus yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat adalah sebagai berikut.

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

Tinggi :  $0,7 \leq N-gain \leq 1$   
 Sedang :  $0,3 \leq N-gain \leq 0,7$   
 Rendah :  $N-gain < 0,3$   
 Sumber : (Khasanah 2014)

### 3.8.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif

#### a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Nilai hasil belajar peserta didik secara individu pada ranah kognitif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan  
 R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar  
 SM = skor maksimum  
 100 = bilangan tetap

Sumber: (Purwanto 2014)

#### b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata seluruh peserta didik  
 $\sum X$  = total nilai yang diperoleh peserta didik  
 $\sum N$  = jumlah peserta didik

Sumber: (Arikunto 2013)

### 2. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: (Arikunto 2013)

**Tabel 8 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik.**

No	Rentang Nilai (%)	Katagori
1	$\geq 85\%$	Sangat tinggi
2	65- 84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	$<24\%$	Sangat rendah

Sumber : (Arikunto 2013)

### 3.8.2 Uji Persyaratan Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Kasmadi dan Sunarsih (2014) berpendapat bahwa uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari tiga variabel penelitian yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi secara normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, dengan kertas peluang normal, uji *Chi Kuadrat*, uji *Liliefors*, dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, *Shapiro-Wilk* dan dengan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS).

Penelitian ini, peneliti akan menggunakan program *Mc. Excel* untuk melakukan uji normalitas data. Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut (Gunawan 2013).

1) Rumusan hipotesis:

$H_0$  = Populasi yang berdistribusi normal

$H_a$  = Populasi yang berdistribusi tidak normal

2) Pengujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$\chi^2$  : *Chi Kuadrat*/ normalitas sampel

$f_o$  : Frekuensi yang diobservasi  
 $f_e$  : Frekuensi yang diharapkan  
 $k$  : Banyaknya kelas interval  
 Sumber: Adopsi dari (Sugiyono 2016)

- 3) Kaidah keputusan apabila  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$  maka populasi tidak berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok tersebut dilakukan untuk variabel terikat dan hasil belajar kognitif peserta didik. Siregar (2013) menyatakan bahwa uji homogenitas varians yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode varian terbesar dibandingkan varian terkecil. Berikut langkah-langkah uji homogenitas.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$$H_0 : S_1^2 = S_2^2 \text{ (varian homogen)}$$

$$H_a : S_1^2 \neq S_2^2 \text{ (varian tidak homogen)}$$

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber dari Muncarno, 2010)

- 4) Keputusan uji jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka homogen, sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen.

### 3.9 Pengujian Hipotesis Penelitian

Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal maka pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model *problem based learning* berbantu canva terhadap Y (hasil belajar bahasa Indonesia) maka diadakan uji kesamaan rata-rata. Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus *t-test*.

Rumusan Hipotesis:

$H_1$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

Rumus *t-test* yang digunakan untuk pengujian hipotesis yaitu rumus *separated* berdasarkan ketentuan: Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$ , dan varian homogen ( $S_1^2 = S_2^2$ ) maka dapat digunakan rumus *t-test separated varians* maupun *pooled varians*. Untuk melihat harga  $t_{\text{tabel}}$  digunakan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2 = 59$  dan  $S_1^2 = S_2^2$  (varian homogen), sehingga peneliti menggunakan rumus *t-test separated varians*. Rumus *t-test separated varians* yang digunakan sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = rata-rata data pada sampel 1

$\bar{X}_2$  = rata-rata data pada sampel 2

$n_1$  = jumlah anggota sampel 1

$n_2$  = jumlah anggota sampel 2

$S_1$  = simpangan baku sampel 1

$S_2$  = simpangan baku sampel 2

$S_1^2$  = varians sampel 1

$S_2^2$  = varians sampel 2

(Muncarno, 2015)

Selanjutnya dikonsultasikan ke tabel t dengan  $\alpha = 0,05$  dan uji dua pihak derajat kebebasan/ $dk = n_1 + n_2 - 2$ , dengan kaidah:

- a) Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , artinya ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis penelitian diterima.
- b) Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ , artinya tidak ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis penelitian ditolak.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,542 > t_{tabel} = 2,000$ , maka  $H_1$  diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

#### 1. Peserta Didik

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, hendaknya peserta didik bekerja secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam proses menginvestigasi masalah. Pada saat proses diskusi, peserta didik hendaknya langsung mencari alternatif penyelesaian dari masalah yang diberikan, fokus untuk mencari penyelesaian masalah saat diskusi, dan berani saat mempresentasikan hasil pemecahan masalahnya di depan kelas.

