

Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528 | P-ISSN: 2986-9439

Website <https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi>

Open Access under CC BY NC SA
Copyright © 2026, Zainul Arifin, et.al

Vol. 4, No. 2, 2026, 885-896
DOI: <https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i2>

Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 5 Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Canva AI

Zainul Arifin^{1*)}, Suyanti²⁾, Dita Mayang Ayuningtyas²⁾

¹⁾Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Indonesia

²⁾ Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Indonesia

*Corresponding Author

Email: zainuarifin1456@gmail.com, Suyanti@unipma.ac.id,
ditaayuningtyas23@guru.sd.belajar.id

Abstract:

This study aims to describe the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Canva AI media to improve student learning outcomes. The method employed was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model design, conducted over three cycles. The research subjects were 24 fifth-grade students at SDN Banjarejo. Data collection techniques included learning outcome tests, observation, and documentation. The results showed significant improvement across cycles: Cycle I achieved a mastery rate of 66.7% (average score of 70.83), Cycle II reached 83.3% (average score of 78.96), and Cycle III reached 95.8% (average score of 87.08). Student learning activity also increased from an average of 55.8% in Cycle I to 95.0% in Cycle III, falling into the "highly active" category. This study contributes a model for integrating Canva AI into PBL-based Natural and Social Sciences (IPAS) instruction, which proved effective in enhancing learning outcomes and fostering digital literacy among elementary school students. The study's novelty lies in the use of Canva's generative artificial intelligence features as a tool for students to create their own learning media, distinguishing it from previous research that utilized Canva merely as a static design tool.

Keywords: Problem Based Learning, Learning Outcomes, Canva AI.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva AI dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas 5 SDN Banjarejo. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus: siklus I mencapai ketuntasan 66,7% (nilai rata-rata 70,83), siklus II mencapai 83,3% (nilai rata-rata 78,96), dan siklus III mencapai 95,8% (nilai rata-rata 87,08). Aktivitas belajar siswa juga meningkat dari rata-rata 55,8% pada siklus I menjadi 95,0% pada siklus III dengan kategori sangat aktif. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa model integrasi Canva AI dalam pembelajaran IPAS berbasis

PBL yang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan mendorong literasi digital siswa sekolah dasar. Novelty penelitian ini terletak pada penggunaan fitur kecerdasan buatan generatif pada Canva sebagai alat produksi media pembelajaran oleh siswa, yang membedakannya dari penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan Canva sebagai alat desain statis.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Hasil Belajar, Canva AI.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membuka peluang *transformatif* dalam dunia pendidikan, termasuk di jenjang sekolah dasar. Kurikulum Merdeka yang diberlakukan secara nasional menuntut pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan berbasis masalah nyata. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan integrasi IPA dan IPS di kelas 5 Sekolah Dasar memerlukan strategi pembelajaran inovatif agar kompetensi pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis siswa dapat berkembang secara optimal.

Realitas di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda. Observasi awal dan wawancara dengan guru kelas 5 SDN Banjarejo Kota Madiun pada bulan Februari 2026 mengungkapkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah satu arah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan sulit membangun pemahaman mendalam terhadap materi yang bersifat kontekstual seperti Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang yang membahas isu-isu kerusakan lingkungan, perubahan iklim, dan upaya pelestarian bumi. Data pra-siklus mencatat nilai rata-rata kelas hanya 61,25 dengan ketuntasan klasikal sebesar 37,5%, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 70.

Research gap yang teridentifikasi dalam kajian literatur menunjukkan bahwa meskipun penelitian tentang penerapan model Problem Based Learning (PBL) di sekolah dasar telah cukup banyak dilakukan (Fauzi, A., & Kartika, 2024) integrasi teknologi AI generatif—khususnya platform Canva AI—sebagai media pendukung PBL dalam pembelajaran IPAS masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian menggunakan Canva sebagai alat desain presentasi statis, (Arviani et al., 2023) tanpa mengoptimalkan fitur AI generatif yang memungkinkan siswa menciptakan konten visual berbasis kecerdasan buatan secara mandiri. Celah inilah yang menjadi dasar

urgensi penelitian ini.

