

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN *MIND MAPPING* BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV

THE EFFECT OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY CANVA-BASED MIND MAPPING ON THE SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE STUDENTS

Alma Aurelia¹, Umi Chabibatus Zahro²

Universitas Peradaban, Brebes, Indonesia

Surel: ¹almaaureliaa@gmail.com, ²umicha.sy@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi kendala seperti rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa akibat kurangnya penggunaan media yang menarik. Kondisi ini memerlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Islam Ta'allumul Huda dengan jumlah sampel 72 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes uraian dan dianalisis menggunakan Uji Regresi Linear Sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa sebesar 86,4%, sedangkan 14,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Disimpulkan bahwa model ini efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Implikasinya, model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci : Canva, Hasil Belajar, IPAS, *Mind Mapping*, *Problem Based Learning*

ABSTRACT

Learning in Natural and Social Sciences (IPAS) at the elementary level still faced challenges such as low student motivation and learning outcomes due to the lack of engaging learning media. This condition required the implementation of innovative and interactive learning models. This study aimed to determine the effect of the Problem Based Learning model assisted by Canva-based Mind Mapping on the learning outcomes of fourth-grade IPAS students. The research used a quantitative approach with a quasi-experimental method. The population consisted of all fourth-grade students at SD Islam Ta'allumul Huda, with a total sample of 72 students divided into experimental and control classes. Data were collected through essay tests and analyzed using a Simple Linear Regression Test. The results showed a positive and significant effect of the Problem Based Learning model assisted by

Canva-based Mind Mapping on students' IPAS learning outcomes by 86.4%, while the remaining 14.6% was influenced by other factors outside the studied variables. It was concluded that the Problem Based Learning model assisted by Canva-based Mind Mapping was effective in improving students' IPAS learning outcomes. The implication is that this model can serve as an innovative and engaging learning strategy aligned with the Merdeka Curriculum..

Keywords: *Canva, Learning Outcomes, Mind Mapping, Problem Based Learning, Science*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan dan karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2023) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan dapat bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam pendidikan terdapat beberapa komponen yang merupakan sesuatu yang harus ada agar pendidikan dapat berjalan dengan maksimal. Komponen-komponen yang ada dalam suatu proses pendidikan tersebut paling tidak meliputi: (1) dasar pendidikan, (2) tujuan pendidikan, (3) peserta didik atau siswa, (4) pendidik atau guru, (5) bahan atau materi pendidikan, (6) metode pendidikan, (7) alat pendidikan, (8) lingkungan pendidikan, dan (9) organisasi dan administrasi pendidikan. Agar tujuan pendidikan sebagai komponen utama pendidikan tercapai pendidik perlu mengupayakan pembelajaran sedemikian rupa yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Salah satu upaya pendidik adalah dengan menerapkan model pembelajaran (hlm.10290 – 10291).

Perkembangan zaman yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan berbagai perubahan. Yanti (2024) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran pada era Revolusi Industri 4.0 membuat pendidikan dihadapkan pada tantangan yang semakin kompleks.. Peserta didik diharapkan mampu bersaing secara global dengan memiliki kreativitas, inovasi, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran fleksibel, berpusat pada peserta didik, serta berorientasi pada pengembangan kompetensi dan karakter (hlm. 385). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak hambatan, terutama dalam implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang

bersifat tematik. Rendahnya minat belajar, kurangnya konsentrasi, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang variatif menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Kondisi ini juga terlihat pada siswa kelas IV SD Islam Ta'allumul Huda, di mana sebagian besar siswa masih kurang termotivasi dalam pembelajaran IPAS dan menganggap materi yang diajarkan terlalu banyak serta membosankan. Menjawab tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Salah satu model yang relevan adalah *Problem Based Learning*. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan cara memecahkan masalah nyata sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. PBL juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa dilibatkan secara aktif dalam menemukan solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan PBL lebih optimal, dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung. Salah satunya adalah *Mind Mapping* berbasis Canva, yaitu media visual yang membantu siswa mengorganisasi ide, memahami keterkaitan antar konsep, serta meningkatkan daya ingat. *Mind Mapping* memanfaatkan kombinasi kata, warna, simbol, dan gambar untuk memudahkan siswa memahami materi yang bersifat kompleks, seperti pada mata pelajaran IPAS. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva, *mind mapping* dapat didesain lebih menarik dan interaktif sehingga mampu menumbuhkan kreativitas, motivasi, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Mind Mapping* dapat membantu siswa dalam memahami konsep, meningkatkan daya ingat, serta mempermudah proses pembelajaran. Ketika dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL), *Mind Mapping* berbasis Canva diharapkan tidak hanya membuat pembelajaran IPAS lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar secara signifikan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.