## 2. Pendidik

Seorang pendidik sebaiknya memiliki pengetahuan yang baik tentang langkah-langkah penerapan pembelajaran dan menyiapkan instrumen yang sesuai dengan indikator yang akan diukur.

## 3. Kepala Sekolah

Diharapkan bagi kepala sekolah yang ingin menerapkan pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva hendaknya memberikan dukungan kepada pendidik yang berupa perlengkapan fasilitas sekolah yang mendukung tercapainya pembelajaran ini secara maksimal.

## 4. Peneliti Lain

Peneliti lain yang ingin menerapkan pembelajaran *problem based learning* berbantuan canva, sebaiknya dicermati dan dipahami kembali cara penerapannya dan instrumen penelitian yang digunakan. Selain itu, materi harus disiapkan dengan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan dalam penelitian ini dapat diminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Sultan Agung Press. Semarang
- Arends, R. I. 2012. *Learning to Teach ninth edition*. Mc Graw-Hill. New York
- Arifin, B. S. 2015. *Psikologi Sosial*.: CV Pustaka Setia. Bandung.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Astuti, S. P. 2021. *Pengembangan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran*
- Aqib. Z. & Murtadlo, A. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Satu Nusa. Bandung.
- Cahyo, A. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Menagajar Teraktual dan Terpopuler*. Diva Press. Yogyakarta.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, hal. 42 Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Fathurrohman, M. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*.: Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2021. *Analisis Model Pembelajaran Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, Vol. 9. No. 2. Hlm: 327-328
- Fakhriyah. 2022. TPACK dalam Pembelajaran IPA. PT Nasya Expanding Management. Pekalongan. Jurnal
- Gunawan, M, A. 2013. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Paranama Publishing. Yogyakarta.
- Hariadi, B., & Jatmiko, B. 2018. *Model Scientific Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Brilian untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Data dan Berpikir Kritis* Maha murid (B. Jatmiko & D. Sunarto (eds.))

- Hartati, & Tatat. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Rendah*. From:  
<http://file.upi.edu.Direktoridualmodespendidikanbahasadansastraindonesiadisekolahdasarkelasrendah>.
- Handayani. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Siswa SD Negeri 05 Kepahiang*. An-Nizom, Jurnal. Vol. I, No. 3, Desember
- Hamalik, O. 2013. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Tarsito. Bandung.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta.
- Imaningtyas, C. D. 2016. *Penerapan E-Module Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains dan Mengurangi Miskonsepsi Pada Materi Ekologi Peserta didik Kelas X Mia 6 SMAN 1 Karangnom Tahun Pelajaran 2014/2015*. Bioedukasi. 9(1): 4-10.
- Khasanah, & Faridatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Metro Utara*. Universitas Lampung
- Kasmadi N., & Sunarsih., S. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Kurniasih, I. & Sani, B. 2017. *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek Dalam Kelas*. Kata Pena. Yogyakarta.
- La Hewi, M., & Shaleh. 2020. "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini)," Jurnal Golden Age, Vol. 4 no. 1 : h. 34, <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2018>.
- Lefrancois. G. R. 1985. *Theories of human learning*. Kros Report. Kro.
- Lidnillah, D. A. M. 2013. *Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)*. Jurnal pendidikan inovatif. UPI education.
- Mahmudi. 2013. *Penuntun Penulisan Karangan Ilmiah Untuk Mahasiswa, Guru dan Umum*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo,, hlm. 20

