

**EFEKTIVITAS MODEL PBL BERBANTUAN CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS III**

Emi Yulifa¹, Agnita Siska Pramasdyahsari², Sri Suneki³, Ninik Sijamtini⁴

¹²³Universitas PGRI Semarang, ⁴SDN Petompon 02

¹emiyulifa25@gmail.com, ²agnitasiska@upgris.ac.id, ³srisuneki65@gmail.com,
⁴niniksijamtini@gmail.com

ABSTRACT

The cognitive learning outcomes of class III-A students at SDN Petompon 02 tend to be low due to teacher-centered learning, applying conventional learning models, and not yet utilizing technology in learning. The purpose of this research is to find out if the cognitive learning outcomes of Indonesian language content with the Canva-assisted PBL model can meet the KKM or not. This study also aims to determine the effectiveness of the Canva-assisted PBL model on students' cognitive learning outcomes in Indonesian language class III-A SDN Petompon 02. This research is a quantitative study with a pre-experimental design type using one group pretest posttest. The hypothesis test was carried out using the One Sample t test with $t_{\text{count}} = 5.207 > t_{\text{table}} = 2.069$ or Sig. $0.000 < \alpha = 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Meanwhile, this study also used the N-Gain test which obtained a result of 66.29 in the moderate category. So it can be concluded that the Canva-assisted PBL model is quite effective for students' cognitive learning outcomes in Indonesian language content in class III.

Keywords: *Problem Based Learning, Canva, Cognitive Learning Outcomes, Indonesian*

ABSTRAK

Hasil belajar kognitif siswa kelas III-A SDN Petompon 02 cenderung rendah dikarenakan pembelajaran yang berpusat pada guru, menerapkan model pembelajaran konvensional, dan belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil belajar kognitif muatan Bahasa Indonesia dengan model PBL berbantuan Canva dapat memenuhi KKM atau tidak. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas model PBL berbantuan canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas III-A SDN Petompon 02. Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan jenis pre experimental design menggunakan one group pretest posttest. Uji hipotesis yang dilakukan ialah menggunakan uji One Sample t test dengan $t_{\text{hitung}} = 5,207 > t_{\text{tabel}} = 2,069$ atau Sig. $0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sementara itu, penelitian ini juga menggunakan uji N-Gain yang memperoleh hasil 66,29 dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan Canva cukup efektif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada muatan Bahasa Indonesia di kelas III.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Canva, Hasil Belajar Kognitif, Bahasa Indonesia*

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan muatan pelajaran Bahasa Indonesia merupakan muatan yang wajib dipelajari mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah. (Fitri & Mudinillah, 2022) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia wajib dipelajari oleh semua jenjang pendidikan agar para siswa nantinya dapat menggunakan dan menerapkan bahasa Indonesia sebagai dalam kegiatan sehari-harinya. Seorang guru perlu menyampaikan materi pembelajaran semenarik mungkin agar perhatian dan fokus siswa tidak mudah teralihkan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh (Linggasari & Rochaendi, 2022) bahwa guru memiliki permasalahan ketika menyusun pembelajaran bahasa Indonesia agar menarik dan berkesan terhadap siswa.

Diperlukan model pembelajaran yang interaktif, menarik dan tidak monoton agar kegiatan pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia agar pembelajaran dapat bermakna bagi

siswa. Salah satu model pembelajaran yang tidak monoton dan dapat bermakna bagi siswa adalah model pembelajaran problem based learning. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran. hal ini dikarenakan siswa benar-benar dioptimalkan melalui proses pembelajaran dengan alur yang sistematis (Marnawati et al., 2023). Model pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada secara aktif dalam kelompok (Syarifudin et al., 2021). Hal ini sejalan dengan (Aslach, 2020) bahwa model tersebut merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang dapat meningkatkan konsep belajar siswa.

