

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *CANVA* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MENENTUKAN IDE POKOK DAN IDE PENDUKUNG TEKS
INFORMATIF SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 BELALANG**

Ni Wayan Novitayanti^{*}, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

^{1,2,3*}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

novitayanti1995@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar menentukan ide pokok dan ide pendukung siswa kelas IV SDN 2 Belalang, khususnya dalam mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif, melalui penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas V yang menghadapi kesulitan dalam memahami teks informatif, terutama dalam mengenali ide pokok dan ide pendukung. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca siswa, terutama dalam mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung setelah diterapkannya model pembelajaran Problem Based Learning dengan media Canva. Pada tes sebelum tindakan, rata-rata nilai siswa adalah 65, dan meningkat menjadi 83 setelah tindakan. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Problem Based Learning, Media Canva

***IMPLEMENTATION OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL
USING CANVA MEDIA TO IMPROVE STUDENTS OUTCOMES IN
LEARNING DETERMINE MAIN IDEAS AND SUPPORTING IDEAS OF
INFORMATIVE TEXT IN SD NEGERI 2 BELALANG***

ABSTRACT

This research aims to improve the reading skills of fourth grade students at SDN 2 Belalang, especially in determine of main ideas and supporting ideas in informative texts, through the use of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by Canva media. This research uses a classroom action approach carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 28 grade IV students who faced difficulties in understanding informative texts, especially in recognizing the main idea and supporting ideas. Data is collected through observation and tests. The research results show a significant increase in students' reading skills, especially in identifying main ideas and supporting ideas after implementing the Problem Based Learning learning model using Canva media. On the test before the action, the average student score was 65, and increased to 83 after the action. Based on these results, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning learning model assisted by Canva media is effective in improving students' reading skills in identifying main ideas and supporting ideas in informatVe texts.

Keywords: Classroom Action Research, Problem Based Learning, Canva Media

PENDAHULUAN

Hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas IV atau pada fase B mencakup beberapa kemampuan dasar dalam berbahasa. Kemampuan Dasar tersebut terdiri dari Kemampuan Mendengarkan, Kemampuan Berbicara, Kemampuan Membaca dan Kemampuan Menulis (Anas et al., 2022). Selain keempat kemampuan dasar tersebut terdapat kemampuan dalam berbahasa lainnya seperti Penggunaan Tata Bahasa (Gramatika), Kemampuan Menyusun Cerita, Kemampuan Membandingkan dan Menyimpulkan, Kemampuan Menggunakan Tanda Baca dengan Benar, dan Pemahaman terhadap Budaya (Arifian et al., 2018). Kemampuan mendengarkan meliputi dua aspek yaitu memahami informasi lisan dan menanggapi pertanyaan. Dalam aspek mendengarkan siswa mampu mendengarkan dan memahami informasi yang disampaikan secara lisan dalam percakapan atau cerita sederhana. Dalam aspek menanggapi pertanyaan, siswa dapat memberikan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan setelah mendengarkan cerita atau informasi. Kemampuan dasar kedua yaitu kemampuan berbicara, siswa dapat mengungkapkan pendapat atau cerita dengan kalimat yang jelas dan mudah dipahami. Siswa mampu bertanya dan menjawab dengan menggunakan kata tanya seperti apa, siapa, di mana, mengapa, dan bagaimana. Kemampuan dasar ketiga yaitu kemampuan membaca, Siswa dapat membaca teks dengan lancar dan memahami isi teks yang sederhana, baik itu cerita pendek, informasi faktual, atau petunjuk. Keempat, Kemampuan dasar menulis, siswa dapat menulis kalimat yang lengkap dan menyusun paragraf pendek dengan tema yang sudah dikenali. Siswa dapat menulis cerita pendek, misalnya tentang kegiatan sehari-hari, keluarga, atau pengalaman mereka. Siswa belajar membuat surat pribadi yang sederhana, seperti surat

untuk teman atau orang tua.

