



PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN *CANVA* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Kani Kusumah^{1*}, Taufiqulloh Dahlan², Acep Roni Hamdani³

^{1*,2,3} PGSD FKIP, Univertas Pasundan

*Email: kanikusumah@gmail.com, taufiqulloh@unpas.ac.id, acepronihamdani@unpas.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4106>

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendah nya berpikir kritis di SDN Bhakti Winaya 2, banyak siswa yang masih kesulitan dalam analisis dan penyelesaian masalah, terutama dalam pelajaran matematika mengenai pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan *Canva* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pertanyaan penelitian mencakup: (1) bagaimana kondisi kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan *Canva*, (2) apakah penerapan model tersebut berdampak signifikan, dan (3) seberapa besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan desain quasi- eksperimental dengan tipe *non-equivalent control group design* pada siswa kelas V. Alat ukur penelitian berupa tes kemampuan berpikir kritis yang dilaksanakan dalam *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu *Canva* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan kapasitas berpikir kritis siswa. Kenaikan di kelas eksperimen tergolong tinggi, sementara di kelas kontrol masuk kategori sedang. Temuan ini menandakan bahwa kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *Canva* berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Media *Canva*, Berpikir Kritis

1. PENDAHULUAN

Pendidikan, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat (1), merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terstruktur guna menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensinya secara aktif. Tujuan utama dari pendidikan ini adalah membentuk individu yang memiliki landasan spiritual yang kuat dalam keagamaan, mampu mengontrol diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak terpuji, serta menguasai keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Listiowaty, 2020, hlm 107). Adapun menurut (Pristiwanti et al., 2022, hlm 7912) pendidikan merupakan sebuah upaya yang dirancang secara sadar untuk menciptakan lingkungan yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka. Melalui proses pendidikan, individu dapat memperoleh kekuatan spiritual, membangun kontrol diri, membentuk karakter, meningkatkan kecerdasan, memiliki moral yang baik, serta menguasai berbagai keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi maupun sosial. Pendidikan merupakan perjalanan yang terus berlangsung seumur hidup, yang dikenal dengan istilah pembelajaran sepanjang hayat (*long life education*). Untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkelanjutan, dibutuhkan perencanaan yang sistematis dan terarah, yang dikenal sebagai kurikulum.

Kurikulum dapat didefinisikan sebagai sebuah rancangan pembelajaran yang dirancang dan diterapkan dengan tujuan mencapai hasil pendidikan tertentu. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, kurikulum dijelaskan sebagai suatu susunan rancangan dan pengaturan yang mencakup tujuan, isi, serta metode pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam



pelaksanaan kegiatan pendidikan guna mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Kurikulum sendiri merupakan sistem terstruktur dalam dunia pendidikan yang meliputi tahap perencanaan, pengembangan, serta implementasi pembelajaran agar hasil pendidikan yang diharapkan dapat tercapai. Seiring dengan perubahan yang terus terjadi di masyarakat, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan tujuan pendidikan, kurikulum pun akan terus mengalami perubahan dan penyesuaian agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman (Anengsih et al., 2023, hlm 96). Sementara itu menurut (Perrina, n.d., 2020, hlm 1) menyatakan bahwa kurikulum mencakup serangkaian mata pelajaran serta program pendidikan yang disusun oleh lembaga pendidikan. Kurikulum berisi rancangan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dalam periode tertentu sesuai jenjang pendidikan yang ditempuh. Oleh karena itu, dalam merancang kurikulum, penting untuk mempertimbangkan pengembangan keterampilan esensial bagi peserta didik, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini dapat ditumbuhkan melalui proses pembelajaran yang interaktif, kontekstual, serta mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, menganalisis, dan memecahkan masalah.

