

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ DAN CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI PERIUK 3 KOTA TANGERANG**

Erna Puspita Raya
Magister Universitas Terbuka
ernapusitaraya5@gmail.com,

This study aims to design and implement Problem-Based Learning (PBL) using Quizizz and Canva to enhance the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri Periuk 3, Tangerang City. This model is developed to foster a dynamic, creative, and interactive learning ecosystem through the application of problem-solving activities related to everyday life and the use of engaging digital media. The research was conducted using a qualitative descriptive approach consisting of five stages of Problem-Based Learning (PBL), namely understanding the problem, forming groups, conducting investigations, developing digital products, and reflecting. Data collection methods included observations, interviews, and documentation of students' activities during IPAS learning. The findings indicate that the implementation of PBL combined with Quizizz and Canva successfully increased students' motivation, creativity, and active engagement. Students demonstrated enthusiasm in expressing their ideas and showed significant improvement in their learning outcomes. The most common challenges encountered were differences in internet access and the unequal digital skills among students.

Keywords: Problem-Based Learning (PBL), Quizizz, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengimplementasikan Pembelajaran berbasis masalah (PBL) menggunakan Quizizz dan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 SD Negeri Periuk 3, Kota Tangerang. Model ini disusun untuk mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang dinamis, kreatif, dan interaktif. Hal ini dilakukan melalui penerapan penyelesaian masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari serta mengaplikasikan aset digital yang menarik. Tahap penelitian ini diselenggarakan melalui pendekatan deskriptif kualitatif yang terdiri dari lima tahap Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), yaitu: pemahaman terhadap masalah, pembentukan kelompok, penyelidikan, pengembangan produk digital, serta refleksi. Metode pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai kegiatan siswa saat belajar IPAS. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan PBL yang dikombinasikan dengan Quizizz dan Canva mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta keterlibatan aktif siswa. Siswa memperlihatkan antusiasme dalam menyampaikan pendapat dan mengalami peningkatan

hasil yang signifikan. Kendala yang sangat umum dihadapi adalah perbedaan tingkat akses terhadap internet dan ketidakmerataan kemampuan digital siswa.

Kata Kunci: Problem Based Learning (PBL), Quizizz, Canva

A. Pendahuluan

Permasalahan dan kondisi pembelajaran di sekolah Kemampuan membimbing dan membentuk karakter siswa agar berpikir kritis, serta menginspirasi mereka untuk berusaha dengan baik dalam belajar, merupakan bagian penting dari pengertian yang mendalam tentang pendidikan dasar. Observasi yang saya lakukan di UPT SD Negeri Periuk 3, yang terletak di kota Tangerang, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 5 tergolong rendah. Selama proses belajar mengajar, sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif, sementara hanya segelintir dari mereka yang berani mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat. Siswa sering merasakan kelelahan mental dan kurangnya semangat belajar karena metode pembelajaran yang lumrah digunakan saat ini adalah ceramah. Selain itu, pengajar juga cenderung tidak menyertakan siswa dalam

kegiatan terkait dengan proses belajar mengajar dan kesertaan siswa dalam proses belajar yang berlangsung. Mereka tidak mendapat peluang untuk menyampaikan pendapat mereka.

Dasar dari kendala ini adalah masih banyak siswa yang belum sepenuhnya percaya pada metode pembelajaran aktif yang memanfaatkan teknologi. Hal ini terjadi meskipun sudah tersedia perangkat TIK yang seharusnya dapat digunakan dengan lebih efektif. Pembelajaran yang berlangsung masih cenderung bersifat pasif, oleh karena itu peserta didik kurang memiliki kebebasan untuk menyampaikan pendapat. Selama kegiatan belajar mengajar, diharapkan pemanfaatan TIK dapat dikelola sedemikian rupa agar digunakan secara ideal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Para guru di kota Tangerang diwajibkan untuk mengimplementasikan keterampilan

abad 21 dalam setiap aktivitas pembelajaran. Hal ini dijalankan karena pemerintah Kota Tangerang mendorong para pendidik untuk mengikuti prosedur pengajaran yang dapat memaksimalkan penguasaan siswa terhadap berbagai konsep dan keterampilan penting.

Supaya berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, para pengajar perlu merancang metode pembelajaran yang kreatif, mendorong interaksi, dan mengedepankan kebutuhan individual siswa. Agar mampu meningkatkan semangat belajar siswa, guru perlu merancang model studi yang inovatif, melibatkan interaksi aktif, dan memperhatikan kebutuhan masing-masing siswa. Alasan di balik ini adalah karena salah satu keahlian penting yang akan diperlukan oleh siswa di masa depan adalah kemampuan tersebut.

