



Pengaruh Model Pembelajaran *Problem solving* Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Negeri Ungaran 01

Dwi Puji Mekarsariningtyas^{1(*)}, Hesti Yunitiara Rizqi²

Universitas Ngudi Waluyo

Abstract

Received : 10 Januari 2024
Revised : 10 Mei 2024
Accepted : 20 Juni 2024

Problem solving abilities in learning are based on the fact that some students have not completed *problem solving* questions, especially those related to daily life and what they have learned. Data analysis in this research is normality test, homogeneity test, hypothesis test in the form of regression test. The results of the research show that (1) There is an average difference in the application of the *problem solving* learning model assisted by Canva on the *problem solving* abilities of class III students at SD Negeri Ungaran 01, this is proven by the validator's assessment regarding the development of learning syllabus with an average of 3.73, RPP with an average of 3.90, LKPD with an average of 3.5, and media with an average of 4.0. (2) There is an influence of the *problem solving* learning model assisted by Canva on the *problem solving* abilities of class III students at SD Negeri Ungaran 01, as evidenced by the pre-test, post-test and activity scores showing a sig value of $0.000 < 0.05$. The conclusion of this research is that the *problem solving* learning model assisted by Canva media on students' *problem solving* abilities is effective and very influential.

Keywords: problem solving learning model; Canva media problem solving ability

(*) Corresponding Author: dwiipdwii@gmail.com

How to Cite: Mekarsariningtyas, D.P., & Rizqi, H.Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem solving* Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Negeri Ungaran 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 18 (1): 15-20.

PENDAHULUAN

Kemampuan memecahkan masalah merupakan salah satu kompetensi yang dibutuhkan oleh setiap manusia dalam menghadapi perubahan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan ini menjadi salah satu kompetensi utama yang harus tertanam dalam salah satu tujuan suatu pendidikan yakni menanamkan pemikiran yang kritis, logis, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Prastiwi, 2018). Kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran didasarkan adanya kenyataan sebagian siswa yang belum menyelesaikan soal pemecahan masalah terutama terkait dengan kehidupan sehari-hari dengan apa yang telah mereka pelajari. Dengan maksud lain, siswa belum mampu menghubungkan apa yang di pelajari di sekolah dan apa pemanfaatannya dalam kehidupan nyata.

Model pembelajaran *problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru pada saat proses belajar dan pembelajaran. Bahri & Zain (2006) menjelaskan bahwa model *problem solving* bukan hanya sekedar model mengajar, tetapi juga merupakan suatu model berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan model-model lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan. Dengan menerapkan model pembelajaran *problem solving* siswa akan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, berpikir secara sistematis, mampu merancang suatu penemuan, berpikir kreatif dan realistis, menyelidiki secara baik, dan mampu mengevaluasi dan menafsirkan penemuan (Suhardi, dkk 2020). Dalam penerapan model pembelajaran *problem solving* siswa dihadapkan pada berbagai permasalahan yang akan membuat siswa berusaha untuk menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimilikinya (Argusni & Sylvia, 2019).

Problem solving melatih siswa terlatih mencari informasi dan mengecek silang validitas informasi itu dengan sumber lainnya, *problem solving* juga melatih siswa berpikir kritis dan model ini melatih siswa memecahkan dilema (Firli, dkk, 2017). Sehingga dengan menerapkan model *problem solving* siswa menjadi lebih dapat



mengerti bagaimana cara memecahkan masalah yang akan dihadapi pada kehidupan nyata di luar lingkungan sekolah. Untuk mendukung strategi belajar mengajar dengan menggunakan model *problem solving*, guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan dan media pembelajaran yang tepat untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli, 2018). Menurut Hamdani (2011), media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang menjadi penghubung antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pelajaran. Penggunaan media yang tepat akan turut menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran baik dalam menjelaskan materi pelajaran, penanaman pengalaman serta upaya membantu siswa untuk mengingat lebih lama pengalaman belajar yang telah diperoleh. Penggunaan media dalam proses pembelajaran hendaknya bervariasi dan tetap sesuai dengan materi yang diajarkan agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan sebaiknya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menunjang kemampuan pemecahan masalah siswa adalah media pembelajaran Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Pelangi dkk, 2020).

Sejalan dengan pendapat Tanjung & Faiza dalam (Fitria dkk, 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu dengan Canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, *template*, serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa *slide*, *mind mapping* dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat '*drag and drop*' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok.