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mendorong peserta didik agar aktif belajar, sementara perancangan pembelajaran berfungsi sebagai upaya untuk menata proses tersebut sehingga dapat menstimulasi aktivitas belajar. Jika pembelajaran dirancang secara sistematis dengan tujuan yang jelas, materi yang terstruktur, serta strategi yang tepat maka peserta didik akan lebih mudah dalam menyerap ilmu. Di sisi lain, peran pendidik menjadi semakin luas; tidak hanya sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai pengelola sekaligus pengintegrasikan berbagai sumber belajar dalam proses pembelajaran (Nasution., 2017, hlm 186). Sedangkan menurut Hidayat & Juniar (dalam Syafrin et al., 2023, hlm 73) Pembelajaran merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan. Konsep ini dapat dimaknai sebagai sebuah proses atau metode yang bertujuan untuk mendorong individu agar terus belajar. Dalam ranah pendidikan, pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik dengan pengajar serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang telah dirancang secara khusus. Proses ini dirancang, diterapkan, dan dievaluasi secara sistematis untuk memastikan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, baik dalam hal efektivitas maupun efisiensi. Efektivitas proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada interaksi dalam lingkungan belajar, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan esensial abad ke-21.

Menurut Carter, dkk (dalam Aini et al., 2022) abad 21 ini menuntut peserta didik untuk mampu bersaing secara global. Pada abad ini peserta didik harus memiliki 4 keterampilan yang disebut dengan 4C yaitu keterampilan berpikir kreatif (creative thinking), keterampilan berpikir kritis (critical thinking), keterampilan berkomunikasi (communication), dan keterampilan kolaborasi (collaboration). Keterampilan yang harus dimiliki peserta didik salah satunya yaitu keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang memungkinkan peserta didik untuk mempelajari suatu masalah secara sistematis, menghadapi rintangan dengan cara terorganisasi, merumuskan pertanyaan yang inovatif, dan merancang solusi dengan tepat atas permasalahan yang dihadapi. Di era globalisasi ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat dan lebih canggih, serta memiliki jangkauan lebih luas. Fenomena ini berdampak besar untuk kemajuan hidup manusia dalam segala hal salah satu nya penekanan penuh dan memaksa manusia untuk berfikir tingkat tinggi agar bisa bersaing dalam kehidupan era digitalisasi. Berfikir tingkat tinggi atau disebut juga berfikir kritis merupakan keterampilan berfikir yang diperlukan utama nya didalam Pendidikan saat ini. Sejalan dengan tuntutan globalisasi, kemampuan berpikir kritis menjadi keterampilan esensial, terutama dalam pembelajaran matematika yang menuntut analisis mendalam dan pemecahan masalah.

Kemampuan berpikir kritis dalam matematika menurut Cece Wijaya (dalam Ayudia, 2022, hlm 6) ini berkaitan dengan bagaimana seorang peserta didik menganalisis informasi untuk memperoleh kesimpulan dari suatu permasalahan matematis. Hal ini dapat dikenali melalui beberapa karakteristik tertentu. Peserta didik yang memiliki pemikiran kritis cenderung memahami setiap aspek suatu konsep secara mendalam, memiliki ketelitian dalam mengidentifikasi permasalahan, serta mampu memilah ide yang relevan dari yang tidak berkaitan. Selain itu, mereka juga dapat membedakan antara



fakta dan opini, mengenali adanya ketidak konsistenan atau celah dalam informasi, serta menilai apakah suatu argumen memiliki dasar logis atau tidak. Adapun menurut (Syafuruddin & Pujiastuti, 2020, hlm 90) Berpikir kritis sejatinya adalah keterampilan yang dimiliki setiap individu, tetapi tanpa latihan yang cukup, kemampuannya tidak berkembang secara maksimal. Oleh sebab itu, keterampilan ini harus terus diasah mengingat peranannya yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis mengharuskan peserta didik untuk dapat mengidentifikasi, mengumpulkan, serta menganalisis informasi sebelum membuat suatu kesimpulan.