Implementasi dari media digital seperti Quizizz dan Canva merupakan langkah penting dalam memadukan teknologi ke dalam pendidikan. Quizizz menawarkan suasana yang menyenangkan melalui metode

pembelajaran berbasis permainan, Quizizz sukses menciptakan atmosfer belajar yang menarik dan menyenangkan, Sementara Canva memfasilitasi siswa dalam mengekspresikan ide dan kreativitas mereka melalui desain visual, perpaduan ini dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih dinamis, kolaboratif, serta sesuai konteks. Hal ini menyoroti pentingnya mendesain dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital guna meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Model PBL (Problem Based Learning) dipilih karena secara teori dapat meningkatkan motivasi belajar dengan melibatkan siswa dalam aktivitas pemecahan masalah yang nyata. Menurut Fogarty (1997) seperti yang dikemukakan oleh Asmara, A., & Septiana, A. (2023:27) menggambarkan PBL sebagai pendekatan pengajaran di mana siswa dari semua tingkat disajikan dengan sejumlah masalah praktis. Masalah-masalah ini biasanya bersifat tidak terstruktur dan terbuka,

yang mendorong proses pembelajaran. Dalam model PBL atau 'Pembelajaran Berbasis Masalah', Siswa yang aktif tidak hanya terlibat dalam mendapatkan informasi, tetapi juga berperan dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan melalui belajar secara mandiri, melakukan eksplorasi, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Penggunaan kombinasi model pembelajaran melalui Quizizz dan Canva membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik. Quizizz berperan sebagai alat penilaian formatif yang mengembangkan semangat persaingan yang positif. Canva mendukung siswa dalam membuat produk visual berdasarkan solusi yang mereka kembangkan. Dalam konteks ini, penggabungan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan alat media digital ini dapat meningkatkan motivasi siswa, baik dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan sekitar.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang fokus pada siswa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Keterampilan ini sangat penting dalam mengoptimalkan potensi siswa agar dapat berinovasi dan mengekspresikan diri dengan baik.

Tujuan dari pengembangan dan penerapan model pembelajaran ini adalah untuk:

1. Meningkatkan semangat belajar siswa kelas V SD Negeri Periuk 3 dengan menggunakan pendekatan Problem Based Learning yang inovatif dan interaktif.
2. Dengan penerapan teknologi, aktivitas pembelajaran menjadi lebih mendalam, berarti, dan menyenangkan.
3. Mengajak siswa untuk mempertimbangkan solusi terhadap tantangan kehidupan nyata dengan pendekatan yang lebih kritis, kreatif, kolaboratif, dan konstruktif.
4. Meningkatkan peran guru sebagai ujung tombak dan pendukung dalam pengembangan pedagogi abad ini yang menekankan pada integrasi teknologi dalam tahapan belajar mengajar.

Sebagai hasilnya, di tingkat pendidikan dasar, penggunaan model

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang dikombinasikan dengan Quizizz dan Canva diperkirakan akan memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan motivasi siswa serta mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses belajar.

Menginvestasikan waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran yang melibatkan pengembangan kemampuan berpikir, serta membentuk keterampilan, kebiasaan, kecakapan, dan cara - cara baru . Melalui sejumlah pengalaman praktis yang kaya dan sistem pembelajaran yang beragam serta mendalam, bisa diperoleh dari pelatihan khusus, pendidikan formal, atau melalui kurikulum yang strategis. Dengan populasi yang terdidik, sebuah negara lebih siap untuk tumbuh dan maju. Dalam hal ini, pendidikan memiliki peran besar dalam keberlangsungan dan perkembangan suatu negara. Dalam hal ini, sumber daya manusia yang terdidik dan terampil sangat berharga.

Tingkat pencapaian pendidikan yang lebih baik di suatu negara membuat sumber daya tersebut

tersedia dengan mudah. Kadir, A. (2025)

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka pikir yang menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Selain itu, model ini juga berfungsi sebagai panduan bagi pengembangan pembelajaran. Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. (2022)

Model pembelajaran berbasis proyek (PBL) dapat diintegrasikan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Dengan menggunakan media, proses pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien. Kadir, A. (2025)

Setyo, A.A., S.Pd.,M.Pd, dkk (2020:18) Sebuah masalah merujuk pada situasi yang dianggap sebagai tantangan dan membutuhkan penyelesaian. Akan tetapi, untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan yang berbeda dari prosedur biasa atau cara-cara yang telah diterapkan sebelumnya. Oleh karena itu, kita membutuhkan

pendekatan yang lebih kreatif untuk mengatasinya.

Penggunaan masalah dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir siswa. Dalam beberapa waktu terakhir, model PBL semakin mengalami perkembangan yang disebabkan oleh berbagai faktor. Terdapat peningkatan permintaan untuk mengurangi kesenjangan antara teori dan praktik dalam proses pembelajaran, serta pentingnya penekanan pada pengembangan kompetensi di dunia nyata selama pembelajaran. Model pembelajaran yang dikenal sebagai Problem Based Learning, atau disingkat PBL, adalah sebuah pendekatan mengajar yang menyajikan masalah untuk dipecahkan. Metode ini mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Masalah yang akan diangkat adalah tantangan nyata yang dialami oleh individu.