METODE

Berdasarkan hasil observasi di sekolah tentang kendala guru dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas yaitu kurang tepatnya guru mengemas pembelajaran di dalam kelas baik dalam penggunaan pendekatan dan sumber belajarnya. Hal tersebut menyebabkan suasana kelas baik dalam penggunaan pendekatan dan sumber belajarnya. Hal tersebut menyebabkan suasana kelas menjadi monoton dan peserta didik menjadi pasif saat pembelajaran. Pasifnya peserta didik berpengaruh kepada kemampuan pemecahan masalah sehingga saat mereka dihadapkan oleh masalah peserta didik sulit mencari cara untuk memecahkannya. Hal tersebut juga di pengaruhi oleh faktor kurangnya pemanfaatan media, media pembelajaran yang di gunakan hanya terbatas pada buku yang berisi gambar dan tulisan saja. Di mana media ini dapat dikatakan kurang optimal untuk kegiatan pembelajaran di kelas.

Melihat permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media Canva. Dengan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media Canva, guru dapat menciptakan media bantuan kecuali buku yang dijadikan panduan, tetapi dapat di lengkapi dengan media animasi yang menarik. Selain itu untuk membuat media pembelajaran Canva sangat mudah, tidak perlu membutuhkan keahlian khusus. Dalam media Canva memiliki banyak fitur, *template*, dan gaya yang menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.



Penggunaan media pembelajaran Canva merupakan media yang berbentuk animasi ataupun video, memiliki fitur-fitur yang menarik, maka dari itu penggunaan media ini akan lebih menarik perhatian peserta didik dalam proses kegiatan belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran Canva sangat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik selain mudah untuk membuatnya, penggunaan media aplikasi Canva sangat praktis dan dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Problem solving* berbantuan media pembelajaran Canva, peserta didik akan di berikan materi dengan bentuk dengan animasi yang menarik, sehingga peserta didik tidak akan bosan di saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dapat disimpulkan bahwa hasil perbedaan rata-rata dalam penerapan model pembelajaran *problem solving* berbantuan Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Negeri Ungaran 01 sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, sehingga siswa dapat memperhatikan pembelajaran secara cermat dan tidak jenuh. Dari hasil yang peneliti simpulkan dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata dalam penerapan model pembelajaran *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Negeri Ungaran 01 didukung dengan Tabel 1 tentang indikator pemecahan masalah.

Tabel 1. Indikator Pemecahan Masalah

Kelas	Indikator Pemecahan Masalah Menurut Wina Sanjaya			
	Kemampuan Merumuskan Masalah	Kemampuan Merumuskan Hipotesis	Kemampuan Penyelesaian Masalah	Rata-Rata
	III A	50%	71%	
III B	36%	51%	51%	46%

Selain itu terdapat pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas III SD N Ungaran 01. Dapat dikatakan demikian karena siswa mampu menyelesaikan masalah dengan melihat animasi yang ada pada video pembelajaran, tak hanya itu, siswa menjadi lebih aktif untuk mengerjakan dan bertanya kepada guru berkaitan dengan pembelajaran. Hal itu di dukung dengan hasil soal yang telah peneliti uji kepada peserta didik Analisis ini juga didukung dengan hasil belajar peserta didik dengan KKM 70 dalam mengerjakan soal pemecahan masalah yang tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

Kelas	Nilai KKM 70
III A	45%
III B	85%

Penelitian ini sesuai dengan rujukan (aksoy, 2012) dalam jurnal *Scientific Research* yang berjudul *The Effect Of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa “Metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar peserta didik. Produk yang akan di kembangkan dalam penelitian ini yaitu karya rekaman video berupa Canva dengan pendekatan *Problem solving* sebagai penunjang pembelajaran pada materi tematik kelas III Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 5 untuk mengetahui pengaruh media Canva dan perbedaan rata-rata dengan pendekatan *Problem solving*. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SD Negeri Ungaran 01.



Pada saat video animasi Canva telah berhasil dikembangkan maka peneliti sudah siap menggunakan video animasi Canva untuk kegiatan penelitian di lapangan. Penelitian yang dilakukan di lapangan digunakan untuk mencari data guna meneliti tingkat kemampuan pemecahan masalah peserta didik, berikut perolehan data saat melakukan penelitian:

Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

1. Silabus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan kegiatan validasi untuk memperoleh hasil penilaian validasi perangkat pembelajaran silabus dari 2 validator untuk mengetahui layak atau tidaknya perangkat pembelajaran yaitu guru kelas III A dan guru kelas III B. Silabus ini di gunakan sebagai acuan penelitian lapangan. Rekapitan hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 3. Pada hasil validasi, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran silabus layak digunakan dengan rata-rata 3,73 dengan kriteria sangat baik.