Selain model pembelajaran, guru juga memerlukan media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi agar siswa dapat fokus dalam pembelajaran. salah satu media berbasis teknologi yang dapat diterapkan ialah Canva. Menurut (Khairani & Mudinillah, 2022) canva merupakan media online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berupa ppt, video, dan lain sebagainya. (Melinda, T., Saputra, 2021) juga memaparkan

bahwa canva bisa menjadi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan model pembelajaran yang tidak monoton dan media pembelajaran yang menarik dapat berdampak terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal tersebut sesuai dengan yang dipaparkan oleh (Yusnidah & Taruna, 2021) bahwa media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Petompon 02, Sebagian besar hasil belajar kognitif siswa kelas III-A pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia cenderung rendah. Proses pembelajaran juga berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut membuat kegiatan pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia cenderung monoton, tidak interaktif, dan tidak menarik bagi siswa. Hasil belajar kognitif yang rendah di kelas III-A SDN Petompon 02 bisa diakibatkan oleh beberapa hal misalnya penyampaian materi yang kurang jelas kepada siswa, proses pembelajaran yang pasif bagi siswa, serta tidak menerapkan media pembelajaran yang menarik saat pembelajaran

berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Andriyanti & Prihastari, n.d.) bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni pemaparan materi kepada siswa, pembelajaran yang tidak melibatkan siswa dan berpusat pada guru. Oleh karena itu perlu suatu hal yang baru dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang sedang dipaparkan (Izabella et al., 2021).

Alternatif yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah menerapkan model pembelajaran yang tidak monoton dan berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang tidak monoton dan berpusat pada siswa ialah model pembelajaran Problem Based Learning. Model PBL dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk melatih memahami masalah dalam soal (Fatchurrohman et al., 2017). Selain itu guru juga perlu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran dan pembelajaran dapat berkesan serta bermakna bagi siswa. Aplikasi canva dapat dijadikan alternatif oleh guru dalam memanfaatkan teknologi

saat pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar (Faiqah, 2022). Siswa dapat dikatakan berhasil saat belajar ialah ketika siswa memiliki prestasi yang baik yang disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Harmaini, 2019). Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kognitif apakah sudah memenuhi KKM atau belum, serta untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran PBL berbantuan canva terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Petompon 02. Jenis dari penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan ialah *pre experimental design* menggunakan *one group pretest posttest*. Penelitian dengan desain ini melaksanakan *pretest* sebelum *treatment*, dan melaksanakan *posttest* setelah *treatment*, hal tersebut dilakukan agar hasil dari *treatment* tersebut bisa lebih akurat (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Petompon 02. Sementara teknik pengambilan sampel ialah Teknik *Purposive*

Sampling. Sampel yang digunakan ialah siswa kelas III-A SDN Petompon 02 yang berjumlah 24 siswa. Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik tes tertulis untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa saat sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Instrumen dalam penelitian ini ialah soal uraian yang terdiri dari 5 soal. Uji validitas pada instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan lembar validasi dan sudah divalidasi oleh Guru Kelas III. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji *One Sample t test* yang digunakan untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar kognitif siswa sudah mencapai KKM atau belum, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektifitasnya. Berikut merupakan interpretasi *N-Gain* menurut (Sundayana, 2018):

Tabel 1. Interpretasi N-Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian menggunakan lembar validasi instrumen tes hasil belajar kognitif. Validator dalam uji validasi ini ialah

Guru Kelas III. Berdasarkan penilaian dari validator dapat disimpulkan bahwa lembar tes hasil belajar kognitif dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III-A Semester II pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 pada muatan Bahasa Indonesia. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen soal tes hasil belajar kognitif muatan Bahasa Indonesia yang digunakan untuk penelitian:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif

KD	Indikator Soal	Nomor Soal	Tingkat an
3.6 Mencer mati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat	Siswa dapat menyebutkan bahan untuk membuat pakaian	1	C1
	Siswa dapat menguraikan jenis dan fungsi pakaian	2	C2
	Siswa dapat menentukan bahan pakaian dan sifatnya	3	C3
	Siswa dapat menentukan manfaat teknologi produksi sandang	4	C3
	Siswa dapat memecahkan permasalahan terkait jenis bahan yang cocok, contoh pakaiannya dan alasannya dengan tepat	5	C4

Instrumen tes hasil belajar kognitif sudah divalidasi oleh guru kelas III dengan beberapa aspek penilaian. Berikut ini merupakan tabel penilaian pada uji validasi instrumen:

Tabel 3. Uji Validasi Instrumen

No.	Aspek yang divalidasi	Skor Penilaian
I Kesesuaian Isi		
1.	Kesesuaian indikator soal dengan indikator pembelajaran	5
2.	Kesesuaian isi soal dengan indikator soal	5
3.	Kesesuaian kunci jawaban dengan isi soal	4
4.	Kesesuaian ranah kognitif dengan isi soal	4
5.	Memiliki tingkat kesulitan yang proporsional	5
6.	Soal mewakili seluruh materi yang disampaikan	5
II Kontruksi Soal		
1.	Rumusan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas	4
III Bahasa yang Digunakan		
1.	Penggunaan Bahasa sesuai EYD	5
2.	Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
Jumlah		42 : 45 x 100 = 93

Berdasarkan hasil uji validasi instrumen, dapat disimpulkan bahwa lembar tes hasil belajar kognitif memperoleh skor rata-rata empat dan lima. Hal tersebut berarti bahwa

instrumen tes hasil belajar kognitif dinyatakan layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi. Berikut merupakan kesimpulan hasil uji validasi:

C. Kesimpulan Penilaian Tes Hasil Belajar Kognitif
 Mohon untuk melingkari kriteria yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
 Berdasarkan penilaian di atas, lembar tes hasil belajar kognitif dinyatakan:
 a. Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
 b. Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
 c. Tidak layak digunakan untuk mengambil data

Gambar 1. Kesimpulan Penilaian Tes Hasil Belajar Kognitif

Data Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Tabel 4. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	24	24
Nilai rata-rata	56	85
Standar Deviasi	10,07	9,11
Varians	101,45	83,01
Modus	53,33	86,67

Berdasarkan tabel di atas hasil dari *pretest* memperoleh rata-rata 56, standar deviasi 10,07, varians 101,45 dan modus 53,33. Sementara itu pada data *posttest* memperoleh rata-rata 85, standar deviasi 9,11, varians 83,01 dan modus 86,67. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia pada saat *posttest* memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan *pretest*.

Uji Normalitas

Tabel 5. Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.951	24	.280
a. Lilliefors Significance Correction			

Uji normalitas *pretest* dilakukan menggunakan SPSS dengan teknik *Shapiro wilk* karena responden kurang dari 50. Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa $\text{Sig} = 0,280 > \alpha = 0,05$ hal tersebut berarti bahwa data di atas berdistribusi normal.

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Posttest	.923	24	.069
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan uji normalitas *posttest* di atas, menunjukkan bahwa $\text{Sig.} = 0,069 > \alpha = 0,05$ hal tersebut berarti bahwa data di atas berdistribusi normal.

Uji One Sample t test

Tabel 6. Uji One Sample t test

One-Sample Test	
Test Value = 75	
t	5.207
df	23
Sig. (2-tailed)	.000
Mean Difference	9.70833
Lower	5.8513
Upper	13.5654

Berdasarkan tabel di atas, uji hipotesis menggunakan uji *One Sample t test* dengan SPSS. Pada uji ini tujuannya yaitu untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan tabel di atas,

disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 5,207 > t_{tabel} = 2,069$ atau $\text{Sig. } 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar kognitif muatan Bahasa Indonesia siswa kelas III-A sudah mencapai ketuntasan belajar minimal 75.

Hasil penelitian di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2018) yang menyatakan bahwa pada hasil uji t diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,04 > t_{tabel} = 1,68$. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan rata-rata kelas pada model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Gunung Malelo. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amalia & Hardini, 2020) bahwa pada uji *One Sample t test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, simpulannya ialah pembelajaran daring mata pelajaran IPA menggunakan model PBL memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Uji N-Gain

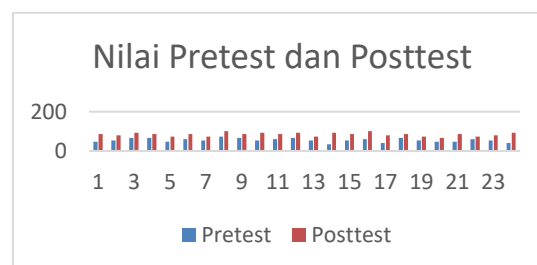
Tabel 7. Uji N-Gain

Variabel	Pretest	Posttest	N-Gain
----------	---------	----------	--------

Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia	56	85	66,29
---	----	----	-------

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* ialah 56 dan nilai rata-rata *posttest* ialah 85, hal tersebut berarti bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih baik dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan terdapat keefektifan model Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa sebesar 66,29 yang ditarsirkan dalam kategori sedang. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan Canva cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia.