- Mulyaningsih., & Indrya. 2017. *Sikap Mahasiswa Terhadap Bahasa Indonesia*. Journal Indonesian Language Education and Literature Vol. 3, No. 1, Desember 2017. DOI:<http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1525>
- Mukhtar. 2015. *Dasar Penelitian Kualitatif*. Gelar Pustaka. Bandung.
- Muncarno. 2015. *Bahan Ajar Statistik Pendidikan*. Metro
- Mirdad, J. 2020. *Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran)*. Jurnal Sakinah. 2(1): halaman 14-23.
- Ngabidin, M. 2021. *Pembelajaran di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Pelangi., & Garris. 2020. “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.*” *Jurnal Sasindo Unpam* 8(2): 1–18.  
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Programme for International Student Assessment (PISA) Results From PISA 2022. OECD - 21 November, 2022 -  
<https://doi.org/10.1787/888934028140>.
- Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006. tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Purwanto., & Ngelim. 2014. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Puspita, K. 2021. *Pengembangan EModul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design*. Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA 5(2):151–161. doi: 10.24815/jipi.v5i2.20334.
- Rahayu., & Minto. 2019. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, hal 45.
- Rachmawati., & Kunjana. 2009. *Penyuntingan Bahasa Indonesia Untuk KarangMengarang*, Jakarta: Erlangga, , hlm. 167
- Rachmawati, T. D. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang mendidik*. Gava Media. Yokyakarta.
- Rezza, A. F. 2023. *Penerapan Model Problem Base Learning Berbantu “Canva” Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN Gajahmungkur 04*. Jurnal pendidikan Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 12099-12110 E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246.

- Rohayati, Y. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukan lebak Kabupaten Cirebon*. Journal of Social Science Education, 7.
- Rusman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalismr Guru Abad 21*. Alfabeta. Bandung.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Sardiman. A. M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Jakarta.
- Simarmata, M. Y., & Sulastri, S. 2018. *Pengaruh Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Debat dalam Mata Kuliah Berbicara Dialektik pada Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 7(1), 49-62.
- Sisdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Jakarta.
- Siti, H. S. 2023. *Pengaruh Model Pbl Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV*. (dalam jurnal ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X, Volume 09 Nomor 02, Juni 2023). Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
- Slameto. 2013. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. rineka Cipta. Jakarta.
- Sobur, A. 2020. *Psikologi Umum*. Pustaka Setia. Bandung
- Sofyan, H. 2017. *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. UNY Press. Yogyakarta.
- Sudjana., & Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.*: PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Penyelidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmawati, R. 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01*. Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia, 2(2), 49–59.  
<https://doi.org/10.36418/glosains.v2i2.21>
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran, Teori & Aplikasi*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.

- Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasinya*. Pustaka Pelajar, h. 46. Yogyakarta.
- Susanto., & Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. PT. Remaja Rosdakarya Offset. Bandung.
- Suyono., & Haryono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung Hal.108
- Siti., & Masitoh, S. 2023. *Pengaruh Problem Based learning (PBL) Berbantuan Canva terhadap Student Being dan Hasil Belajar IPA Siswa SD Pada Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan*.
- Taufiq., & Amir, M. 2016. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. PT Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Titin., & Nurhidayati. 2021. *Implementasi Teori Belajar Ivan Petrovich Pavlov (Classical Conditioning)* . Dalam Pendidikan. Jurnal Falasifa. Vol. 3. [urnalfalasifa.files.com](http://urnalfalasifa.files.com) .
- Trianto. 2018. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka. Bandung.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009. tentang Bahasa, Bendera serta Lambang Negara
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Pupuh F., & Sobry S. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. PT. Refika Aditama. Bandung
- Warsono., & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Wina, S. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media: Jakarta.
- Winataputra. 2017. *Ensiklopedia Pendidikan*, : Media Persada. Medan.
- Wiyanto, A. 2018. *Terampil Menulis Narasi*, , hlm. 65. Jakarta: PT. Grasindo,

- Wumu, A., Mursalin, & Buhungo, T. J. 2023. *The Effectiveness of Problem-Based Learning Model Assisted by Canva-Oriented Pancasila Student Profiles to Improve Scientific Literacy*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 5892–5898. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4022>
- Yuliati, Y. 2023. *Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA*. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 3(2): 21-28.
- Yusuf. A., & Muri. 2014. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*”. Prenadamedia group. Jakarta.
- Zulela. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar.*: PT Remaja Rosdakarya. Bandung