Tabel 3. Rekapitan Hasil Silabus

Validator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
Validator I	44	3,66	Sangat Baik
Validator II	42	3,81	Sangat Baik
Total	86	3,73	Sangat Baik

2. RPP

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan kegiatan validasi untuk memperoleh hasil penilaian validasi perangkat pembelajaran RPP dari 2 validator, yaitu Guru kelas III A dan kelas III B. untuk mengetahui layak atau tidaknya perangkat pembelajaran RPP ini digunakan sebagai acuan penelitian di lapangan. Rekapitan hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4. Pada hasil validasi, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran RPP layak digunakan dengan rata-rata 3,90 dengan kriteria sangat baik.

Tabel 4. Rekapitan Hasil RPP

Validator	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
Validator I	44	4,00	Sangat Baik
Validator II	42	3,81	Sangat Baik
Total	86	3,90	Sangat Baik

3. LKPD

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan kegiatan validasi untuk memperoleh hasil penilaian validasi perangkat pembelajaran LKPD dari 2 validator, yaitu Guru kelas III A dan kelas III B. untuk mengetahui layak atau tidaknya perangkat pembelajaran LKPD ini digunakan sebagai acuan penelitian di lapangan. Rekapitan hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 5. Pada hasil validasi, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran LKPD layak digunakan dengan rata-rata 3,5 dengan kriteria Baik.

Tabel 5. Rekapitan Hasil LKPD

Validator	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
Validator I	15	3,00	Sangat Baik
Validator II	20	4,00	Sangat Baik
Total	35	3,5	Baik

4. Media video animasi Canva

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan kegiatan validasi untuk memperoleh hasil penilaian validasi Media video animasi Canva dari 2 validator, yaitu Guru kelas III A dan kelas III B. untuk mengetahui layak atau tidaknya Media



video animasi Canva ini digunakan sebagai acuan penelitian di lapangan. Rekap hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 6. Pada hasil validasi, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran LKPD layak digunakan dengan rata-rata 4,0 dengan kriteria sangat baik.

Tabel 6. Rekap Hasil Media Video Animasi Canva

Validator	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
Validator I	16	4,00	Sangat Baik
Validator II	16	4,00	Sangat Baik
Total	32	4,0	Sangat Baik

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang dipaparkan pada bab IV, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem solving* berbantuan Canva terhadap perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa adalah valid dan layak digunakan, dapat dilihat dari penilaian validator mengenai pengembangan pembelajaran silabus dengan rata-rata 3,73 dengan kriteria Sangat Baik, RPP dengan rata-rata 3,90 dengan kriteria Sangat Baik, LKPD dengan rata-rata 3,5 dengan kriteria Baik, dan media dengan rata-rata 4,0 dengan kriteria Sangat Baik.
2. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantuan Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah efektif dan sangat berpengaruh dilihat dari hasil uji normalitas dengan nilai sig $0,013 > 0,05$ maka data distribusi normal, pada uji homogenitas $0,295 > 0,05$ maka data yang diperoleh homogen, dan pada uji regresi diperoleh nilai sig $0,00 < 0,05$ yang artinya hipotesis diterima dan ada pengaruh signifikan keaktifan terhadap perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa.

Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, maka dikemukakan saran berikut:

1. Perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik agar dapat membuat keaktifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
2. Perlunya pendidik menguasai teknologi agar dapat memberikan sumber belajar yang bervariasi.
3. Perlunya pendidik menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat memudahkan untuk mencapai tujuan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Indraswari, A., & Putra, L. V. (2022). Perbedaan Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Pendekatan Metakognitif Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *EduPsyCouns: Journal of Education ...*, 4(2), 198–203. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/download/4369/2385>
- Lisa Virdinarti Putra, & Kartika Yuni Purwanti. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Pendekatan Metakognitif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.29407/dedikasi.v2i1.18113>
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Problem solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.531>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran



-
- Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Saputri, Y., & Wardani, K. W. (2021). Meta Analisis: Efektivitas Model Pembelajaran *Problem solving* dan Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.577>