

MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD GMIM PINABETENGAN

Adriani Indri, Widdy H. F. Rorimpandey, Kartini Ester

Universitas Negeri Manado

Email: adrianiidi921@gmail.com, widdyrorimpandey@unima.ac.id,
kartiniester@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SD GMIM Pinabetengan, khususnya pada materi Siklus Makhluk Hidup pada Hewan, dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan pemanfaatan media Canva. Pendekatan yang ditetapkan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model yang dikonstruksikan Kemmis dan McTaggart, mencakup dua siklus pelaksanaan. Tiap siklusnya terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan signifikan terkait pencapaian hasil belajar siswa. Di Siklus I, persentase ketuntasan belajar menyentuh angka 67,2%, sementara pada Siklus II memperlihatkan peningkatan menjadi 86,6%. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran PBL dengan media Canva secara efektif mampu meningkatkan pemahaman terkait materi Siklus Makhluk Hidup Pada Hewan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan pemanfaatan Canva tidak sekadar efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS, namun juga dapat merangsang keterlibatan aktif siswa pada proses pembelajaran, khususnya dalam kerja kelompok pada siswa kelas IV SD GMIM Pinabetengan.

Kata kunci: Model *Problem Based Learning*, Media Canva, IPAS, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan ialah kebutuhan mendasar bagi tiap individu dan berlangsung secara berkelanjutan sepanjang hidup. Dalam konteks nasional, pendidikan peran memiliki strategi dalam mengembangkan kompetensi serta karakter generasi muda. Hal ini secara tegas tercatat pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan difungsikan dalam meningkatkan keterampilan, mengasah watak, serta menciptakan bangsa yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Penyelenggaraan pendidikan dimaksudkan guna mengoptimalkan potensi siswa sehingga dapat berkembang menjadi individu dengan keimanan serta ketakwaan pada Tuhan Yang Maha Esa, sehat secara fisik maupun psikis, berakhlak mulia, memiliki pengetahuan yang luas, keterampilan yang mumpuni, berpikir kreatif serta mandiri, hingga mampu melaksanakan perannya sebagai warga yang bertanggung jawab serta demokratis. Tujuan pendidikan merupakan kumpulan capaian pembelajaran yang diharapkan dapat

tercapai usai melaksanakan proses belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut harus berlangsung secara maksimal dan efektif. (Rorimpandey, W.H,2020).

Satu dari sekian mata pelajaran dengan peran signifikan pada sistem pendidikan adalah IPAS. Mata pelajaran ini mempelajari berbagai aspek terkait makhluk hidup serta benda mati hingga interaksi keduanya. Kemudian, IPAS juga mendalami eksistensi manusia yang mencerminkan peran ganda, yakni juga sebagai makhluk sosial yang mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pelajaran IPAS dimaksudkan guna mengembangkan sikap keingintahuan siswa terkait pada fenomena alam dan sosial di sekitarnya, mengenal interaksi antara alam dan manusia, mengidentifikasi masalah serta mencari solusi, melatih sikap ilmiah seperti berpikir kritis dan analitis, serta mendorong siswa berperan aktif menjaga dan melestarikan lingkungan.

Menurut Persada dkk (2024) Pembelajaran IPAS erat terkait dengan lingkungan alam dan interaksi sosial.. Untuk memastikan efektivitas pembelajaran IPAS, penting untuk memperhatikan konteks alam



dan lingkungan tempat siswa berada. Pelajaran IPAS di sekolah sering kali hanya berfokus pada teori – teori dan konsep-konsep sehingga peserta didik kurang minat untuk mempelajari pelajaran tersebut karena mereka menganggap mata pelajaran tersebut tidak menarik dan membosankan.

Hasil observasi yang dilaksanakan di SD GMIM Pinabetengan, penulis mendapatkan permasalahan, yakni guru yang masih kurang efektif selama penyelenggaraan proses belajar, belum menunjukkan efektivitas yang maksimal dalam mengajar, serta tidak menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Guru dalam menyajikan materi kurang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik kurang paham dan kurang berminat dalam mempelajari materi tersebut, yang akhirnya dapat menurunkan kualitas interaksi pembelajaran dan menghambat keterampilan individu terkait pemahaman materi. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada bidang studi IPA. Terbukti pada saat guru melaksanakan evaluasi dari 25 siswa, sejumlah 10 siswa yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP),

sementara 15 lainnya belum memenuhi ketuntasan dengan KKTP yakni 75.

Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, dapat diimplementasikan sebuah model pembelajaran yang mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa serta memanfaatkan media yang kreatif untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik. *Problem Based Learning* ialah sebuah model pembelajaran berbasis permasalahan yang mengikutsertakan siswa agar berupaya menyelesaikan sebuah persoalan secara ilmiah dengan pendekatan secara ilmiah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa (Fatma & Budhi, 2018; Suartika et al., 2019). Menurut Ester. K, (2023) *Model Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan Model ini dilaksanakan secara berkelompok, di mana setiap kelompok secara aktif terlibat dalam memecahkan permasalahan yang dari guru. Hasil diskusi kemudian dipaparkan di hadapan kelas sebagai bentuk pertanggungjawaban dan refleksi pembelajaran. Pendekatan ini tidak sekadar meningkatkan partisipasi siswa saat belajar, namun juga berkontribusi terhadap



peningkatan hasil belajar mereka. Menurut Ramadhan, R. A (2024) guna memperoleh hasil yang lebih maksimal, penerapan pembelajaran PBL perlu model dikombinasikan dengan penggunaan media belajar.

Menurut Rorimpandey (2023) mengemukakan bahwa pendekatan belajar berbasis masalah ataupun *Problem Based Learning* menggunakan isu-isu aktual sehingga memfasilitasi siswa dengan peluang untuk menganalisis, mengembangkan, hingga mempertajam keterampilan penyelesaian masalah, termasuk dalam konteks kehidupan nyata. Proses belajar dimulai dengan penyampaian soal, lalu identifikasi masalah, dan diskusi antar murid untuk mencapai pemahaman bersama. Adapun media pembelajaran tersebut yaitu media pembelajaran yang disajikan melalui aplikasi Canva. Penggunaan media yang memadai serta selaras dengan keadaan yang terjadi, dapat mendukung kelancaran dan tercapainya tujuan pembelajaran (K.Ester, 2023). Menurut Dian et al., 2021 (dalam Wulandari dkk 2022) Media Canva merupakan platform desain grafis berbasis *drag and drop* yang menyajikan berbagai macam template serta

fitur untuk mendukung kebutuhan visual, seperti pembuatan poster, presentasi, grafik, pamflet, kartu undangan, spanduk, desain sampul media sosial, hingga pengeditan foto. Media ini memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang media belajar. Menurut Triningsih (2021), penggunaan media Canva membantu guru beserta siswa dalam menjalankan proses belajar berbasis teknologi, sekaligus mengasah keterampilan dan kreativitas. Selain itu, Canva menawarkan berbagai manfaat lain karena desain yang dihasilkan mampu meningkatkan minat siswa selama pembelajaran berlangsung. Penyajian materi dan bahan terbuka yang menarik melalui Canva juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar.

Hasil belajar tidak sekadar diukur dengan nilai akhir, melainkan juga mencakup perubahan perilaku, kemampuan bernalar, kedisiplinan, keterampilan, dan aspek lainnya yang mencerminkan perkembangan positif peserta didik. Purwanto (dalam Kaban, 2019) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan tercapai dari tercapainya tujuan pribadi siswa yang telah mengikuti proses belajar. Hasil tersebut berperan sebagai



instrumen evaluatif guna mengidentifikasi sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Lebih lanjut Kunandar (dalam Hariati, 2022) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kompetensi-kompetensi tertentu yang mencakup ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik yang setelahnya berhasil dikuasai siswa.

METODE PENELITIAN

Desain yang ditetapkan ialah desain penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart (Sumanti et al, 2021) Desain ini dijalankan pada dua siklus, yang tiap siklusnya terdiri atas empat tahapan berkesinambungan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Keempat tahap ini menghasilkan sebuah siklus spiral yang memperlihatkan keterkaitan dinamis serta berulang antara satu tahap dengan tahap lainnya. alur pelaksanaan tindakan kelas dapat dilihat pada gambar 1.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SD GMIM Pinabetengan sebagai subjek penelitian, dengan total 25 siswa, mencakup 11 siswa laki-laki serta 14 siswa perempuan. Teknik yang dimanfaatkan saat menghimpun data ialah dengan observasi serta pemberian tes. Himpunan data kemudian dianalisis dengan metode persentase guna mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar ditentukan

berdasarkan pendekatan penilaian acuan patokan, yaitu dengan memperhitungkan persentase siswa yang menjawab benar, yang kemudian diperbandingkan dengan jumlah keseluruhan siswa yang terlibat.

