

Pengaruh model PBL berbantuan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar Muatan Lokal di Sekolah Dasar

Cahyani Adzkarina Puteri*, Abdul Mu'min Saud, Yuni Indriyani

Univertas Pasundan

e-mail: cahyaniadzkarinaputeri28@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran muatan lokal di SD Negeri Rancamanyar 01. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui proses pembelajaran kelas eksperimen dan kontrol, (2) mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Canva, (3) mengetahui pengaruh penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah non equivalent control group design. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta kelas V SD Negeri Rancamanyar 01, dengan sampel penelitian yaitu peserta didik kelas V B sebagai kelas eksperimen dan kelas V C sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas berjumlah 26 peserta didik. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa uji N-Gain ternormalisasi dan uji Effect Size. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh bahwa (1) proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol berjalan dengan baik, ditunjukkan oleh hasil observasi yang mencapai 84% pada kelas eksperimen dan 81% pada kelas kontrol, (2) terdapat peningkatan hasil belajar yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Canva dengan nilai 68,06% dalam uji N-Gain dengan kategori tinggi, (3) terdapat pengaruh penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media Canva dengan nilai 1,630 dalam uji effect size dengan kategori besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri Rancamanyar 01.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Hasil Belajar, Muatan Lokal, Canva*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga masyarakat, serta pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan yang berlangsung di dalam maupun luar sekolah, baik itu formal, non formal, serta informal, juga dilakukan seumur hidup untuk mengoptimalkan potensi manusia. Hal ini sesuai dengan harapan

pemerintah yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara (Hidayat et al., 2019).

Pendidikan dapat diartikan juga sebagai suatu metode untuk mengembangkan keterampilan, kebiasaan, dan sikap agar seseorang dapat menjadi lebih baik. Dalam ajaran Islam, semua aktivitas manusia bertujuan meraih insan yang beriman dan bertaqwa. Tujuan pendidikan hendaknya hanya untuk menjadi orang yang berilmu, pembelajar, pendengar, dan pecinta ilmu. Jangan pernah mencapai tujuan yang sifatnya hanya sementara seperti jabatan, pangkat, dan kekayaan (Shobirun, 2024).

Pendidikan dalam lingkup Sunda memiliki karakteristik yang kental dengan nilai-nilai kearifan lokal, seperti silih asah, silih asih, dan silih asuh (saling mengajarkan, saling menyayangi, dan saling membimbing). Seperti yang dikemukakan Suryalaga (dalam Alhafizh et al., 2021) suku Sunda juga memiliki kearifan lokal yang dikenal sebagai Tri-Silas atau Silih Asih, Silih Asah, dan Silih Asuh. Tri-Silas ini memiliki arti diantaranya yaitu Silih Asih yang berarti saling menyayangi atau mengasihi, Silih Asah yang berarti saling mencerdaskan, dan Silih Asuh yang berarti saling membimbing. Silih asih dimaknai sebagai saling mengasihi dengan segenap kebeningan hati. Silih asah bermakna saling mencerdaskan kualitas kemanusiaan. Silih asuh tak pelak lagi dimaknai kehidupan yang penuh harmoni dan cinta kasih.

Pendidikan di Indonesia terus-menerus mengalami perubahan dari waktu ke waktu, terutama pada kurikulum. Kurikulum adalah rencana atau panduan belajar yang digunakan untuk mencapai suatu pembelajaran. Kurikulum yang digunakan saat ini baik itu jenjang SD, SMP, dan SMA yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah konsep kurikulum yang dibuat dengan melibatkan peserta didik, guru, dan masyarakat dalam proses penyusunannya. Konsep ini menekankan pentingnya kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan di lingkungan sekitar, sehingga lebih relevan

bagi peserta didik. Kurikulum ini menekankan keterampilan belajar mandiri, bekerja sama, berkomunikasi, serta berpikir kritis (Fadillah, 2023). Kurikulum diimplementasikan melalui berbagai strategi pembelajaran di kelas. Kurikulum ini berfungsi sebagai dasar untuk merancang pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran yang kurang tepat merupakan salah satu masalah yang sering terjadi dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran merupakan gabungan atau perpaduan antara kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik atau seseorang yang ingin belajar dengan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru atau seseorang yang dianggap memiliki lebih banyak pengetahuan (Festiawan, 2020).

Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik karena pembelajaran merupakan proses utama dalam membentuk pemahaman, keterampilan, dan karakter peserta didik. Melalui pembelajaran, peserta didik memperoleh pengetahuan yang akan menjadi dasar bagi kehidupan mereka di masa depan nanti. Dengan begitu, untuk mencapai hal tersebut peserta didik harus melaksanakan pembelajaran dengan baik agar memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Adapun teori Gestalt menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga peserta didik lebih mudah mengorganisasinya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt atau pola bermakna (Tri Prastawati & Mulyono, 2023). Maka dari itu, pembelajaran adalah usaha guru untuk merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil pembelajaran, melakukan suatu bimbingan, atau melakukan penelitian. Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik karena pembelajaran merupakan proses utama dalam membentuk pemahaman, keterampilan, dan karakter peserta didik. Melalui pembelajaran, peserta didik memperoleh pengetahuan yang akan menjadi dasar bagi kehidupan mereka di masa depan nanti. Dengan begitu, untuk mencapai hal tersebut peserta didik harus melaksanakan pembelajaran dengan baik agar memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku secara menyeluruh, tidak hanya satu aspek saja yang berkembang, tetapi keseluruhan kemampuan manusia mengalami perubahan setelah melakukan proses belajar. Menurut Nasution, (Henniwati, 2021)

hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya hasil akhir ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru, tes tersebut dapat berupa ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, tes akhir semester, dan sebagainya. Hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Seperti yang dikemukakan oleh Ananda Aditya Sari Harahap et al., (2023) pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Kognitif adalah suatu kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan mental (otak) yang dimiliki setiap orang. Afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, minat, emosi, dan nilai yang ada dalam diri setiap individu. Psikomotorik adalah perkembangan kepribadian manusia yang berhubungan dengan gerakan jasmaniah dan fungsi otot akibat adanya dorongan dari pemikiran, perasaan dan kemauan dari dalam diri seseorang.

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, baik dalam aspek akademik, profesional, maupun pribadi. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana seseorang telah memahami pengetahuan serta keterampilan yang telah dipelajari. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Wibowo, et al (dalam Agusti & Aslam, 2022) Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh peserta didik dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar berikutnya. Dalam dunia pendidikan, hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Dengan hasil belajar yang baik peserta didik dapat menunjukkan bahwa mereka telah memahami materi yang diajarkan, mampu memecahkan masalah, dan sebagainya. Maka dari itu, pentingnya hasil belajar terutama bagi peserta didik sangatlah besar karena berpengaruh langsung terhadap perkembangan akademik, keterampilan, dan masa depan mereka.

Hasil belajar menjadi indikator seberapa baik peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dan sejauh mana mereka mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari maupun jenjang pendidikan berikutnya. Hasil belajar pada mata

pelajaran muatan lokal sangat penting karena dapat berkontribusi pada pembentukan karakter, keterampilan, dan wawasan peserta didik sesuai dengan kondisi sosial, budaya, dan kebutuhan daerah.

Menurut Viola, Adinda Mayshel et al., (2024) Kurikulum muatan lokal memiliki peran penting dalam mewujudkan pendidikan yang kontekstual dan berbasis masyarakat. Kurikulum ini bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai, kearifan lokal, dan konteks sosial-budaya masyarakat ke dalam proses pembelajaran di sekolah.

Muatan Lokal merupakan mata pelajaran pilihan pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya. Hal ini sejalan dengan Pasal 77 N Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional dinyatakan bahwa: (1) Muatan lokal untuk setiap satuan pendidikan berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal, (2) Muatan lokal dikembangkan dan dilaksanakan pada setiap satuan pendidikan (Alfi, 2021). Dengan diberlakukannya peraturan ini, setiap satuan pendidikan harus memberikan muatan lokal kepada seluruh peserta didik. Terdapat mata pelajaran pilihan muatan lokal dalam dunia pendidikan yang diajarkan di sekolah khususnya di daerah Jawa Barat yaitu Bahasa Sunda.