Kompetensi dasar dalam keterampilan membaca pada kelas IV salah satunya adalah menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks informatif. Kompetensi dasar tersebut, diantaranya 1) Mampu memahami hakikat dan ciri-ciri ide pokok dan ide pendukung, 2) Mampu menunjukkan letak ide pokok dan ide pendukung dalam suatu bacaan pada wacana, 3) Mampu mengungkapkan ide pokok dalam setiap bacaan pada suatu wacana (Khaerawati et al., 2023). Pembelajaran menemukan ide pokok itu penting karena untuk dapat memahami apa yang ingin disampaikan oleh penulis, pembaca harus mampu menemukan ide pokok dari bacaan/wacana yang dibaca. Guru mampu membangkitkan minat dan semangat siswa dalam proses membaca untuk menentukan ide pokok dan ide pendukung. Pembelajaran menemukan ide pokok dan ide pendukung dalam bacaan/wacana telah diajarkan kepada siswa, tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa khususnya kelas V SD yang belum mampu menemukan ide pokok dan ide pendukung dalam bacaan/wacana dengan benar. Kondisi ini terjadi di kelas IV SDN 2 Belalang. Dari 28 siswa, 20 siswa masih belum menunjukkan kemampuannya dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian harian seperti pada tabel berikut.

Responden	Nilai	Responden	Nilai
R1	60	R15	20
R2	65	R16	67
R3	40	R17	67
R4	60	R18	65
R5	73	R19	65
R6	40	R20	65
R7	40	R21	70
R8	65	R22	70
R9	65	R23	67
R10	72	R24	70

R11	72	R25	20
R12	70	R26	70
R13	65	R27	65
R14	65	R28	40

Apabila hasil belajar siswa dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung masih rendah, ini adalah tantangan yang harus dicari solusi. Berikut merupakan strategi yang bisa diterapkan oleh guru untuk membantu meningkatkan hasil belajar menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks informatif yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media Canva.

Menurut Hardika (2020) bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Model pembelajaran ini menggunakan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting. Adapun sintaks Model Problem Based Learning, yaitu.

- 1) Fase 1 Orientasi siswa kepada (Masalah Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan dan emotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih)
- 2) Fase 2 Mengorganisasikan siswa (Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut)
- 3) Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok (Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan

pemecahan masalah)

- 4) Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagitugas dengan teman)
- 5) Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari /meminta kelompok presentasi hasil kerja)

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran telah membawa dampak yang sangat besar, menciptakan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memperluas akses, dan memperkaya pengalaman belajar bagi siswa. Di era digital ini, teknologi bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan efisien. Canva adalah salah satu platform desain grafis yang kini banyak digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan (Pratiwi, 2021). Canva memungkinkan penggunaannya untuk membuat desain visual yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam.

Seiring dengan perkembangan teknologi, Canva telah menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah perkembangan Canva dalam pembelajaran dan bagaimana platform ini digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, (1) Pembelajaran yang Lebih Visual dan Menarik, Canva memungkinkan guru dan siswa untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran yang menarik secara visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan video pendek (Zebua et al., 2023). Menggunakan elemen visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena otak manusia lebih mudah memproses informasi dalam bentuk gambar, grafik, atau video. Infografis, Dengan

Canva, siswa dapat membuat infografis yang merangkum informasi secara visual. Ini sangat membantu dalam pembelajaran topik-topik kompleks seperti sejarah, geografi, atau ilmu pengetahuan. Presentasi, Guru dan siswa dapat membuat presentasi yang lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan templat yang disediakan Canva. Presentasi yang kreatif dapat meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih dinamis.

(2) Kolaborasi dalam Proyek Pembelajaran, Canva mendukung fitur kolaborasi secara real-time, yang memungkinkan beberapa orang bekerja pada desain yang sama sekaligus. Ini sangat berguna dalam konteks pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk membuat materi pembelajaran atau proyek. Proyek Kelompok, misal siswa dapat membuat poster atau infografis bersama mengenai topik tertentu, berbagi ide dan memberikan umpan balik satu sama lain selama proses pembuatan desain. Kerja Sama Guru dan Siswa, Guru dapat memberikan tugas kepada siswa untuk membuat desain sebagai bagian dari penilaian atau sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek. Guru juga dapat memberikan umpan balik langsung pada desain yang dikerjakan siswa.

(3) Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Kreatif, Canva sangat mendukung pembelajaran yang berbasis kreativitas, di mana siswa dapat bebas berekspresi dengan alat-alat desain yang mudah digunakan. Hal ini sangat relevan dalam pengajaran seni, bahasa, atau mata pelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif. Desain Karya Seni, Siswa dapat membuat karya seni digital menggunakan berbagai elemen desain di Canva, seperti gambar, teks, dan bentuk. Ini memberikan kesempatan untuk belajar konsep-konsep seni, seperti komposisi, warna, dan visualisasi ide. Proyek Bahasa, Untuk mata pelajaran bahasa, siswa dapat

membuat materi seperti poster atau buku cerita yang melibatkan penggunaan teks dan gambar secara bersamaan. Ini mendukung pengembangan keterampilan bahasa sambil meningkatkan daya tarik visual.