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

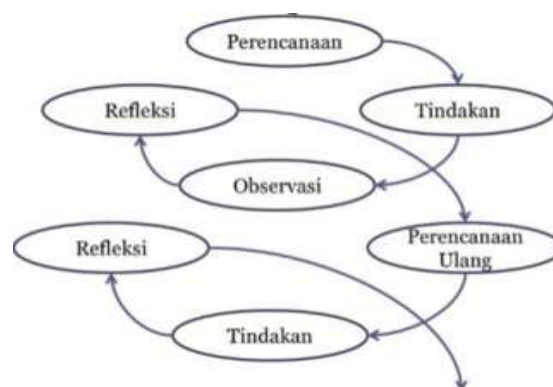
Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar Siswa

T = Jumlah Skor Yang diperoleh

Tt = Jumlah Skor Total

Seorang siswa dianggap telah mencapai ketuntasan belajar secara individu apabila persentase jawaban benar yang diperoleh mencapai seminimalnya 75% (Trianto, 2010).



Gambar 1. Desain penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart (Sumanti et.al).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dijalankan di kelas IV SD GMIM Pinabetengan saat semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pendekatan yang ditetapkan ialah model *Problem Based Learning* (PBL) yang diimplementasikan pada bidang studi IPAS dengan topik materi Siklus Makhluk Hidup pada Hewan. Penerapan model ini dimaksudkan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek yang ditetapkan ialah 25 siswa kelas IV, mencakup 11 siswa laki-laki serta 14 siswa perempuan. Kajian ini dijalankan pada dua siklus, yang tiap siklusnya terdiri atas satu kali pertemuan. Siklus I dijalankan selama 3 x 35 menit.

Deskripsi Tahap Siklus 1

Tindakan siklus 1 dijalankan pada tanggal 13 Februari 2025. Pelaksanaan tindakan kelas IV SD GMIM Pinabetengan dalam pembelajaran IPAS pada siklus 1 yaitu dengan materi Siklus makhluk hidup pada hewan dengan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media Canva pada siswa kelas IV. Aktivitas belajar diawali dengan memberikan salam, berdoa,

mengecek kehadiran, memberikan motivasi, dan memberikan pertanyaan apersepsi untuk memberikan gambaran awal kepada siswa terkait materi yang akan dikaji serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengikuti langkah-langkah PBL.

Pada proses belajar di siklus I, sebagaimana hasil observasi yang sudah dilakukan, masih ditemukan sejumlah siswa yang belum familiar dengan model yang digunakan sehingga dalam proses belajar mereka tidak memahami materi dan mereka cenderung berjalan ke sana ke mari di dalam kelas dan sebagian lagi bercerita dengan teman kelompoknya. Sehingga hasil belajar yang didapatkan belum maksimal. Dari keseluruhan 25 siswa, hanya 12 siswa (67,8%) yang tuntas, sementara 13 siswa sisanya dinyatakan belum tuntas. Setelah dilakukan refleksi dalam pelaksanaan proses belajar, masih diidentifikasi berbagai kendala, terutama terkait dengan hasil evaluasi yang belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Berikut disajikan data hasil dari siklus pertama.



Tabel 1. Perolehan Hasil Siklus I

NO	NAMA SISWA	NOMOR SOAL/SKOR SOAL					Jumlah skor Total 100	Ketuntasan belajar	
		1	2	3	4	5		Tuntas	Tidak
1.	A.R	5	15	20	20	15	75		
2.	A.S	5	10	20	20	20	75		
3.	A.T	10	15	20	10	5	60		
4.	C.K	10	10	20	20	20	80		
5.	E.A	5	5	15	5	10	40		
6.	E.L	10	15	20	0	15	60		
7.	F.A	10	10	15	25	30	90		
8.	G.K	10	15	20	20	20	85		
9.	G.L	10	15	20	5	15	65		
10.	H.L	5	15	20	15	10	65		
11.	I.L	10	15	15	10	15	65		
12.	J.W	10	15	20	5	0	50		
13.	K.P	10	15	20	20	15	80		
14.	K.R	10	10	10	0	5	35		
15.	S.P	5	15	20	5	0	45		
16.	M.T	10	15	20	10	10	65		
17.	P.D	10	15	20	15	15	75		
18.	Q.M	10	15	20	20	10	75		
19.	R.M	15	15	20	20	10	75		
20.	R.G	10	10	10	10	15	55		
21.	R.M	5	15	20	15	5	60		
22.	R.P	10	15	20	25	25	90		
23.	S.T	10	15	20	20	20	85		
24.	H.L	10	15	0	0	20	45		
25.	T.M	10	15	15	25	20	85		
JUMLAH							1.680		

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

$$KB = \frac{1.680}{2.500} \times 100\% = 67,2\%$$

Merujuk pada hasil refleksi pada pelaksanaan siklus I, ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan pemanfaatan media Canva pada proses belajar masih memerlukan perbaikan. Peningkatan tersebut mencakup peningkatan strategi pemenuhan materi di kelas serta pemanfaatan media Canva secara lebih kreatif dan inovatif pada siklus pelaksanaan selanjutnya.