Model PBL dipilih karena secara teoritis terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan motivasi belajar siswa melalui penyajian masalah (Arviani et al., 2023). Integrasi Canva AI ke dalam sintaks PBL diharapkan dapat memperkuat fase orientasi masalah dan fase investigasi, sekaligus menumbuhkan literasi digital yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model PBL berbantuan Canva AI pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN Banjarejo Kota Madiun; (2) menganalisis peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model tersebut; dan (3) mengukur peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar. (Barrows, 1996) mendefinisikan PBL sebagai pembelajaran yang dimulai dari pemaparan masalah autentik dan kompleks yang tidak memiliki satu jawaban benar, sehingga mendorong siswa untuk melakukan investigasi mandiri. Sintaks PBL menurut (Arends, 2015) terdiri dari lima fase: (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Secara empiris, meta-analisis yang dilakukan oleh (Hmelo-Silver, 2004) terhadap 43 studi menunjukkan bahwa PBL secara konsisten meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan kolaborasi, dan penguasaan konten dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, penelitian (Rahmawati dan Setyawan 2022) membuktikan bahwa penerapan PBL pada siswa kelas 5 SD mampu meningkatkan ketuntasan belajar dari 42% menjadi 78% dalam dua siklus PTK. Namun, penelitian tersebut belum mengintegrasikan teknologi digital sebagai media pendukung, sehingga potensi optimalisasi PBL dengan alat bantu AI masih terbuka lebar.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis cloud yang telah berkembang pesat dengan penambahan fitur kecerdasan buatan sejak tahun 2023. Fitur Canva AI mencakup Magic Write (penulisan konten berbasis AI), Magic Design (pembuatan desain otomatis), AI Image Generator (pembuatan gambar dari deskripsi teks), serta Magic Presentations (pembuatan presentasi otomatis). Keunggulan Canva AI dibandingkan alat desain konvensional terletak pada kemampuannya untuk membantu pengguna – termasuk siswa sekolah dasar – menciptakan konten visual berkualitas tinggi tanpa memerlukan keahlian teknis desain yang mendalam (Fauzi & Kartika, 2024).

Penelitian (Muis, 2023) yang menggunakan Canva non-AI pada pembelajaran IPA kelas 4 SD membuktikan peningkatan ketuntasan dari 40% menjadi 83% dalam tiga siklus. Meski hasilnya signifikan, penelitian tersebut terbatas pada pemanfaatan Canva oleh guru sebagai pembuat media, bukan oleh siswa sebagai kreator aktif. Perbedaan mendasar dalam penelitian ini adalah siswa dilibatkan secara langsung dalam pembuatan konten menggunakan fitur AI Canva, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat konsumtif (menerima media dari guru) tetapi juga produktif (menghasilkan karya digital).

Hasil belajar dalam penelitian ini mengacu pada dimensi kognitif Taksonomi Bloom revisi (Anderson and Krathwohl, 2001) yang mencakup enam level: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang pada Bab 8 IPAS kelas 5 Kurikulum Merdeka secara eksplisit menuntut kemampuan pada level C2 hingga C5, yakni memahami fenomena kerusakan lingkungan, mengaplikasikan konsep pada konteks lokal, menganalisis faktor penyebab, dan mengevaluasi dampak serta solusi. Penerapan PBL berbantuan Canva AI diharapkan mampu mendorong siswa mencapai level kognitif yang lebih tinggi melalui proses investigasi dan produksi karya visual.