Peningkatan hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

kognitif siswa muatan Bahasa Indonesia mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widia, A.N., Laihad, G.H., Hikmah, 2022) bahwa hasil uji N-Gain dalam penelitiannya memperoleh rata-rata N-Gain 54,9 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model Problem Based Learning terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi peserta didik kelas IV. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Hidayati, N.N., Mulyawati, Y., 2023) yang menunjukkan bahwa hasil penelitiannya memperoleh skor rata-rata N-Gain 75, yang berarti bahwa model PBL memiliki pengaruh terhadap hasil belajar tema 8 subtema 2 kelas IV. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho et al., 2021) menyatakan hasil uji N-Gain pada model PBL memperoleh hasil 81 dengan kriteria tinggi, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar subtema cara tubuh mengolah udara bersih melalui penerapan model PBL pada siswa kelas V.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas model PBL berbantuan

Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III, menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada hasil *pretest* sebesar 56, sementara itu nilai rata-rata pada hasil *posttest* sebesar 85 yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya model PBL berbantuan Canva pada muatan Bahasa Indonesia. Hasil pengujian hipotesis dengan *One Sample t test* ialah $t_{hitung} = 5,207 > t_{tabel} = 2,069$ atau $Sig. 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada muatan Bahasa Indonesia sudah mencapai ketuntasan belajar. Sementara itu, hasil pengujian menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebesar 66,29 yang ditafsirkan dengan kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan Canva cukup efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada muatan Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, G. R., & Hardini, A. T. A. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*

- Wahana Pendidikan, 6(3), 424–431.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3977422>
- Andriyanti, B. W., & Prihastari, E. B. (n.d.). Efektivitas Model PBL Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 254–264.
- Aslach, Z. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Kalisari 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 30. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.30-43>
- Faiqah, F. N. (2022). Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV. 176 *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176–185.
<https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/21972/11145>
- Fatchurrohman, A. E., Sarwi, & Utsman. (2017). Pengaruh problem based learning melalui demonstrasi dan diskusi terhadap kemampuan verbal. *Journal of Primary Education*, 6(2), 140–146.
- Fitri, F. H., & Mudinillah, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Sd/Mi. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(2), 255–268.
<https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i2.4579>
- Harmaini, H. (2019). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas Iii Sdn 05 Kabupaten Mukomuko. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 60.
<https://doi.org/10.29300/disastra.v1i1.1466>
- Hidayati, N.N., Mulyawati, Y., S. (2023). Pengaruh Penerapan Model PBL Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Tema 8 Subtema 2. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 97–105.
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900–1908.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1104>
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sd 23 Rambatan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42.
<https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *Literasi, XIII*(1), 40–62.
- Marnawati, Munirah, Usman, Nonci, & M Hajir. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning

- Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 05(1), 1–9.
- Melinda, T., Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi. *JIPD) Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96–101. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipdhttps://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Nugroho, A. N., Muhajang, T., & Safitri, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(3), 226–231. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i3.4758>
- Putri, R. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 005 Gunung Malelo. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 14–25. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v1i1.152>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syarifudin, A., Dhewy, R. C., & Agustina, E. N. S. (2021). Pengaruh Model Brain Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JEDMA Jurnal Edukasi Matematika*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.51836/jedma.v1i2.155>
- (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 1(2), 110–114. <https://doi.org/10.57251/multivers.e.v1i2.619>
- Yusnidah, Y., & Taruna, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Dan Audiovisual Serta Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 417–426. <https://doi.org/10.17977/um038v4i42021p417>
- Widia, A.N., Laihad, G.H., Hikmah, N.