Matematika adalah ilmu yang bersifat universal dan menjadi dasar bagi kemajuan teknologi modern. Ilmu ini berperan penting dalam berbagai bidang serta membantu meningkatkan kemampuan berpikir manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat saat ini tidak terlepas dari kemajuan dalam bidang matematika. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diajarkan kepada seluruh peserta didik sejak jenjang sekolah dasar agar mereka memiliki kemampuan berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, serta kreatif, sekaligus mengembangkan keterampilan bekerja sama (BSNP) (Nursela et al., 2022, hlm 109). Sedangkan menurut ahli lain menyatakan bahwa Matematika memiliki peran yang sangat krusial dalam berbagai bidang keilmuan serta berkontribusi dalam meningkatkan daya pikir manusia. Hal ini terlihat dari kemajuan pesat yang terjadi dalam bidang teknologi saat ini. Untuk dapat memahami serta menciptakan teknologi, diperlukan penguasaan matematika yang kuat. Oleh sebab itu, mata pelajaran ini diajarkan sejak jenjang sekolah dasar (SD) guna membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta menanamkan keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih mendorong partisipasi aktif peserta didik, sehingga motivasi dan pencapaian akademik mereka semakin meningkat. (Susanti., 2020, hlm 181) Akan tetapi, dalam praktiknya, pencapaian akademik peserta didik tidak selalu sesuai dengan harapan, seperti yang terlihat dalam hasil observasi pada peserta didik kelas V di SDN Bhakti Winaya 2.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan mengajar pada peserta didik kelas V (Lima) di SDN Bhakti Winaya 2 kota Bandung yang berjumlah 20 peserta didik, terdapat 90% peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yakni di bawah nilai 70 dengan kata lain tidak tercapainya tujuan pembelajaran, sedangkan 10% peserta didik mendapatkan nilai di atas nilai KKTP yakni di atas nilai 70 dengan kata lain tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil kemampuan peserta didik tersebut dapat dilihat dari soal evaluasi yang di isi langsung oleh peserta didik secara individual di akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model yang berbeda dan tidak bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang lebih variatif dan mampu mendorong peserta didik berpikir kritis, seperti penerapan model Problem Based Learning (PBL). Model pembelajaran yang mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik salah satunya adalah model Problem Based Learning (PBL).

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model yang menjadikan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar sebagai konteks atau konten bagi peserta didik dalam belajar berpikir kritis dan melatih keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pemahaman dalam suatu pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Trianto (dalam Rifai, 2020, hlm 2141) Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat dikatakan strategi dimana peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Kemudian peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang sedang dibahas melalui serangkaian pembelajaran yang sistematis. Untuk dapat menemukan solusi dalam permasalahan tersebut, peserta didik dituntut untuk mencari data dan informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber. Sehingga pada akhirnya peserta didik dapat menemukan solusi permasalahan atau dapat memecahkan permasalahan yang sedang dibahas secara kritis dan sistematis serta mampu mengambil kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka. Selain model pembelajaran, penggunaan teknologi juga dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik, salah satunya melalui platform desain grafis seperti *Canva*.

Canva adalah platform berbasis web dan aplikasi yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam membuat desain grafis dengan tampilan menarik. Aplikasi ini sangat cocok bagi