(4) Pembuatan Konten Pembelajaran Interaktif, Canva juga memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran interaktif. Misalnya, desain kuis atau game pembelajaran berbasis gambar dapat dibuat menggunakan platform ini, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran. Kuis Visual dan Interaktif, Canva memungkinkan guru membuat kuis yang menggabungkan gambar, teks, dan elemen visual untuk membuat pertanyaan yang lebih menarik. Kuis ini dapat dibagikan dengan siswa melalui link, membuat pengalaman belajar lebih interaktif.

Video Pembelajaran, Canva memungkinkan pembuatan video sederhana dengan teks, gambar, dan animasi. Guru dapat membuat video pendek yang menjelaskan materi atau siswa dapat membuat proyek video yang mencerminkan pemahaman mereka tentang suatu topik.

(5) Meningkatkan Kemampuan Digital dan Literasi Media, Penggunaan Canva dalam pembelajaran juga membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital dan kemampuan teknologi yang sangat penting di dunia saat ini. Penguasaan Alat Desain Grafis, Dengan menggunakan Canva, siswa belajar mengoperasikan alat desain grafis yang akan berguna bagi mereka dalam banyak bidang, baik dalam pendidikan maupun dunia kerja di masa depan. Keterampilan Multimedia, Siswa tidak hanya belajar tentang teks dan gambar, tetapi juga bagaimana menggabungkan elemen-elemen visual dan digital untuk menghasilkan produk yang menarik dan informatif. Ini memberikan dasar keterampilan multimedia yang penting.

(6) Pembelajaran Mandiri dan Fleksibilitas, Canva memfasilitasi pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengeksplorasi dan

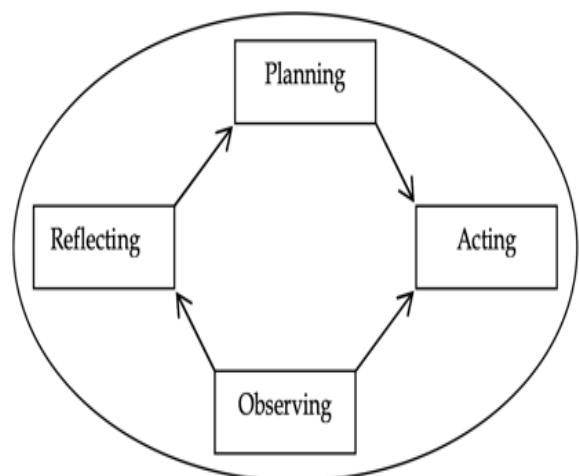
menciptakan materi mereka sendiri, baik untuk tugas sekolah maupun proyek pribadi. Desain Pribadi, Siswa dapat membuat catatan atau materi pembelajaran dalam bentuk desain yang mudah diakses dan dipahami. Misalnya, mereka bisa merancang peta pikiran atau diagram alir yang membantu mereka memahami dan mengingat informasi. Akses di Berbagai Perangkat, Canva dapat diakses melalui perangkat apa pun (komputer, tablet, atau ponsel), sehingga siswa dapat belajar dan bekerja kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran fleksibel dan jarak jauh. (7) Penyajian Umpan Balik Kreatif, Guru dapat memberikan umpan balik secara visual dengan mengedit atau memberi komentar langsung pada desain yang dikerjakan oleh siswa. Ini bisa membuat proses umpan balik lebih jelas dan lebih menarik. Komentar dan Penilaian, Dalam proyek yang melibatkan desain, guru dapat memberikan umpan balik dalam bentuk teks atau dengan menambahkan elemen desain untuk memperbaiki atau memperkaya karya siswa. Penilaian Berbasis Proyek, Penggunaan desain visual memungkinkan penilaian berbasis proyek yang lebih konkret, di mana siswa menunjukkan pemahaman mereka tentang materi melalui karya desain yang mereka buat. (8) Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran, Canva sangat berguna untuk membuat materi pembelajaran yang lebih mudah diakses dan dimengerti oleh berbagai jenis siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Materi Pembelajaran yang Lebih Terstruktur, Canva memungkinkan pembuatan materi yang lebih terstruktur dengan elemen visual yang mudah dicerna, yang dapat membantu siswa dengan berbagai gaya belajar. Penggunaan Teks dan Gambar, Untuk siswa dengan disabilitas, desain visual dalam bentuk teks yang lebih besar, kontras warna yang tinggi, atau ilustrasi yang lebih jelas bisa membantu mereka memahami

materi dengan lebih baik.