Mata pelajaran Bahasa Sunda diajarkan dengan maksud untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa sunda dan mengapresiasi sastra Sunda. Oleh karena itu, hakikat pembelajaran Bahasa Sunda adalah untuk belajar berkomunikasi dan belajar sastra yang bertujuan untuk menghargai nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai kehidupan. Indikator keberhasilan pembelajaran bahasa Sunda yaitu ketika peserta didik mampu menguasai setiap materi yang dipelajari dan bisa menggunakan semua keterampilan bahasa dengan baik. Materi yang diajarkan tidak hanya tentang bahasa, tetapi juga mencakup nilai-nilai kearifan lokal sebagai bagian dari hal yang mewarnai pembelajaran bahasa Sunda. Dengan begitu, pembelajaran bahasa Sunda akan menjadi kegiatan pewarisan budaya yang mengajarkan peserta didik menggunakan bahasa Sunda sebagai alat untuk memperkenalkan budaya bangsanya sendiri secara utuh kepada generasi berikutnya.

Peran bahasa daerah juga memiliki tingkat penting yang setara dengan bahasa Indonesia dalam kehidupan masyarakat. Menurut Wulandari, et al., (2024) Peran bahasa daerah sebagai bahasa ibu dalam kehidupan sehari-hari semakin terkikis oleh perkembangan zaman yang semakin maju, yang berdampak pada kurangnya perhatian terhadap pelajaran Bahasa Sunda di setiap jenjang pendidikan. Bahasa daerah memainkan peran utama dalam membentuk sikap positif, dan pengembangan sikap positif terhadap bahasa daerah adalah faktor kunci dalam usaha pelestariannya. Sayangnya, sebagian besar generasi muda sering merasa malu atau enggan untuk memperkenalkan atau menggunakan bahasa daerah mereka di luar daerah asal. Oleh karena itu, upaya pelestarian bahasa daerah khususnya bahasa Sunda tentu sangatlah penting.

Hasil belajar muatan lokal Bahasa Sunda di sekolah dasar perlu mendapat perhatian karena mata pelajaran ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga dengan pemahaman bahasa dan konteks budaya lokal. Namun, kondisi awal di SD Negeri Rancamanyar 01 menunjukkan masih terdapat peserta didik kelas V yang memperoleh nilai di bawah KKTP 70. Kondisi tersebut berkaitan dengan rendahnya daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran, kecenderungan pembelajaran yang berpusat pada guru, penggunaan model yang belum sepenuhnya melibatkan pemecahan masalah, serta pemanfaatan media yang belum optimal.

Permasalahan tersebut menuntut strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Problem Based Learning (PBL) dipilih karena menempatkan masalah sebagai pemicu aktivitas belajar, sehingga peserta didik terdorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, menyusun solusi, dan merefleksikan hasilnya. Karakteristik tersebut relevan dengan pembelajaran Bahasa Sunda yang memerlukan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami penggunaan bahasa dan konteks budaya.

Problem Based Learning merupakan pembelajaran yang memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang baik, dimana peserta didik bisa belajar, bekerjasama dengan teman, serta mendapat bimbingan dari guru (Henniwati, 2021). Model ini

memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dalam pemecahan masalah. Dalam model Problem Based Learning, sikap peserta didik seperti pemecahan masalah, berpikir, bekerja kelompok, komunikasi dan informasi berkembang secara positif. Tujuan dari penggunaan model Problem Based Learning adalah agar pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan. Melalui penerapan model pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk aktif berkolaborasi, berdiskusi, dan mengeksplorasi berbagai informasi guna menemukan solusi yang relevan.