pemula yang belum memiliki pengalaman dalam menggunakan perangkat desain grafis. Dengan berbagai template siap pakai yang tersedia, pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan tanpa harus memulai desain dari nol. (Kharissidqi & Firmansyah, 2022, hlm 110). Aplikasi *canva* sebagaimana dikemukakan oleh (Hafidh & Lena, 2023, hlm 115) *Canva* merupakan salah satu platform digital yang mempermudah proses pembuatan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk video animasi edukatif. Keunggulan utama dari aplikasi ini adalah kemudahan dalam mendesain berbagai elemen pembelajaran dengan fitur animasi yang tersedia. Selain itu, pengguna dapat merancang desainnya dengan fleksibel menggunakan laptop. Menurut Amini & pujiharti (dalam irwanita Dea et al., 2023, hlm 2) *Canva* adalah aplikasi yang sangat berguna untuk membuat video pembelajaran, serta berbagai jenis konten visual lainnya seperti grafik media sosial, dokumen, poster, dan presentasi. Selain itu, *Canva* menyediakan berbagai template desain yang dapat dimanfaatkan. *Canva* sangat membantu dalam mempermudah pemahaman materi pelajaran. Pemanfaatan alat bantu visual seperti *Canva* hanyalah salah satu aspek dalam meningkatkan pembelajaran; di sisi lain, strategi pengajaran yang efektif juga memainkan peran penting, sebagaimana dibahas dalam penelitian berikut.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Samung et al (2021) dengan judul “*The effect of PBL Based on E-Learning Using Zoom Meeting on Critical Thinking from Learning Motivation*” menunjukan hasil bahwa model PBL dapat menumbuhkan keahlian pemikiran kritis pelajar dengan menggunakan *zoom meeting*. Menurut Suratno et al (Bangsa et al., 2023, hlm 1053) mengemukakan dalam penelitiannya terjadi peningkatan keahlian pemikiran kritis pelajar dengan menggunakan model PBL dan adanya interaksi antara model PBL terhadap keahlian pemikiran kritis ditinjau dari motivasi belajar pelajar dengan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$. Berlandaskan riset terdahulu Model PBL sudah terbukti ada hubungan keahlian pemikiran kritis pelajar ditinjau dari motivasi belajar.

Sesuai penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk dapat melakukan penelitian mengenai permasalahan yang terjadi dan pendapat ahli mengenai solusi dalam mengatasi kurangnya kemampuan berfikir kritis peserta didik. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mendalam dengan judul “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Di Sekolah Dasar”.

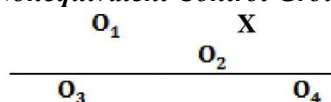
2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif karena dalam penelitian ini menggunakan data-data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik. Sejalan dengan pendapat (Arikunto, 2002, hlm. 85). Penelitian kuantitatif dituntut banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya. Metode kuantitatif ini menekankan kepada teori-teori yang diteliti dengan menggunakan angka-angka atau eksperimen yang terkontrol. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*). Sukmadinata (2008, hlm. 194) menyebutkan bahwa metode eksperimen yaitu metode yang mempengaruhi suatu variabel terhadap variabel lain, dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat.

Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Pada desain ini, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Dua kelompok tersebut diberikan *pretest* kemudian perlakuan dan terakhir *posttest*. Kelompok pertama diberi perlakuan (treatment) dan kelompok yang kedua tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut dengan kelas eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol.

Berikut ini adalah paradigma *Nonequivalent Control Group Design* menurut Sugiyono (dalam Rezeki, Sunanih, Permana, 2021, hlm. 56):

Desain *Nonequivalent Control Group Design*





Keterangan:

- O¹ : nilai pretest kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
 O² : nilai posttest kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
 O³ : nilai pretest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
 O⁴ : nilai posttest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
 X : perlakuan dengan model *Problem Based Learning*.

Populasi terdiri atas seluruh siswa kelas V SDN Bhakti Winaya 2 Bandung, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V A dan V B. Pengambilan sample dilaksanakan dengan teknik *sampling purposive*, dengan pertimbangan kelas VA adalah kelas eksperimen diperlakukan dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva*, dan kelas VB adalah kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran model Konvensional. Pertimbangan dari kedua kelas tersebut yaitu, beberapa peserta didik memiliki hasil belajar yang kurang, dan nilai pembelajaran matematika masih di bawah KKTP. Teknik pengumpulan data yaitu berbentuk tes Esai, observasi, Pengeloaan dan data dokumentasi. dilaksanakan berbantuan software IBM SPSS Statistic 26.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian diawali dengan melakukan *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diberikannya soal Esai sebanyak 5 buah berjalan dengan baik. Setelah dilaksanakannya *pretest* proses pembelajaran selanjutnya yakni peneliti melaksanakan proses pembelajaran selama 3 pertemuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Canva* pada kelas eksperimen, dan pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan dengan menggunakan model ekspositori.