LANDASAN TEORI

1. Pengaruh

Pengaruh dalam konteks pendidikan berarti daya yang muncul dari suatu hal sehingga menimbulkan perubahan pada hal lainnya. Menurut Slameto (2015), pengaruh merupakan perubahan yang terjadi karena adanya perlakuan tertentu dalam proses belajar. Setiap model pembelajaran tentu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika pembelajaran dirancang dengan menarik dan melibatkan siswa secara aktif, maka pemahaman serta motivasi belajar akan meningkat. Penggunaan media seperti Mind Mapping berbasis Canva juga dapat memperkuat pengaruh tersebut karena membantu siswa memahami materi secara visual dan menyenangkan. Berdasarkan hal itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjadi pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2016), model pembelajaran membantu guru merancang langkah-langkah pembelajaran secara sistematis agar tujuan belajar dapat tercapai dengan baik. Dengan adanya model pembelajaran, proses belajar menjadi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model yang tepat juga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mandiri.

3. *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar dengan menekankan pada pemecahan masalah nyata yang terjadi di sekitar mereka. Menurut Hmelo-Silver (2004), PBL dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta kemandirian dalam belajar. Melalui model ini, siswa didorong untuk menemukan sendiri solusi dari suatu permasalahan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam penelitian ini, PBL digunakan untuk membantu siswa kelas IV memahami materi IPAS secara aktif, logis, dan kontekstual.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta minat siswa agar proses belajar berlangsung lebih efektif. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Dengan penggunaan media yang tepat, suasana belajar menjadi lebih hidup, siswa lebih fokus, dan pemahaman terhadap materi dapat meningkat.

5. *Mind Mapping* Berbasis Canva

Mind Mapping merupakan teknik mencatat dan menyusun informasi dalam bentuk peta pikiran yang memudahkan siswa melihat hubungan antar konsep. Menurut Buzan (2013), *Mind Mapping* membantu mengorganisasi informasi secara visual sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan bantuan aplikasi Canva, peta pikiran dapat dibuat lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa. Desain yang berwarna dan kreatif dari Canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mempermudah siswa memahami materi secara menyeluruh.

6. Integrasi *Problem Based Learning* dan *Mind Mapping* Berbasis Canva

Integrasi antara *Problem Based Learning* dan *Mind Mapping* berbasis Canva diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Hosnan (2014), pembelajaran berbasis masalah akan berjalan lebih optimal apabila didukung oleh media visual yang menarik dan mudah dipahami. Melalui Canva, siswa dapat membuat *Mind Mapping* dengan tampilan yang kreatif sehingga membantu mereka memahami konsep, mengingat informasi, serta mengaitkannya dengan situasi nyata secara lebih efektif.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Bloom (1956), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi IPAS kelas IV. Ranah ini mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Ta'allumul Huda, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Masalah yang diteliti adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi

Menjadi Pahlawan Lingkungan. Penelitian ini berfokus pada pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Metode yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran PBL berbantuan Canva dan kelas kontrol yang belajar secara konvensional. Kedua kelompok diberi *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar.

Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas IV, dengan teknik total sampling sehingga seluruh siswa IVA dan IVB yang berjumlah 72 orang dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui tes uraian, observasi, wawancara dengan guru kelas IV, serta dokumentasi kegiatan dan nilai siswa.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan program SPSS untuk mengetahui pengaruh model PBL berbantuan Canva terhadap hasil belajar IPAS.

PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata – rata posttest peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menggunakan Regresi Linier Sederhana menunjukkan bahwa Angka R dalam regresi sederhana menunjukkan korelasi sederhana antara variabel X terhadap Y. Nilai R pada tabel diatas sebesar 0,905, artinya korelasi antar variabel Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva dengan hasil belajar IPAS kelas IV materi Menjadi Pahlawan Lingkungan sebesar 0,820. Sujarweni (2012, hal 61) menyatakan bahwa sifat korelasi akan menentukan arah korelasi. Keeratan korelasi dapat dikelompokan seperti tabel berikut:

Tabel 1 Keeratan Korelasi

B.