Adapun kelebihan dari Problem Based Learning menurut Shoimin (dalam Rachmawati & Rosy, 2020) diantaranya: (1) Pada situasi nyata, peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan suatu masalah, (2) Peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, (3) Materi yang tidak berkaitan dengan pemecahan masalah tidak perlu dipelajari karena PBL berfokus pada masalah disetiap materi, (4) Melalui kelompok kerja, maka akan terjadi suatu aktivitas ilmiah pada peserta didik, (5) Peserta didik menjadi terbiasa menggunakan sumber pengetahuan baik dari internet, perpustakaan, observasi dan wawancara, (6) Kemajuan belajarnya sendiri dapat dinilai oleh peserta didik itu sendiri, (7) Kemampuan komunikasi juga dimiliki peserta didik yang terbentuk melalui kegiatan diskusi, (8) Pada kerja kelompok, kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat teratasi.

Selain itu, merupakan kelebihan model Problem Based Learning menurut Sanjaya (dalam Sulastika, 2021) diantaranya: memberi tantangan keahlian kepada peserta didik serta memberikan keleluasaan guna menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik, meningkatkan motivasi dan kegiatan belajar peserta didik, membantu peserta didik dalam menemukan pengetahuan untuk memahami permasalahan di dunia nyata, membantu peserta didik dalam berinovasi terhadap pengetahuan yang baru dan bertanggung jawab dalam pembelajaran mereka, mendorong kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan mendorong kemampuan peserta didik dalam penyesuaian dengan pengetahuan baru, kesempatan mengaplikasikan pengetahuan bagi peserta didik di dunia nyata, mendorong minat peserta didik untuk belajar secara berkelanjutan walaupun telah menyelesaikan pendidikan sekolah, dan membantu peserta didik untuk

menguasai langkah-langkah yang harus dipelajari guna memecahkan permasalahan di dunia nyata.

Diperlukan juga suatu media pembelajaran yang dapat menunjang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada abad 21 ini penggunaan media pembelajaran berbasis digital akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang cocok dengan model Problem Based Learning adalah media Canva. Alasan memilih media Canva, karena Canva menyediakan alat visual yang menarik, mudah digunakan, dan kolaboratif. Dengan penggunaan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan efektif. Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna menciptakan konten visual profesional dengan mudah dan efisien, melalui berbagai *rahmayanti* dan *jayatemplate*, alat desain, dan fitur kolaborasi. Hal ini sama dengan Resmini dkk., (Nurrita, 2021) yang menyatakan bahwa Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses belajar akan menjadi lebih menarik, efektif, serta efisien bagi peserta didik maupun guru.

Dalam penelitian ini, Canva tidak diposisikan sekadar sebagai media presentasi, melainkan diintegrasikan ke dalam tahapan PBL. Pada tahap orientasi masalah, guru menggunakan materi visual Canva untuk menyajikan situasi atau permasalahan kontekstual. Pada tahap mengorganisasi peserta didik, kelompok menggunakan lembar kerja atau tampilan Canva sebagai panduan kegiatan. Pada tahap penyelidikan, Canva dimanfaatkan untuk mengakses dan menyusun informasi visual yang relevan. Pada tahap pengembangan dan penyajian hasil, peserta didik menyusun presentasi sederhana berbantuan Canva. Pada tahap analisis dan evaluasi, guru menggunakan materi visual atau kuis yang disiapkan melalui Canva untuk membantu refleksi dan penguatan konsep.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yakni penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2023), berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, sedangkan penggunaan Canva berpotensi mendukung visualisasi materi dan penyajian informasi yang lebih menarik. Namun, pembahasan mengenai integrasi keduanya secara spesifik dalam pembelajaran muatan lokal Bahasa Sunda di sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini berkontribusi dengan menguji penerapan PBL berbantuan Canva dalam konteks tersebut serta menjelaskan peran Canva sebagai bagian dari proses pemecahan masalah, bukan hanya sebagai media pelengkap.