Bhakti, dkk (2023) menulis dalam hasil penelitiannya bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. Berdasarkan rujukan penelitian sebelumnya, kondisi mengenai rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa khususnya dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif pada kelas IV di SD Negeri 2 Belalang dilakukan melalui penelitian tindakan kelas atas penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media canva.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas. Oleh Ahmad (2009) Pelaksanaan PTK tidak mengganggu tugas pokok seorang guru karena dia tidak perlu meninggalkan kelasnya. Peneliti merupakan guru di tempat sampel penelitian ini dilakukan sehingga penelitian ini termasuk kategori Classroom Action Research. Penelitian dilakukan di Kelas IV SDN 2 Belalang, Kecamatan Kediri, Tabanan, Bali pada tahun ajaran 2024 s.d 2025. Jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian ini adalah 28 siswa. Alur penelitian merujuk pada alur oleh Kurt Lewin dalam Ananda (2015) yang Visualkan dalam gambar.



Gambar 1. Model penelitian tindakan kelas.

Penjelasan dari masing masing tahapan sebagai berikut ; 1) Tahap Planning, Tahap perencanaan adalah tahap awal dalam PTK di mana guru merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah terkait kesulitan siswa kelas IV dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga, penelitian ini ditujukan untuk mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 2 Belalang melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media canva dalam pembelajaran. 2) Tahap Acting, guru menerapkan strategi atau metode yang telah disusun dalam perencanaan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan ini harus dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat, namun tetap fleksibel untuk disesuaikan dengan dinamika kelas. Gambaran kegiatan pembelajaran meliputi pembentukan kelompok, siswa diberikan tugas untuk membuat infografis berdasarkan teks informatif dengan aplikasi canva. 3) Tahap pengamatan, guru mengamati dan mengumpulkan data mengenai proses dan hasil pembelajaran yang terjadi selama tindakan dilakukan. 4) Tahap Reflecting, adalah proses evaluasi untuk menilai hasil tindakan yang telah dilakukan melalui posttest.

Dalam menganalisis data hasil evaluasi atau hasil belajar siswa, guru merujuk pada rumus oleh Arikunto (2006) Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Suatu kelas dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai rata-rata kelas minimal 75,00. Sedangkan, suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajar

apabila di dalam kelas tersebut terdapat 80% siswa yang telah mencapai nilai lebih dari sama dengan 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media Canva dalam penelitian ini dilakukan dalam satu siklus melalui dua kali pertemuan. Detail temuan akan dijabarkan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap Perencanaan, Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan adalah menyusun dan mempersiapkan instrument pembelajaran dan instrument pengambilan data penelitian berupa posttest.

Pelaksanaan dilakukan selama dua kali pertemuan, pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa, 05 November 2024 dan pada pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 12 November 2024. Siswa yang terlibat pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 2 Belalang yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pelaksanaan pembelajaran pertemuan I ini guru memberikan materi Bahasa Indonesia tentang memahami ide pokok dalam teks informatif pada kelas IV. Pada tahap ini guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 -5 anggota kelompok. Pembentukan kelompok ini dilakukan secara heterogen. Selanjutnya, peneliti membagikan wacana berupa tugas kelompok yang akan diselesaikan bersama dengan teman kelompoknya. Pada tahap ini guru juga menjelaskan materi pembelajaran yang akan pelajari. Setelah pembagian wacana, langkah selanjutnya yaitu diskusi kelompok, pada tahap ini semua kelompok bekerjasama mengerjakan tugas kelompok yang telah diberikan guru.

Observasi, Pada tahap ini peneliti dibantu

oleh satu observer yaitu teman sejawat yang bertugas sebagai dokumenter dan membantu peneliti dalam mengamati kemampuan membaca khususnya menentukan ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif pada siswa.