No.	Rentan Nilai	Tingkat Keeratan
1.	0,000 – 0,20	Sangat Lemah
2.	0,21 – 0,40	Lemah
3.	0,41 – 0,70	Kuat
4.	0,71 – 0,90	Sangat Kuat
5.	0,91 – 0,99	Kuat Sekali
6.	1	Korelasi Sempurna

Sumber : Sujarweni (2012, hal 61)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terhadap hubungan yang sangat kuat antara variabel X terhadap variabel Y. . Selain itu, tabel di atas dilihat bahwa *R square* atau R kuadrat menggambarkan *koeffisien determinasi*. Selanjutnya angka tersebut diubah menjadi bentuk persen, artinya presentase sumbangan pengaruh variabel independent(nilai *Pretest*) terhadap variabel dependen (nilai *Posttest*) adalah sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang diterapkan memiliki kekuatan yang sangat tinggi, karena Sebagian besar variasi nilai *Posttest* dapat dijelaskan oleh nilai *Pretest*. Sementara sisanya sebesar 18% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel *Pretest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *Pretest* memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap nilai *Posttest* siswa. Hal ini membuktikan bahwa pemberian *Pretest* di awal pembelajaran mampu memprediksi capaian belajar siswa di akhir, terutama ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang inovatif seperti penggunaan *Mind Mapping* berbasis Canva.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa dalam Keterlaksanaan Pembelajaran

c.

Pertemuan	Nilai Observasi (%)
1	87,6

2	89,2
3	92,3

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva menunjukkan peningkatan presentase pada setiap pertemuan. Peningkatan ini disebabkan oleh perbaikan cara mengajar pada setiap pertemuan.

D. PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata – rata posttest peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menggunakan Regresi Linier Sederhana menunjukkan bahwa Angka R dalam regresi sederhana menunjukkan korelasi sederhana antara variabel X terhadap Y. Nilai R pada tabel diatas sebesar 0,905, artinya korelasi antar variabel Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva dengan hasil belajar IPAS kelas IV materi Menjadi Pahlawan Lingkungan sebesar 0,820. Sujarweni (2012, hal 61) menyatakan bahwa sifat korelasi akan menentukan arah korelasi. Keeratan korelasi dapat dikelompokkan seperti tabel berikut:

Tabel 1 Keeratan Korelasi

No.	Rentan Nilai	Tingkat Keeratan
1.	0,000 – 0,20	Sangat Lemah
2.	0,21 – 0,40	Lemah
3.	0,41 – 0,70	Kuat
4.	0,71 – 0,90	Sangat Kuat
5.	0,91 – 0,99	Kuat Sekali
6.	1	Korelasi Sempurna

Sumber : Sujarweni (2012, hal 61)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terhadap hubungan yang sangat kuat antara variabel X terhadap variabel Y. Selain itu, tabel di atas dilihat bahwa *R square* atau R kuadrat menggambarkan *koeffisien determinasi*. Selanjutnya angka tersebut diubah menjadi bentuk persen, artinya presentase sumbangan pengaruh variabel independent (nilai *Pretest*) terhadap variabel dependen (nilai *Posttest*) adalah sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang diterapkan memiliki kekuatan yang sangat tinggi, karena Sebagian besar variasi nilai *Posttest* dapat dijelaskan oleh nilai *Pretest*. Sementara sisanya sebesar 18% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel *Pretest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *Pretest* memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap nilai *Posttest* siswa. Hal ini membuktikan bahwa pemberian *Pretest* di awal pembelajaran mampu memprediksi capaian belajar siswa di akhir, terutama ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang inovatif seperti penggunaan *Mind Mapping* berbasis Canva.

**Tabel 2. Hasil Observasi Siswa
dalam Keterlaksanaan
Pembelajaran**

Pertemuan	Nilai Observasi (%)
1	87,6
2	89,2
3	92,3

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva menunjukkan peningkatan presentase pada setiap pertemuan. Peningkatan ini disebabkan oleh perbaikan cara mengajar pada setiap pertemuan.

Pertemuan pertama membahas materi tentang lingkungan kita sedang terancam. Di awal kegiatan guru menampilkan gambar tentang permasalahan lingkungan dalam bentuk *Mind Mapping* berbasis Canva dan terdapat poin – poin dalam gambar tersebut sehingga dapat memudahkan siswa dalam menerima materi.

Setelah itu juga guru menampilkan video terkait materi. Setelah itu siswa dibagi dalam kelompok dan mendiskusikan terkait permasalahan lingkungan yang ada di sekitar. Meskipun belum semua siswa aktif dan masih ada yang malu – malu, belum percaya diri saat berdiskusi dan masih didominasi oleh beberapa siswa saja.