Kemudian peneliti melaksanakan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat perkembangan pada kemampuan berpikir kritis matematika materi “Pecahan” di kelas eksperimen dan juga kontrol bisa dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Data Statistik Deskriptif Pretest

Kelas	N (Valid)	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eskperimen	20	20	40	30.75	5.684
Kontrol	20	10	35	20.75	6.742

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data pretest pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid adalah 20, skor rata-rata = 30.75, simpangan baku = 5.684, nilai minimum = 20 dan nilai maksimum = 40. Sedangkan hasil perhitungan pretest pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid adalah 20, skor rata-rata = 20.75, simpangan baku = 6.742, nilai minimum = 10 dan nilai maksimum = 35.

Untuk mengetahui hasil setelah diberikannya perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Canva* pada kelas eksperimen, dan pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan dengan menggunakan model ekspositori kedua sampel diberikan *posttest*. Untuk melihat nilai *posttest* kemampuan berpikir kritis matematika materi “Pecahan” di kelas eksperimen maupun kontrol dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Data Statistik Deskriptif Posttest

Kelas	N (Valid)	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	20	75	100	88.25	6.129
Kontrol	20	55	80	64.25	6.742

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data posttest pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid adalah 20, skor rata-rata = 88.25, simpangan baku = 6.129, nilai minimum = 75 dan nilai maksimum = 100. Sedangkan hasil perhitungan data *posttest* pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid adalah 20, skor rata-rata = 64.25, simpangan baku = 6.742, nilai minimum = 55 dan nilai maksimum = 80.

Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah



dilakukannya perlakuan. Maka dilakukan perhitungan IBM SPSS *Statistic* 26. Sebelum dilakukannya uji hipotesis maka dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas. Berikut tabel 3 hasil uji normalitas data *pretest* yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pretest*

Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Eksperimen	.202	20	.031	.918	20	.092
Kontrol	.153	20	.200	.946	20	.306

Berdasarkan tabel di atas dari hasil uji normalitas *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai Shapiro Wilk pada *pretest* kelas eksperimen yaitu 0.092, lalu pada *pretest* kelas kontrol yaitu 0.306. Dalam uji normalitas ini *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikan $0.092 > 0,05$ disimpulkan *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikan *pretest* kelas kontrol yaitu $0.306 > 0,05$ disimpulkan hasil *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Maka secara keseluruhan, data dikatakan normal.

Selanjutnya data *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol pada tabel 4 yakni sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Eksperimen	.153	20	.200*	.928	20	.103
Kontrol	.169	19	.159	.941	19	.131

Berdasarkan tabel di atas dari hasil uji normalitas *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai Shapiro Wilk pada *pretest* kelas eksperimen yaitu 0.103, lalu pada *pretest* kelas kontrol yaitu 0.131. Dalam uji normalitas ini *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikan $0.103 > 0,05$ disimpulkan *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikan *pretest* kelas kontrol yaitu $0.131 > 0,05$ disimpulkan hasil *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Maka secara keseluruhan, data dikatakan normal, karena salah satu kelompok atau kelas kontrol normal. Jadi kesimpulannya data *pretest*, *posttest* kelas eksperimen dan *pretest*, *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan dengan uji-t.