Berdasarkan kajian literatur di atas, penelitian ini memiliki posisi yang jelas sebagai pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan tiga kebaruan utama. Pertama, penelitian ini merupakan yang pertama mengintegrasikan fitur AI generatif Canva (bukan sekadar Canva desain statis) dalam pembelajaran IPAS berbasis PBL di sekolah dasar. Kedua, penelitian menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang menggunakan Canva AI untuk memproduksi karya visual, bukan sekadar

penerima media buatan guru. Ketiga, penelitian ini dilaksanakan dalam konteks materi IPAS Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang yang bermuatan isu lingkungan kontemporer, sehingga relevansi kontekstual media AI yang dihasilkan siswa sangat tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model (Kemmis and McTaggart, 1988) yang terdiri dari empat komponen siklus: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi . PTK dipilih karena relevansinya dalam konteks perbaikan praktik pembelajaran secara sistematis, kolaboratif, dan berkelanjutan di kelas nyata (Arikunto et al., 2019). Sejalan dengan itu, (Prihantoro, 2019) menjelaskan bahwa penelitian tindakan keleas efektif digunakan untuk refleksi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui empat tahapan yang dilakukan secara berulang.

Penelitian dilaksanakan di SDN Banjarejo Kota Madiun pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 24 orang, terdiri dari 13 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki, dengan rentang usia 10-11 tahun. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dengan rincian: Siklus I dilaksanakan pada 6-18 Maret 2026, Siklus II pada 19 Maret-8 April 2026, dan Siklus III pada 9 April-18 Mei 2026.

Tabel 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Tiga Siklus

Siklus	Perencanaan	Tindakan & Observasi	Refleksi
Siklus I (6 Mar - 18 Mar 2026)	Menyusun RPP materi Bumiku Sayang; menyiapkan media Canva AI; menyusun instrumen penilaian	Pembelajaran PBL dengan media Canva AI; observasi aktivitas siswa; tes akhir siklus I	Analisis capaian KKM; identifikasi kelemahan; penyesuaian strategi untuk siklus II

Siklus II (19 Mar – 8 Apr 2026)	Revisi RPP berdasarkan refleksi siklus I; pengayaan konten Canva AI dengan infografis interaktif	Pembelajaran PBL siklus II; penguatan diskusi kelompok; observasi; tes akhir siklus II	Evaluasi peningkatan hasil belajar; identifikasi siswa yang masih di bawah KKM
Siklus III (9 Apr – 18 Mei 2026)	Penyempurnaan RPP; penambahan fitur AI Image Generator Canva untuk proyek visual siswa	Pembelajaran PBL siklus III; presentasi proyek siswa; observasi; tes akhir siklus III	Penilaian ketercapaian indikator keberhasilan; penarikan kesimpulan penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tiga metode. Pertama, tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat yang disusun mengacu pada indikator capaian pembelajaran IPAS Bab 8 Kurikulum Merdeka dan divalidasi oleh dua orang ahli sebelum digunakan. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif. Kedua, lembar observasi digunakan untuk memantau aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada setiap pertemuan, meliputi aspek keaktifan diskusi, kemampuan identifikasi masalah, partisipasi penggunaan Canva AI, kemampuan presentasi, dan motivasi belajar. Ketiga, dokumentasi berupa foto kegiatan, video pendek proses pembelajaran, dan artefak karya siswa dikumpulkan sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan klasikal, dan nilai minimum-maksimum per siklus. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 85% dengan nilai rata-rata kelas ≥ 70 (KKM). Analisis kualitatif dilakukan terhadap data observasi dengan menggunakan kategorisasi: 0–25% (Tidak Aktif), 26–50% (Kurang Aktif), 51–75% (Cukup Aktif), 76–90% (Aktif), dan 91–100% (Sangat Aktif).

Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber (data dari tes, observasi, dan dokumentasi) serta triangulasi metode. Kolaborasi dengan guru pamong sebagai observer partisipan juga dilakukan untuk memperkuat objektivitas data observasi.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Pra-Siklus

Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan pengumpulan data awal melalui tes diagnostik dan observasi kelas. Hasil menunjukkan bahwa dari 24 siswa, hanya 9 siswa (37,5%) yang memenuhi KKM dengan nilai rata-rata kelas 61,25. Rendahnya capaian ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan pembelajaran berlangsung satu arah: guru menjelaskan materi dari buku teks, siswa mencatat, kemudian mengerjakan soal latihan. Tidak ada aktivitas diskusi, investigasi, maupun pemanfaatan teknologi digital. Kondisi ini mencerminkan kebutuhan mendesak untuk transformasi pendekatan pembelajaran.