Deskripsi Tindakan Siklus II

Siklus II ialah kelanjutan dari Siklus I yang bertujuan untuk melaksanakan perbaikan terkait hasil yang diperoleh pada Siklus I. Pelaksanaan Siklus II dilakukan pada hari Rabu, 12 Maret 2025, dengan durasi pertemuan selama 3 x 35 menit. Jumlah siswa yang hadir pada pertemuan tersebut sebanyak 25 orang. Di siklus II, penyampaian materi sama dengan materi Siklus I, yakni mengenai Siklus MakhluK Hidup pada Hewan.

Merujuk pada hasil pengamatan yang dilaksanakan bersama wali kelas, pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan perbaikan yang signifikan. Seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari awal hingga akhir, berlangsung secara optimal. Guru mampu mengelola kelas secara efektif serta menghasilkan iklim belajar yang mendukung, sehingga menghasilkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Kemudian, siswa memperlihatkan kemajuan dalam hal penerimaan materi pelajaran yang disampaikan.

Hasil analisis memperlihatkan bagaimana keseluruhan siswa telah



memenuhi taraf ketuntasan, yakni sejumlah 25 siswa (86,6%) yang dinyatakan tuntas. Berdasarkan temuan di siklus II, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaplikasian model pembelajaran PBL pada materi “Siklus Makhluk Hidup pada Hewan” efektif dalam menghasilkan peningkatan capaian belajar siswa. Efektivitas tersebut tercermin dari persentase ketuntasan yang memperlihatkan kemajuan, yaitu dari 67,8% di siklus I menjadi 86,6% di siklus II.

Tabel 2. Perolehan hasil Siklus II

NO	NAMA PESERTA DIDIK	NOMOR SOAP/SKOR SOAL					Jumlah skor	Ketuntasan belajar	
		1	2	3	4	5		Tuntas	Tidak
		10	15	20	25	30	100		
1	A.R	10	15	20	20	25	95	1.	
2	A.S	10	15	20	25	15	85	2.	
3	A.T	10	15	20	20	15	80	3.	
4	C.K	10	10	20	15	25	85	4.	
5	E.A	10	15	15	15	20	75	5.	
6	E.L	10	15	20	20	25	90	6.	
7	F.A	10	15	20	25	30	95	7.	
8	G.K	10	15	20	20	30	95	8.	
9	G.L	10	15	20	15	30	90	9.	
10	H.L	10	15	20	15	20	80	10.	
11	I.L	10	15	20	15	15	75	11.	
12	J.W	5	15	15	20	20	75	12.	
13	K.P	10	15	20	25	30	100	13.	
14	K.R	10	15	15	20	20	80	14.	
15	S.P	10	15	15	15	20	75	15.	
16	M.T	10	15	20	15	20	85	16.	
17	P.D	10	15	20	20	30	95	17.	
18	Q.M	10	15	20	25	30	100	18.	
19	R.M	10	15	15	20	20	85	19.	
20	R.G	10	10	15	15	20	75	20.	
21	R.M	10	15	20	25	25	85	21.	
22	R.P	10	15	20	25	25	95	22.	
23	S.T	10	15	20	25	30	100	23.	
24	H.L	10	15	15	15	20	75	24.	
25	T.M	10	15	20	20	30	95	25.	
Jumlah							2.14		

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

$$KB = \frac{2.165}{2.500} \times 100\% = 86,6\%$$

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus II, penerapan model pembelajaran PBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SD GMIM Pinabetengan. Peningkatan yang dicapai menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah terpenuhi, sehingga pelaksanaan siklus berikutnya dianggap tidak diperlukan. Perbandingan hasil belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II dapat diamati melalui tabel berikut:

Rekapital Nilai Rata – Rata Hasil Belajar Pada Siklus I dan II

Tabel 3

No	Siklus	Nilai Rata – Rata
1	I $KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$ $KB = \frac{1.680}{2.500} \times 100\%$ $= 67,2\%$	67,2 %
2	II $KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$ $KB = \frac{2.165}{2.500} \times 100\%$ $= 86,6\%$	86,6%

PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan hasil penelitian terkait penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantuan media Canva pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD GMIM Pinabetengan. Pembahasan



didasarkan pada data yang didapat melalui penyelenggaraan tindakan pada Siklus I serta Siklus II. Merujuk pada perbandingan data hasil penelitian di setiap siklusnya, terlihat adanya kemajuan signifikan pada capaian hasil belajar siswa, sebagai akibat positif dari penerapan model pembelajaran PBL.