Refleksi, Setelah melakukan pengamatan atau observasi, langkah selanjutnya yaitu refleksi dari tindakan yang telah dilakukan. Refleksi yang dilakukan oleh peneliti yaitu refleksi dari semua kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung selama pembelajaran salah satunya dengan *posttest*. Refleksi ini mempunyai tujuan untuk mengetahui kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti tidak menemukan berbagai masalah yang perlu pengulangan siklus. Pada saat pelaksanaan tindakan ini peneliti menemukan bahwa siswa belum sepenuhnya memperhatikan penjelasan dari guru karena siswa masih sering gaduh, bicara sendiri, mengganggu teman-temannya, sehingga pada saat penjelasan materi guru sering menegur dan memberikan penjelasan ulang materi yang telah disampaikan.

b. Pembahasan

Keterampilan membaca melalui kemampuan mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif siswa kelas IV SDN 2 Belalang melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media canva mengalami peningkatan, dimana pada prasiklus ketuntasan klasikal siswa hanya 35,3% sedangkan ketuntasan klasikal Pada siklus I Mencapai 78%. Keterampilan membaca siswa pada siklus ini menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas IV SDN 2 Belalang terdapat 22 siswa yang telah tuntas dari KKM dan 6 siswa yang belum tuntas KKM atau masih perlu bimbingan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada

siklus ini sebanyak 78% dengan kriteria baik.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Perolehan Tes Evaluasi Siswa

Keterangan	Nilai
Jumlah nilai seluruh	2334
Rata-rata kelas	83.35
Siswa tuntas	22
Siswa tidak tuntas	6
Persentase ketuntasan	78%
Persentase siswa tidak tuntas	22%
kategori	Berhasil

Berdasarkan tabel yang menunjukkan bahwa jumlah nilai seluruh siswa yaitu 1.270 yang didapat dari 28 siswa yang telah mengerjakan soal evaluasi. dan penerapan model Problem Based Learning berbantuan media canva untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif pada pembelajaran bahasa indonesia di siklus ini dikatakan berhasil.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva dapat meningkatkan keterampilan mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Setelah diterapkan, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dalam pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi yang didapatkan. Sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat karena pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih mendalam. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penting bagi guru untuk mempertimbangkan waktu yang tersedia untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva ini karena model pembelajaran ini

cukup menyita waktu untuk mengontrol perkembangan proyek peserta didik. Sebelum Menerapkan model pembelajaran ini, sebaiknya guru benar-benar tahu mengenai karakteristik peserta didik supaya model pembelajaran ini dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Diperlukan kesiapan yang matang untuk menerapkan model pembelajaran *project based learning*, sebaiknya guru telah menyiapkan contoh hasil produk yang harus dibuat peserta didik, membuat jadwal dan checklist kontrol untuk memantau perkembangan proyek yang dibuat peserta didik supaya dapat selesai sesuai waktu yang direncanakan. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian sejenis ini bisa terus dikembangkan dengan melakukan penelitian sejenis dengan variabel lain atau terhadap populasi lain dengan mata pelajaran ataupun materi pelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Ibu Prof. Dr. Dra. I Nyoman Karmini selaku pembimbing dalam menulis serta kepala Sekolah yang mendukung penelitian ini. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini dari awal sampai akhir. Semua bantuan dan dukungan yang diberikan sangat berarti dan membantu dalam kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, K., & Supriono, W. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 8(12), 50-56.
- Ananda, R., Rafida, T., & Syahrur, S. (2015). Penelitian tindakan kelas.
- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi antara kognitif dan kemampuan berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1-8.
- Arifian, F. D. (2018). Sketsa Konsep Literasi Modern Dalam Bidang Bahasa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 27-38.

- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian tindakan kelas. *Bumi aksara*, 136(2), 2-3.
- Christianti, M. (2015). Kajian literatur perkembangan pengetahuan fonetik pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>)*, 4(1).
- Destian, I. H., Wiranti, D. A., & Widiyono, A. (2022). Strategi Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD di Masa Pandemi. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 197-203.
- Dewi, S. U. S. (2015). Pengaruh metode multisensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelas awal sekolah dasar. *Modeling: jurnal program studi PGMI*, 2(1), 1-13.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- HARUM, S. R. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP KELAS V SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Khaerawati, Z., Nurhasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2023). Level Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar di Kelas Tinggi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 637-643.
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah belajar desain grafis dengan aplikasi Canva*. DVa Press.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Tikulimbong, N. Y., Simega, B., & Fitriana, I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbahasa Reseptif Peserta Didik Kelas VII di SMPN 2 Kesu'. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 812-820.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik. *EducatVo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229-234.