Siklus I: Orientasi Model PBL dan Pengenalan Canva AI (6-18 Maret 2026)

Pada siklus I, pembelajaran dirancang untuk memperkenalkan sintaks PBL dan fitur dasar Canva AI kepada siswa. Pada fase orientasi masalah, guru menyajikan video pendek tentang kondisi kerusakan lingkungan di Indonesia, termasuk pencemaran sungai di Kota Madiun yang menjadi konteks lokal yang familiar bagi siswa. Siswa dibagi ke dalam enam kelompok beranggotakan empat orang untuk mendiskusikan pertanyaan pemantik: "Apa yang akan terjadi pada bumi kita jika kerusakan lingkungan terus berlanjut?"

Pada fase investigasi, masing-masing kelompok mendapat akun Canva for Education yang telah disiapkan guru. Siswa diarahkan menggunakan fitur Magic Design untuk membuat infografis tentang dampak pencemaran lingkungan dan fitur AI Image Generator untuk memvisualisasikan kondisi lingkungan yang mereka teliti. Meskipun pada awalnya beberapa siswa mengalami kesulitan teknis dalam mengoperasikan antarmuka Canva AI, dengan bimbingan guru dan teman sebaya, seluruh kelompok berhasil menghasilkan karya infografis yang dipresentasikan di akhir pembelajaran.

Hasil tes akhir siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup bermakna dibandingkan kondisi pra-siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 70,83

dengan ketuntasan klasikal 66,7% (16 dari 24 siswa tuntas). Namun, 8 siswa masih belum mencapai KKM. Refleksi siklus I mengidentifikasi beberapa kelemahan: (1) alokasi waktu pengenalan fitur Canva AI terlalu panjang sehingga menyita waktu investigasi substantif, (2) pertanyaan pemantik kurang menantang untuk mendorong penalaran tingkat tinggi, dan (3) rubrik penilaian karya digital belum disosialisasikan kepada siswa. Temuan-temuan ini menjadi dasar perbaikan pada siklus II.

Siklus II: Pendalaman Investigasi dan Penguatan Kolaborasi (19 Maret-8 April 2026)

Berdasarkan refleksi siklus I, siklus II difokuskan pada tiga penyesuaian utama. Pertama, pengenalan teknis Canva AI dilakukan pada pertemuan pendahuluan khusus sehingga waktu pembelajaran di kelas dapat dimanfaatkan sepenuhnya untuk investigasi dan diskusi. Kedua, pertanyaan pemantik diperbarui dengan menggunakan teknik problem scenario yang lebih kompleks: siswa diminta berperan sebagai "konsultan lingkungan" yang harus memberikan rekomendasi kepada pemerintah Kota Madiun terkait pengelolaan sampah dan penghijauan kota. Ketiga, rubrik penilaian karya digital Canva AI disosialisasikan kepada siswa di awal siklus sehingga mereka memiliki panduan yang jelas.

Penerapan role-playing sebagai konsultan lingkungan terbukti meningkatkan kedalaman diskusi secara signifikan. Kelompok-kelompok siswa tidak hanya mencari informasi faktual, tetapi juga melakukan analisis komparatif menggunakan fitur Magic Write Canva AI untuk mengolah data dan menyusun argumen. Beberapa kelompok bahkan menggunakan fitur presentasi AI untuk membuat materi yang akan mereka sampaikan kepada "dewan kota" yang diperankan oleh guru. Dinamika kelas berubah secara dramatis: diskusi berlangsung lebih hidup, pertanyaan yang diajukan siswa lebih dalam, dan antusiasme belajar meningkat secara observable.