Setelah uji normalitas dilakukan dan menyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Berikut tabel hasil uji homogenitas dari data *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil <i>Pretest</i>	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.658	1	38	0.422
Based on Median	.647	1	38	0.426
Based on Median and with adjusted df	.647	1	37.608	0.426
Based on trimmed mean	.565	1	38	0.457

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai Signifikansi (Sig.) Based on Mean sebesar 0.422 $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi data *pretest* kelas eksperimen dan data *pretest* kelas kontrol adalah sama atau Homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil <i>Pretest</i>	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.207	1	38	0.651
Based on Median	.515	1	38	0.477
Based on Median and with adjusted df	.515	1	37.442	0.477
Based on trimmed mean	.256	1	38	0.616



Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai Signifikansi (Sig.) *Based on Mean* sebesar 0.651 > 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan data posttest kelas kontrol adalah sama atau homogen. Jadi kesimpulannya data pretest posttest kelas eksperimen dan pretest posttest kelas kontrol berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan dengan dan uji Independent Sampel T Test.

Setelah uji homogenitas dan data tersebut homogen, langkah selanjutnya yakni melakukan uji hipotesis. Berikut merupakan tabel 6 hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Data Hipotesis *Pretest*

	Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	.658	.422	5.071	38	.000	10.000	1.972
Equal variances not assumed			5.071	36.942	.000	10.000	1.972

Keputusan uji hipotesis *posttest* yaitu jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H0 tolak dan H1 diterima. Berdasarkan Tabel diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (berarti setara sebelum perlakuan).

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis matematika menggunakan uji n-gain. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan suatu model dalam peningkatannya dapat dikatakan atau tidak efektif. Hasil pengujian n-gain menggunakan IBM SPSS *Statistic* 26 yang ditunjukkan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain

Kemampuan Berpikir Kritis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Indeks N-Gain	83,10	54,42
Peningkatan	83%	54%
Kategori	Tinggi	Sedang

Dari tabel diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi matematika peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen peningkatannya sebesar 83% dengan kategori Tinggi. Dan pada kelas kontrol peningkatan sebesar 54% dengan kategori sedang. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva* mendapatkan peningkatan yang tinggi, berbeda dengan hasil belajar kelas kontrol yang peningkatan hasil belajarnya sedang. Maka peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji n-gain tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan model yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas V sekolah dasar.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis matematika menggunakan uji regresi linear. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah model tersebut memiliki pengaruh atau tidak. Hasil pengujian regresi linear menggunakan IBM SPSS *Statistic* 26 yang ditunjukkan pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10 Hasil Uji Regresi Linear**

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig
(Constant)	51.176	6.198		8.257	.000
Kelompok	.974	.230	.566	4.230	.000

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana menurut tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai Constanta (a) diperoleh angka 51.176. Kemudian nilai Koefisien X (b) diperoleh angka 0.974. Dan nilai Signifikan X yang diperoleh angka 0.000. Dapat disimpulkan interpretasi persamaan regresinya yaitu $Y = 51.176 + 0.974X$. Artinya jika tidak menggunakan model pembelajaran ($X = 0$), maka prediksi hasil belajar peserta didik adalah 51.176. Setiap peningkatan 1 uni skor penggunaan model pembelajaran (X), akan meningkatkan hasil belajar (Y) sebesar 0.974 poin, secara signifikan ($p = 0.000$).

Dapat dinyatakan dari hasil ini bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dan positif dari penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Canva* (X) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik sekolah dasar (Y).

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD dengan menggunakan uji *effect size*. Berikut ini merupakan hasil perhitungan *effect size* menggunakan IBM SPSS Statistic 26 yakni:

Tabel 11. Hasil Uji Effect Size Independent Samples Effect Sizes

		Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
Nilai	Cohen's d	6.236	1.604	.879	2.312
	Hedges' correction	6.362	1.572	.862	2.266
	Glass's delta	6.742	1.483	.694	2.247

Tabel 11. menunjukkan bahwa hasil *effect size* dari nilai cohen's d adalah 1.604, yang menunjukkan pengaruh tinggi. Dengan demikian, model pembelajaran yang digunakan dikelas eksperimen ditemukan memiliki dampak tinggi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan seberapa baik strategi tersebut bekerja untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam matematika.