Permasalahan pada mata pelajaran muatan lokal bahasa Sunda di sekolah dasar cukup beragam dan sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran, peneliti menemukan fakta bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran muatan lokal bahasa Sunda masih tergolong rendah dikarenakan beberapa faktor. Hasil belajar pada kemampuan kognitif masih rendah dikarenakan pemahaman peserta didik yang masih kurang terhadap mata pelajaran muatan lokal bahasa Sunda, masih ada beberapa peserta didik yang nilainya di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau masih belum tuntas hasil belajarnya.

Berdasarkan kondisi awal tersebut, penelitian ini membandingkan pembelajaran PBL berbantuan Canva pada kelompok eksperimen dengan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Fokus penelitian adalah perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan, dengan tetap memperhatikan bahwa kedua kelompok merupakan kelas yang telah terbentuk dan tidak diacak.

Problem Based Learning dipilih karena memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui masalah, penyelidikan, diskusi, dan penyusunan solusi. Dalam penelitian ini, kelebihan tersebut diperkuat dengan dukungan Canva untuk memvisualisasikan masalah, mengorganisasi informasi, dan memfasilitasi penyajian hasil belajar (Hotimah, 2020).

Sesuai penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk dapat melakukan penelitian mengenai hasil belajar muatan lokal peserta didik, dengan judul “Pengaruh Model

Problem Based Learning Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Lokal Di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris mengenai perbedaan peningkatan hasil belajar antara PBL berbantuan Canva dan pembelajaran konvensional pada konteks pembelajaran Bahasa Sunda.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan desain *non equivalent control group design*. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (Harefa, 2020) menyatakan bahwa kuasi eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain. Dengan membagi kelompok penelitian menjadi dua kelas, yaitu: Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Karena kelompok tidak dibentuk melalui randomisasi, kemampuan awal peserta didik merupakan aspek yang perlu dipertimbangkan dalam interpretasi hasil.

Berikut ini adalah paradigma *Nonequivalent Control Group Design* menurut Sugiyono.

Desain *Nonequivalent Control Group Design*

$$O^1 \quad \begin{array}{ccc} & O_1 & X \\ & O_2 & \\ \hline O_3 & & O_4 \end{array}$$
 Keterangan:

: nilai pretest kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O^2 : nilai posttest kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O^3 : nilai pretest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O^4 : nilai posttest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X : perlakuan berupa pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva* pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional.