Pertemuan kedua membahas materi tentang mengurangi jejak karbon yang berisi tentang pengertian, penyebab, dampak dan cara menguranginya. Siswa tampak mulai antusias saat diajak membahas tentang bagaimana cara mengurangi jejak karbon. Mereka juga mulai aktif dalam berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa dengan pola pembelajaran dan semakin aktif dalam menyampaikan ide – ide mereka.

Pertemuan ketiga membahas materi tentang lestari budayaku lestari jati diriku yang berisi pentingnya membangun budaya peduli lingkungan dan cara membangun budaya peduli lingkungan. Pada pertemuan ini, siswa sudah sangat aktif dalam berdiskusi, itu juga disebabkan karena adanya video terkait materi yang dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran semakin efektif dan menyenangkan bagi siswa. Guru menutup pembelajaran dengan memberi penguatan di setiap pertemuannya dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata.

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva berada pada kategori baik dengan skor rata – rata yang terus mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama, skor rata – rata keterlaksanaan tercatat sebesar 87,6 , kemudian meningkat menjadi 89,2 pada pertemuan kedua. Dan pada pertemuan ketiga meningkat lagi menjadi 92,3. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva semakin optimal dan siswa semakin aktif terlibat dalam pembelajaran dari pertemuan ke pertemuan.

Peningkatan skor observasi pada setiap pertemuan dapat terjadi karena siswa semakin aktif terlibat dalam pembelajaran. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva pada kelas eksperimen memperlihatkan bahwa selama proses pembelajaran siswa lebih aktif. Selain itu dalam kegiatan ini kemampuan berpikir siswa mulai berkembang terlihat dari cara siswa dalam bertanya. Sependapat dengan Rindi Kurnia Dkk, (2024) mengenai model

pembelajaran PBL berbantuan *Mind Mapping* berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa.

Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, hasil observasi selama tiga kali pertemuan di kelas kontrol menunjukkan tingkat antusias siswa rendah. Pada pertemuan pertama, siswa kurang antusias, tidak fokus dan cenderung pasif saat guru menjelaskan. Banyak dari mereka yang tidak mencatat dan tidak merespon pertanyaan guru.

Pada pertemuan kedua, kondisi kelas lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya karena guru memberikan tugas, semua siswa hampir mengerjakan namun ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan. Sementara itu, pada pertemuan ketiga, suasana kelas menjadi pasif karena guru lebih banyak bicara dan siswa hanya mendengarkan saja, tidak ada interaksi antara guru dan siswa. Berdasarkan pengamatan ini, dapat disimpulkan bahwa model konvensional tidak memberikan cukup ruang untuk siswa belajar aktif, berdiskusi dan mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah sebuah pendekatan yang memberi pengetahuan baru siswa untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan begitu pendekatan ini adalah pendekatan pembelajaran partisipatif yang bisa membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan karena dimulai dengan masalah yang penting dan relevan bagi siswa, dan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata (Asmara Dkk, 2023, hal 29). ¹*Problem Based Learning* juga memiliki langkah – langkah yang dimulai dengan pemberian masalah kepada siswa. Masalah yang diberikan umumnya memiliki konteks yang relevan dengan dunia nyata sehingga dapat memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Selanjutnya, siswa secara berkelompok aktif merumuskan masalah dengan kesenjangan pengetahuan yang mereka miliki terkait dengan masalah tersebut. Setelah itu, siswa mempelajari dan mencari sendiri materi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Pada tahap akhir, siswa melaporkan hasil solusi yang telah mereka rumuskan berdasarkan hasil diskusi dan pencarian informasi yang dilakukan secara mandiri maupun kelompok.

Kelebihan dari model PBL yaitu siswa dilibatkan secara langsung dalam

kegiatan pembelajaran sehingga pengetahuan yang diperoleh benar – benar diserap dengan baik. Melalui pendekatan ini, siswa dilatih untuk bekerja sama dengan teman sekelompoknya serta dapat memecahkan masalah dari berbagai sumber. Sama seperti apa yang ada di kelas IV SD Islam Taallumul Huda yang siswanya sudah dilatih untuk bekerja sama dengan teman sekelompoknya dan sudah bisa memecahkan masalah yang terjadi.

Model PBL juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya tidak semua pelajaran bisa menerapkan model ini karena membutuhkan waktu yang cukup, untuk siswa yang kurang termotivasi, tujuan dari metode ini tidak akan tercapai dan membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif. Salah satu cara guru dalam mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif adalah bisa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti *Mind Mapping*.