Pada Siklus I, diidentifikasi sejumlah 12 siswa yang dinyatakan tuntas, sementara 13 siswa lainnya belum memenuhi kriteria. Persentase ketuntasan siswa pada siklus ini ialah senilai 67,2%, sehingga belum memenuhi ketetapan kriteria ketuntasan. Pada siklus 1 ini guru (peneliti) belum menyampaikan materi secara efektif, guru kurang memberi bimbingan secara merata ke kelompok terutama kelompok yang membutuhkan bimbingan ekstra, serta peneliti juga harus meningkatkan komunikasi dan motivasi kepada siswa agar mereka aktif dan selalu percaya diri selama proses pembelajaran. Dan masih ada yang belum terlibat aktif pada kelompok diskusi. Upaya yang dilaksanakan guru dalam mencapai ketuntasan belajar pada Siklus II ialah dengan membangun iklim belajar yang nyaman serta menyenangkan, sehingga

siswa dapat menyesuaikan dengan model pembelajaran PBL yang mampu menghasilkan peningkatan motivasi serta komunikasinya, agar mereka lebih percaya diri serta aktif selama belajar. Serta memberi motivasi dan pujian.

Hasil presentasi pada Siklus II menampilkan bahwa sebanyak 22 siswa telah memenuhi ketuntasan belajar, sementara 3 peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan, dengan persentase pencapaian ketuntasan sebesar 86%. Setelah menganalisis data dan informasi dari pelaksanaan tindakan pada Siklus I serta II, proses pembelajaran yang diimplementasikan melalui model pembelajaran PBL terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi “Siklus Makhluh Hidup pada Hewan”. Model ini tidak sekadar memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam, namun juga meningkatkan partisipasi aktif siswa saat belajar. Penelitian oleh Darwis dan rekan-rekannya (2023) juga mendukung temuan ini, di mana siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran berbasis PBL dengan dukungan media Canva menunjukkan peningkatan motivasi belajar secara signifikan. Pada Siklus I, tingkat



motivasi belajar siswa dikategorikan cukup, tetapi usai dilakukan perbaikan pembelajaran di Siklus II, tingkat motivasi meningkat ke kategori baik. Dengan demikian, penggunaan media Canva dalam pembelajaran tidak sekadar berakibat pada hasil belajarnya, namun juga berkontribusi terhadap kemajuan motivasi peserta didik, terciptanya iklim belajar yang mendukung, serta kuatnya dorongan maupun kebutuhan pada proses pembelajaran (Rosmana et al., 2022). Dengan demikian siswa dapat mengidentifikasi, menyebutkan, serta menyusun berbagai jenis siklus makhluk hidup pada hewan yang ada di sekitar mereka serta dapat Menyusun siklus makhluk hidup hewan kupu – kupu dan dapat membedakan hewan yang termasuk dalam metamorphosis sempurna dan tidak sempurna.

Temuan ini memperlihatkan bahwa pengaplikasian model pembelajaran PBL dengan pemanfaatan media Canva di kelas IV SD GMIM Pinabetengan memberikan kontribusi positif terhadap beberapa aspek pembelajaran. Penerapan tersebut mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa, melatih keterampilan penyelesaian masalah, memperkuat keterampilan kerja

sama dalam kelompok, serta menghasilkan iklim belajar yang lebih aktif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang didukung oleh penggunaan media Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi siklus makhluk hidup pada hewan di kelas IV SD GMIM Pinabetengan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darwis, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Ester, K. (2023). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK siswa kelas IV SD GMIM 1 Tomohon. *Edu Primary Journal*, 4(3), 190–203.
- Kaban, M. U. B. (2019). *Hubungan minat belajar dengan hasil belajar IPS*



siswa kelas V SD Negeri 065011
Medan tahun ajar 2018/2019
(Skripsi, Universitas Quality).

- Ottay, V. A. I., Rorimpandey, W. H., & Ester, K. (2024). Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD GMIM Buyungon. *Bloom Journal*, 1(1), 40–47.
- Persada, A. Y., Prayito, M., & Khasanah, S. K. (2024). Penerapan PBL untuk meningkatkan kemampuan IPAS kelas IVB Karanganyar Gunung 02. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 128–139.
- Ramadhan, R. A., Nugroho, M. K. W., & Mutiara, A. (2024). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11749–11753.
- Rosimpandey, H. F. W. (2020). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru sekolah dasar*. Malang: Ahlimedia Press.
- Tuerah, R. M., Rorimpandey, W. H., & Aseng, E. (2023). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SD GP Tokin. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 63–73.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.