Lokasi penelitian ini di SD Negeri Rancamanyar 01 yang bertempat di Jl. Raya Bojongkukun, Rancamanyar, Kec. Baleendah, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40375. Populasi terdiri atas seluruh siswa kelas V SD Negeri Rancamanyar 01 tahun ajaran 2024/2025, berjumlah dua kelas. Pengambilan sample dilaksanakan dengan teknik *sampling purposive*, dengan pertimbangan kelas VB adalah kelas eksperimen dengan 26 peserta didik, diperlakukan dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva*, dan kelas VC adalah kelas kontrol berjumlah 26 peserta didik, dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional. Pertimbangan dari kedua kelas tersebut yaitu, beberapa peserta didik memiliki hasil belajar yang kurang, dan nilai pembelajaran bahasa sunda masih di bawah KKTP. Teknik pengumpulan data yaitu berbentuk tes PG dan Esai, observasi, dan dokumentasi. Pengeloaan data dilaksanakan berbantuan *software IBM SPSS Statistic 26*.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Rancamanyar 01. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri atas dua kelas. Sampel ditentukan secara *purposive*, yaitu kelas V B sebagai kelompok eksperimen dan kelas V C sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 26 peserta didik. Instrumen tes terdiri atas 20 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang digunakan untuk mengukur hasil belajar sesuai indikator pembelajaran muatan lokal Bahasa Sunda. Data proses pembelajaran dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi. Perlakuan dilaksanakan selama empat pertemuan. Pada kelompok eksperimen, tahapan PBL meliputi orientasi masalah, pengorganisasian belajar, penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi, dengan *Canva* digunakan secara terintegrasi pada setiap tahap. Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan penjelasan guru, tanya jawab, latihan, dan evaluasi. Pengolahan data dilakukan dengan IBM SPSS Statistics. Informasi validitas dan reliabilitas instrumen perlu didasarkan pada hasil pengujian instrumen yang tersedia; oleh karena itu, penelitian ini tidak menambahkan nilai koefisien yang tidak tercantum dalam data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan pemberian pretest pada kedua kelompok menggunakan 20 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Perlakuan dilaksanakan selama empat pertemuan. Pada kelompok eksperimen, pembelajaran secara konsisten menggunakan PBL berbantuan *Canva*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pada tahap orientasi masalah, *Canva* digunakan untuk menyajikan stimulus visual dan permasalahan kontekstual Bahasa Sunda. Selanjutnya, peserta didik diorganisasi dalam kelompok dengan panduan aktivitas yang disiapkan guru, melakukan penyelidikan dan diskusi, kemudian menyusun serta menyajikan hasil dengan dukungan tampilan visual *Canva*. Kegiatan diakhiri dengan analisis, evaluasi, dan penguatan materi melalui materi atau kuis yang disiapkan guru. Sebaliknya, kelompok kontrol mengikuti penjelasan materi oleh guru, tanya jawab, latihan, dan evaluasi tanpa skenario PBL berbantuan *Canva*.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Roni Hamdani et al., 2022) yang menyatakan bahwa selama proses penyelidikan pada kelompok eksperimen, keterlibatan peserta didik terlihat melalui kegiatan bertanya, mencatat informasi penting, bertukar pendapat, dan bekerja sama. Dalam konteks PBL, masalah berfungsi sebagai pemicu untuk menghubungkan materi dengan proses pencarian informasi. Dukungan visual *Canva* membantu peserta didik memusatkan perhatian pada informasi penting dan menata hasil diskusi secara lebih terstruktur. Kombinasi tersebut secara teoritis dapat mendukung proses elaborasi informasi dan komunikasi antarpeserta didik.

Secara keseluruhan, peserta didik menunjukkan semangat belajar yang cukup tinggi, antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta menunjukkan perkembangan dalam hal komunikasi, kerja sama, dan pemahaman materi. Sejalan dengan pendapat Febiani Musyadad et al., (2019) bahwa *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Hal ini juga mencerminkan bahwa model *Problem Based Learning* berhasil membangun keterlibatan aktif dan meningkatkan kualitas proses

belajar. Saat dibagi ke dalam kelompok, peserta didik mampu bekerja sama dan saling bertukar pendapat dalam diskusi.

Pelaksanaan selama empat pertemuan menunjukkan bahwa integrasi PBL dan *Canva* dapat dipahami sebagai dua mekanisme yang saling melengkapi. PBL menyediakan struktur aktivitas berupa masalah, penyelidikan, kolaborasi, dan refleksi; sementara *Canva* mendukung visualisasi stimulus, pengorganisasian informasi, serta penyajian hasil. Dalam pembelajaran Bahasa Sunda, visualisasi dapat membantu peserta didik menghubungkan materi bahasa dengan konteks yang lebih konkret. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak semata-mata dikaitkan dengan keberadaan aplikasi *Canva*, tetapi dengan rancangan pembelajaran PBL berbantuan *Canva* secara keseluruhan.

Peningkatan hasil belajar muatan lokal dilakukan dengan menguji nilai *N gain* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* kedua kelas berbantuan *software IBM SPSS Statistic 26*. Berikut adalah hasil pengujiannya:

a. Pengolahan Data *N gain* Ternormalisasi

Nilai *N-Gain* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. Pengolahan Data *N-Gain* Ternormalisasi

Kelas	<i>N-Gain</i>	
	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	68.0617	13.76204
Kontrol	55.9650	13.28060
Kontrol	55.9650	13.28060

Tabel 1 menunjukkan rata-rata *N-Gain* kelompok eksperimen sebesar 68,0617%, yang dapat dituliskan secara konsisten sebagai 68,0617%, sedangkan kelompok kontrol sebesar 55,9650%.