Mind Mapping adalah grafik visual yang mengorganisir informasi secara hierarkis dan menunjukkan hubungan antara satu informasi dengan yang lainnya dapat dijelaskan dengan menggunakan *Mind Mapping*, yang berfungsi untuk menyajikan suatu topik secara ringkas namun tetap detail. Dengan penerapan *Mind Mapping*, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva dapat berpengaruh terhadap nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa. Di kelas eksperimen, siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Posttest* yang diperoleh menunjukkan nilai bagus dan merata lebih tinggi dari nilai *Pretest* yang diberikan sebelum diberikan perlakuan. Sebaliknya di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, banyak siswa yang masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan dalam soal *Posttest* dengan maksimal dan tidak banyak mengalami peningkatan dari *Pretest*.

Hasil penelitian menunjukkan temuan yang relevan dengan temuan peneliti sebelumnya. Ratnasari, dkk (2022, hal 153) mengemukakan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar. Selanjutnya pada aspek afektif terdapat perubahan pada tingkah laku peserta didik yang menjadi lebih aktif dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Pada aspek psikomotorik menunjukkan terjadinya peningkatan ketrampilan

peserta didik dalam menggunakan media canva dalam membuat mind mapping.

Penelitian lain dilakukan oleh Manulang, dkk (2025, hal 222) mengemukakan bahwa model PBL yang didukung oleh media canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Temuan dari penelitian Saputra, dkk (2022) mengemukakan bahwa media Canva efektif untuk mendukung proses pembelajaran, menghemat waktu guru dalam merencanakan media pengajaran, dan siswa merasakan kegembiraan yang tinggi dengan adanya media dari Canva. Temuan dari penelitian Sitangga (2025, hal 159) bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Mind Mapping* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest*. Dengan demikian, penerapan PBL berbasis *Mind Mapping* dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan ketrampilan berpikir kritis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Islam Taallumul Huda.

SIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* berbasis Canva berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV, dengan kontribusi pengaruh sebesar 82%, sedangkan 18% dipengaruhi faktor lain. Model ini terbukti meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis siswa, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Guru disarankan menggunakan model PBL berbantuan Canva secara berkelanjutan dalam pembelajaran. Sekolah diharapkan mendukung penyediaan fasilitas teknologi untuk pembelajaran digital. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi atau minat belajar serta menerapkan metode mixed method untuk hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya artikel ini. Proses penyusunan tidak akan berjalan dengan baik tanpa

adanya dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Terima kasih kepada pimpinan universitas, fakultas, dan program studi yang telah memberikan kesempatan dan arahan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, serta motivasi hingga artikel ini dapat tersusun dengan baik.

Penulis juga berterima kasih kepada seluruh dosen yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan. Tidak lupa, ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah yang telah memberi izin penelitian, guru-guru yang membantu pelaksanaan kegiatan di kelas, serta para siswa yang dengan antusias ikut berpartisipasi dalam penelitian ini. Semua bantuan dan dukungan yang diberikan menjadi bagian penting dalam terselesaikannya karya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 SD N Panggung LOR. *INVENTA*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. New York: Longmans, Green and Co.
- Buzan, T. (2013). *The ultimate book of mind maps: Unlock your creativity, boost your memory, change your life*. London: Harper Thorsons.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>

- Lestari, A., Yusufi, A., & Zahro, U. C. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Berbantuan Media Komik Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 13(2), 10290-10300.
- Muthi'ah Lathifah, & Yakobus Ndonga. (2024). Peran Pendidikan Dalam Membangun Kemanusiaan Yang Beradab. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 184–193. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3764>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 830–838. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873-2879.
- Manulang, R. K. BR, Irsan, Halimatusakdiah, Faisal, & Manurung, I. F. U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri Percontohan Kabanjahe. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 222–230.
- Ratnasari, D. (2022). Pengaruh Pembelajaran PBL Berbasis Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Satya Widya*, 38(2), 153-161.
- Rindi Kurniawati, M. F. R., & Ahmad Sehabuddin. (2024). *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mind Mapping Meningkatkan Kemampuan.
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Sitanggang, C. S. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 068007 Simalingkar Tahun 2024/2025. *Quaerite Veritatem : Jurnal Pendidikan*, 4(2), 148–161. <https://doi.org/10.53842/qvj.v4i2.68>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka

Cipta.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA, CV.

Yanti, D., Prastawa, S., Utomo, W. F., Wiliyanti, V., & Utomo, B. (2024). Pendidikan di Revolusi Industri 4.0: Studi Kasus Evaluasi Kurikulum Merdeka di Indonesia. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(02), 380–390.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4471>