Tes akhir siklus II mencatat kenaikan substansial: nilai rata-rata mencapai 78,96 dengan ketuntasan klasikal 83,3% (20 dari 24 siswa tuntas). Peningkatan ini sebesar 16,6 poin persentase dari siklus I. Empat siswa yang masih belum tuntas diidentifikasi memiliki kelemahan pada aspek analisis dampak jangka panjang perubahan iklim, sehingga siklus III dirancang dengan penambahan simulasi interaktif berbasis skenario futuristik.

Siklus III: Proyek Kreatif dan Konsolidasi Pemahaman (9 April-18 Mei 2026)

Siklus III merupakan fase konsolidasi di mana siswa tidak hanya mengonsumsi informasi tetapi memproduksi karya digital yang komprehensif. Setiap kelompok ditugaskan membuat "Buku Digital Peduli Lingkungan" menggunakan Canva AI yang mencakup: (1) infografis kondisi lingkungan global dan lokal, (2) peta konsep dampak kerusakan lingkungan menggunakan AI Image Generator, (3) panduan aksi nyata yang dapat dilakukan siswa sehari-hari, dan (4) desain poster kampanye lingkungan. Produk akhir dipresentasikan dalam forum kelas yang disimulasikan sebagai "pameran lingkungan mini".

Pendekatan project-based dalam siklus III ini terbukti sangat efektif dalam mengkonsolidasi pemahaman siswa. Proses produksi karya digital mendorong siswa untuk secara aktif merestrukturisasi pengetahuan mereka tentang materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Ketika siswa diminta menjelaskan karya yang mereka buat kepada kelompok lain, terjadi proses peer teaching yang secara alami memperkuat pemahaman. Siswa yang sebelumnya pasif tampak lebih percaya diri karena memiliki karya nyata yang bisa mereka banggakan.

Hasil tes akhir siklus III menunjukkan pencapaian terbaik sepanjang penelitian: nilai rata-rata 87,08 dengan ketuntasan klasikal 95,8% (23 dari 24 siswa tuntas). Satu siswa yang tidak tuntas memiliki kondisi khusus (kesulitan belajar yang telah teridentifikasi) dan telah mendapatkan program remedial. Target indikator keberhasilan penelitian (ketuntasan $\geq 85\%$) tercapai secara meyakinkan.

Rekapitulasi Hasil Belajar Tiga Siklus

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus hingga Siklus III

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai Rata-rata Kelas	61,25	70,83	78,96	87,08
Jumlah Siswa Tuntas (≥ 70)	9 siswa (37,5%)	16 siswa (66,7%)	20 siswa (83,3%)	23 siswa (95,8%)
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	15 siswa (62,5%)	8 siswa (33,3%)	4 siswa (16,7%)	1 siswa (4,2%)

Nilai Tertinggi	80	90	95	100
Nilai Terendah	40	55	65	65
Persentase Ketuntasan Klasikal	37,5%	66,7%	83,3%	95,8%

Tabel 2 menunjukkan trajektori peningkatan yang konsisten dan signifikan dari setiap siklus. Peningkatan nilai rata-rata dari pra-siklus ke siklus I sebesar 9,58 poin mencerminkan dampak langsung dari perubahan model pembelajaran. Lompatan lebih besar terjadi dari siklus II ke siklus III (8,12 poin) karena pendekatan project-based yang mengintegrasikan seluruh komponen materi secara holistik. Secara keseluruhan, nilai rata-rata meningkat 25,83 poin (42,2%) dari kondisi pra-siklus ke siklus III, sementara ketuntasan klasikal melonjak dari 37,5% menjadi 95,8% – melampaui target minimal 85%.