Berdasarkan data tersebut, kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar. Rata-rata *N-Gain* kelompok eksperimen sebesar 68,06% lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 55,97%. Dengan demikian, secara deskriptif peningkatan hasil belajar pada kelompok yang mengikuti PBL berbantuan *Canva* lebih tinggi. Kelas eksperimen memiliki tingkat peningkatan yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Maka dari itu, peningkatan hasil belajar muatan lokal yang menggunakan model

Problem Based Learning berbantuan media *Canva* lebih tinggi dari kelas yang memakai pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut selanjutnya diuji secara statistik melalui independent-samples t-test terhadap nilai N-Gain.

b. Uji Normalitas *N Gain* Ternormalisasi

Uji normalitas data merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk menentukan apakah suatu data sudah sesuai dimodelkan oleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas juga berfungsi untuk mengukur seberapa besar kemungkinan variabel acak sudah terdistribusi secara normal (Rohimah, 2024). Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan software SPSS 26 for Windows serta uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf 8 signifikansi 0,05. Berikut adalah hasil uji normalitas data n-gain:

Tabel 2. Hasil Uji *N-Gain* Ternormalisasi

Kelas		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Eksperimen	.125	26	.200	.939	26	.126
	Kontrol	.099	26	.200	.954	26	.280

Tabel 2 menunjukkan nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov untuk kelas eksperimen adalah 0,200. Keputusan dari uji normalitas adalah jika nilai Sig. > 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal dan jika nilai Sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen yang tercantum dalam tabel tersebut memenuhi syarat untuk berdistribusi normal, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Sedangkan, pada tabel di atas juga, diketahui bahwa nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov yang didapatkan oleh kelas kontrol sebesar 0,200. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan kelas kontrol berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas *N Gain* Ternormalisasi

Uji homogenitas dilakukan untuk memeriksa kesamaan varians data N-Gain sebelum pengujian perbedaan rata-rata. Hasil uji digunakan sebagai dasar pemilihan baris interpretasi pada independent-samples t-test.

Berikut ini merupakan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 1.3 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data *Post-test*

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.008	1	50	.930

Tabel 3 merupakan data Nilai signifikansi uji Levene sebesar 0,930 ($> 0,05$), sehingga varians N-Gain kedua kelompok dapat diperlakukan homogen untuk keperluan independent-samples t-test.

d. Uji Hipotesis *N-Gain* Ternormalisasi (*Independent Sample T test*)

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang sudah terlaksana, diperoleh hasil bahwa kedua data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. maka untuk uji hipotesisnya dapat mengolah data dengan menggunakan *Independent Sample T test* atau biasa disebut dengan uji-T. Berikut ini hipotesis yang diajukan dalam pengujian *Independent Sample T test* adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan antara penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan antara penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Tabel 4 merupakan hasil pengujian hipotesis nilai uji *gain* ternormalisasi kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan uji-T.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis *N-Gain*

<i>Equal Variances Assumed</i>	<i>Levene's Test of Equality of Variances</i>		<i>T-Test for Equality of Mean</i>				
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
	.008	.930	3.225	50	.002	12.09676	3.75073

Tabel 4 diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,002. Keputusan dari uji hipotesis adalah jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan tabel di atas nilai signifikansi yaitu $0,002 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini penelitian menggunakan kelompok yang tidak ekuivalen dan tidak ada randomisasi, temuan ini mendukung adanya perbedaan yang berkaitan dengan perlakuan, bukan bukti kausalitas yang mutlak.

e. Uji *Effect Size*

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dapat diuji dengan menggunakan uji *effect size*, dan pengolahan data ini dibantu dengan menggunakan *Software IBM SPSS Statistic 30*. Data yang diperlukan perhitungan melalui uji *effect size* adalah data hasil *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol. Hipotesis yang dibuat dalam pengujian *effect size* ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh antara penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Di bawah ini merupakan data hasil pengujian menggunakan uji *effect size*, sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Pengujian *Effect Size*