4. SIMPULAN

Berdasarkan proses pembelajaran matematika menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media *Canva* menunjukkan adanya peningkatan Berpikir Kritis peserta didik yang memperoleh model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media *Canva* pada materi pecahan. Peningkatan ini terlihat dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan model. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang disajikan dengan media visual interaktif seperti *Canva* mampu memfasilitasi siswa untuk lebih memahami konsep pecahan, menganalisis masalah, serta mencari solusi secara mandiri. Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kritis tersebut juga tidak terlepas dari karakteristik model *Problem Based Learning* yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari mengidentifikasi masalah, mengajukan pertanyaan, hingga menemukan solusi. Dengan dukungan media *Canva*, proses ini menjadi lebih menarik karena siswa dapat menyajikan ide dan pemikirannya secara visual, sehingga memudahkan mereka dalam menghubungkan konsep pecahan dengan representasi konkret. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar.

Terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pengaruh tersebut dibuktikan melalui uji



statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media *Canva* memberikan dukungan visual yang memudahkan siswa dalam memproses informasi, sedangkan *Problem Based Learning* (PBL) memberikan ruang eksplorasi dan diskusi yang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, penerapan PBL berbantuan *Canva* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga belajar bekerja sama dalam memecahkan masalah yang diberikan. Visualisasi yang dihasilkan melalui *Canva* membantu mereka menyusun argumen dengan lebih terstruktur, sehingga keterampilan berpikir kritis dapat berkembang secara lebih optimal. Dengan demikian, pengaruh yang ditimbulkan tidak hanya terlihat pada hasil tes, tetapi juga pada peningkatan kualitas proses belajar yang dialami peserta didik.

Seberapa besar Pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik berkategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa PBL berbantuan *Canva* efektif, namun masih diperlukan penguatan dalam pengelolaan waktu, pengayaan materi, dan variasi tugas untuk memaksimalkan hasil. Dengan demikian, hasil ini juga memperlihatkan bahwa meskipun peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sudah berada pada kategori sedang, potensi untuk mencapai kategori tinggi tetap terbuka lebar apabila strategi pembelajaran dilakukan secara konsisten dan terencana. Penggunaan *Canva* sebagai media visual perlu terus dikembangkan, misalnya dengan menghadirkan konten interaktif yang lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan dukungan desain pembelajaran yang lebih variatif, keterlibatan aktif peserta didik akan semakin terbangun, sehingga peningkatan kemampuan berpikir kritis dapat mencapai hasil yang lebih optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, M., Ridianingsih, D. S., & Yunitasari, I. (2022). Efektivitas model pembelajaran project based learning (PjBL) berbasis stemterhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), 247–253.
- Anengsih, A., Muryani, M., & Hakim, L. (2023). Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1).
- Ayudia, G. (2022). Penerapan model pembelajaran CORE untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP S Methodist Rantaupraptat. *Jurnal Genta Mulia*, 13(2).
- Bangsa, B. K., Suharto, Y., & Astina, I. K. (2023). Pengaruh model problem based learning berbasis daring terhadap kemampuan berpikir kritis ditinjau dari motivasi belajar peserta didik SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(10), 1050–1065.
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas v sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112–123.
- Irwanita Dea, D., Nefilinda, N., & Putri, R. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. *El-Jughrafiyah*, 3(1), 1–13.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Listiowaty, E. (2020). Konsep Manajemen Pendidikan Berbasis Islam Dalam Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 105–116.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185–195.
- Nursela, N., Agustina, D. K., & Rarasati, I. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 1(3), 107–122.
- Perrina, N. O. (n.d.). *PENGERTIAN DAN PROSES ADMINISTRASI KURIKULUM*.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.



- Rifai, A. (2020a). Problem based learning dalam pembelajaran IPA. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2139–2144.
- Susanti, Y. (2020). *Penggunaan strategi murder dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77.
- Syafruddin, I. S., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis: Studi Kasus pada Siswa MTs Negeri 4 Tangerang. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(2), 89–100.