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Per Siklus

Aspek Aktivitas	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)	Kategori Akhir
Keaktifan dalam diskusi kelompok	54,2	70,8	91,7	Sangat Aktif
Kemampuan identifikasi masalah lingkungan	50,0	75,0	95,8	Sangat Aktif
Partisipasi dalam pemanfaatan Canva AI	62,5	79,2	100,0	Sangat Aktif
Kemampuan	45,8	66,7	87,5	Sangat

presentasi hasil proyek				Aktif
Antusias dan motivasi belajar	66,7	83,3	100,0	Sangat Aktif
Rata-rata Keseluruhan	55,8	75,0	95,0	Sangat Aktif

Data pada Tabel 3 mengonfirmasi bahwa peningkatan hasil belajar berjalan seiring dengan peningkatan aktivitas belajar siswa. Aspek "Partisipasi dalam pemanfaatan Canva AI" mencapai 100% pada siklus III, yang berarti seluruh siswa terlibat aktif dalam penggunaan teknologi. Hal ini menarik karena pada awal siklus I, beberapa siswa – terutama yang memiliki akses terbatas terhadap perangkat digital di rumah – menunjukkan keengganan dan ketidakpercayaan diri dalam menggunakan Canva AI. Peningkatan drastis pada aspek ini menunjukkan bahwa pendekatan scaffolding yang diterapkan secara bertahap berhasil menurunkan hambatan teknologis sekaligus meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Aspek "Antusias dan motivasi belajar" yang mencapai 100% pada siklus III juga merupakan indikator penting. Dalam konteks materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang yang bermuatan isu lingkungan, relevansi kontekstual antara masalah yang dipelajari dengan karya visual yang dihasilkan melalui Canva AI menciptakan sense of ownership yang tinggi. Siswa merasa bahwa mereka tidak sekadar belajar tentang lingkungan, tetapi juga berkontribusi nyata dalam mengadvokasi isu lingkungan melalui karya digital mereka.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Canva AI secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Banjarejo Kota Madiun pada mata pelajaran IPAS Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Peningkatan ketuntasan klasikal dari 37,5% (pra-siklus) menjadi 66,7% (siklus I), 83,3% (siklus II), dan 95,8% (siklus III) melampaui target keberhasilan 85% yang ditetapkan. Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 25,83 poin dari 61,25 menjadi 87,08 sepanjang tiga siklus penelitian.

Aktivitas belajar siswa meningkat dari rata-rata 55,8% (cukup aktif) pada siklus I menjadi 95,0% (sangat aktif) pada siklus III, yang menandakan peningkatan signifikan pada keterlibatan, motivasi, dan kemampuan kolaborasi siswa. Peningkatan ini tidak terlepas dari peran Canva AI sebagai alat yang menempatkan siswa sebagai kreator aktif konten digital, bukan sekadar penerima informasi.

Novelty penelitian ini terletak pada integrasi fitur AI generatif Canva khususnya AI Image Generator dan Magic Write dalam sintaks PBL untuk pembelajaran IPAS, yang menghasilkan model pembelajaran hybrid PBL-Canva AI yang terbukti efektif dan dapat direplikasi oleh guru SD lainnya. Penelitian ini merekomendasikan agar guru kelas tinggi SD mempertimbangkan integrasi teknologi AI berbasis platform yang familiar seperti Canva dalam pembelajaran berbasis masalah, disertai scaffolding teknis yang terstruktur dan penilaian autentik melalui karya digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2015). *Learning to teach (10th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Arikunto. (2019). *Penelitian tindakan kelas (edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Arviani, F. P., Wahyudin, D., & Dewi, L. (2023). *The Effectiveness of Problem Based Learning Model in Improving Students ' Higher Order Thinking Skills*. 12(4), 627–635.
- Barrows, H. . (1996). *Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview*. *New Directions for Teaching and Learning*, 1996(68), 3–12. <https://doi.org/10.1002/tl.37219966804>.
- Fauzi, A., & Kartika, D. (2024). *Efektivitas penggunaan Canva AI dalam meningkatkan kreativitas digital siswa sekolah dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 45–58. <https://doi.org/10.21831/jtpi.v14i1.5632>.
- Muis, A. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif*. 8(2), 160–170.
- Prihantoro, A. (2019). *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*. 9, 49–60.