	<i>Point Estimate</i>	Kategori
<i>Cohen's d</i>	1.630	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.29 di atas, hasil perhitungan *effect size* yang mencapai 1,630, ditemukan bahwa pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar yang menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva* secara signifikan memengaruhi dan meningkatkan hasil belajar muatan lokal peserta didik sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Maka dari itu, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* terhadap peningkatan hasil belajar muatan lokal peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan proses pembelajaran muatan lokal menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva* menunjukkan kategori baik dengan rata-rata hasil observasi yang mencapai 84% pada kelas eksperimen dan yang menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan kategori baik dengan rata-rata hasil observasi yang mencapai 81% pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran kedua kelas berkategori baik, tetapi proses pembelajaran pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Terdapat perbedaan yang signifikan sebesar 68,06% dalam peningkatan hasil belajar muatan lokal peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran Konvensional. Peserta didik yang belajar dengan model *Problem Based Learning* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar pada kelompok yang menerapkan *Problem Based Learning* tergolong dalam kategori tinggi, sementara kelompok dengan pembelajaran konvensional menunjukkan peningkatan pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa, strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar muatan lokal peserta didik dibandingkan dengan metode yang digunakan di kelas kontrol.

Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* berpengaruh terhadap hasil belajar muatan lokal di sekolah dasar. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan sebesar 1.630 dan kuat dalam meningkatkan hasil belajar muatan lokal di sekolah dasar. Efektivitas ini terbukti dari dampak yang kuat, menunjukkan bahwa kombinasi *Problem Based Learning* dan *Canva* tidak hanya efektif, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

SARAN

Berdasarkan penjelasan mengenai hasil penelitian yang telah disajikan, harapan penulis dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam dunia Pendidikan dan pembaca pada umumnya, terutama bagi guru dan sekolah untuk mengembangkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi sumber penelitian untuk mendapatkan penelitian atau temuan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Alfi, D. Z. (2021). Studi Kebijakan Tentang Kurikulum Pengembangan Muatan Lokal. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.19105/rjpai.v2i1.4140>
- Alhafizh, M. F., Effendi, C., Musthofa, R. F., & Najmura, T. A. (2021). Pancasila Sebagai Ideologi Negara Dan Falsafah Negara. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 671–680. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/1975/pdf/4838>
- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, & Nisaiy Darussakinah harahap. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Fadillah, H. (2023). Peran Guru dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama pada Sekolah Binaan. *Jurnal INDOPEDIA (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(1), 168.
- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Mulyati Parsa, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pelajaran Ipa Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.13>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.

- Harefa, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Peserta didik Kelas IX SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo Tahun Pembelajaran (Pada Materi Energi dan daya Listrik). *Jurnal Education And Development*, 8(1), 231–234. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1540>
- Hasanah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Elektrolisis. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 2(2), 218. <https://doi.org/10.59562/progresif.v2i2.30313>
- Henniwati, H. (2021). Efektifitas Metode *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Peserta didik Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Hikmah Nur, et al., (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V BUPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Matematika*, Vol. 1 (6), hlm. 126-136.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Rezeki, Sri Mulyani Rahayu. (2021). Luas Daerah Kelas Iv Sd Negeri Ceungceuum. *Jurnal PGSD*, 7(2), 54–60. <https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2457>
- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246–259. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>
- Rejeki, S. M. R., Sunanah, S., & Permana, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Matematika Materi Keliling.
- Sulastika, S. (2021). Metode Pbl Pada Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Simdig) Materi Fitur Pembuatan Slide Presentasi. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56702>
- Shobirun, P. M. (2024). Ayat dan Hadits Tentang Tujuan Pendidikan Islam. *Blantika: Multidisciplinary Journal*, 2(5), 524–532. <https://doi.org/10.57096/blantika.v2i5.140>
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Viola, M. A., Vilanti, F. A., Rahman, I. A., Masita, & Setiyadi, B. (2024). Analisis Kurikulum Berbasis Masyarakat: Memanfaatkan Kurikulum Muatan Lokal Untuk Pendidikan yang Kontekstual. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(Special Issue 1), 112–124. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