(Wahyuning et Al., 2015:18) dalam Setyo, A.A., S.Pd.,M.Pd, dkk (2020:18) mengungkapkan Pembelajaran yang berbasis masalah, atau sering disebut

sebagai Problem-Based Learning (PBL), merupakan sebuah metode pendidikan yang mengutamakan pemanfaatan masalah nyata sebagai pondasi dalam proses pengajaran siswa.

Pemikiran yang mendasari PBL berakar pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dalam membangun pengetahuan, Piaget dan Lev Vygotsky dalam Mallu, S., (2024:15) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam membentuk pemahaman baru berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya.

Problem-based learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menghadirkan masalah nyata kepada siswa. Pendekatan ini berfungsi sebagai sumber informasi dan sarana untuk belajar, dengan tujuan memberikan pengalaman bermakna dalam proses

pembelajaran. Setyo, A.A., S.Pd.,M.Pd, dkk (2020:19).

Dalam pendidikan di sekolah dasar, kemampuan literasi membaca dan menulis serta literasi digital merupakan dua aspek crucial yang saling mendukung. Hal ini sangat penting terutama ketika siswa berhadapan dengan materi pembelajaran yang bersifat abstrak, atau konsep-konsep lainnya, seperti materi Harmoni dalam Ekosistem yang diajarkan di bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pemilihan model pembelajaran merupakan langkah penting yang dilakukan oleh guru untuk melahirkan pengalaman belajar yang bermakna. Model yang efektif tidak sekedar mendukung siswa dalam meraih pencapaian akademik, tetapi juga memiliki peran kunci dalam membentuk karakter, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan keahlian yang diperlukan di abad 21. Semua ini ditujukan untuk meraih hasil pembelajaran yang diharapkan. Prastowo, B. F., dkk (2025:2249)

Cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang dapat mendorong dan memaksimalkan partisipasi siswa dalam belajar, sekaligus memperbaiki hasil belajar mereka. Fisette & Wuest (2018) dalam Prasetyo, E. (2025:3)

Model pembelajaran mencakup berbagai strategi pengajaran yang diterapkan untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu model yang akan diterapkan adalah model berbasis masalah atau Problem-Based Learning (PBL). Diharapkan implementasi ini mampu mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi. Prasetyo, E. (2025:7).

Widyastuti & Widodo (2018) dalam Prasetyo, E.(2025:16) Pembelajaran hanya bisa terjadi ketika anak terlibat secara aktif dan merasakan prosesnya sendiri. Partisipasi siswa adalah elemen krusial dalam proses belajar mengajar tujuan untuk meningkatkan partisipasi dan kreativitas individu. Ini dilakukan melalui berbagai koneksi dan pengalaman belajar yang berbeda-beda.

(Sudrajat & Budiarti, 2020) dalam Munir, N. S., dkk. (2024:2168) Salah satu pendekatan yang bisa membantu guru dalam memberikan materi adalah model pembelajaran berbasis proyek. Project Based Learning merupakan suatu pendekatan inovatif yang melibatkan pengerjaan proyek. Dalam model ini, peserta didik secara mandiri berpartisipasi dalam mengembangkan dan menyusun pembelajaran mereka sendiri.

Jika Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) diterapkan dengan baik, siswa akan mampu memperoleh pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan beragam masalah, Baik dilakukan secara individu maupun dalam kelompok, model PBL ini memberi kesempatan siswa untuk terlibat aktif dan terlibat dalam berbagai kegiatan, khususnya dalam proses pengambilan keputusan.

Yuan et al., (2011) dalam Upu, H., dkk (2022:26) menyatakan bahwa PBL menumbuhkan keterampilan komunikasi, meningkatkan pemahaman mereka tentang

pengetahuan, serta membantu mereka menerapkan teori dalam situasi praktik yang nyata. Para siswa didorong untuk berbagi pendapat tentang situasi, menganalisisnya secara kritis, mengajukan masalah dari berbagai sudut pandang, serta mencari sumber daya yang diperlukan.

Menurut Tan (2003) dalam Salamun (2024:49), Model berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa melalui kerja sama dalam kelompok secara terstruktur, Memberikan peluang kepada siswa untuk memperkuat, menyempurnakan, menguji, dan memperluas kemampuan berpikir mereka.

Asmara, A., & Septiana, A. (2023:41) Beberapa ahli menyatakan bahwa terdapat tiga komponen penting dalam proses Problem Based Learning, yaitu adanya masalah yang harus diselesaikan, pendidikan yang berfokus pada siswa, dan pembelajaran melalui kelompok kecil.

Meskipun begitu, diharapkan guru dapat membimbing siswa dalam menemukan masalah yang relevan,

terkini, dan realistik. (Syamsidan dan Hamidah, 2018 : 12) dalam Asmara, A., & Septiana, A. (2023:29). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis PBL oleh guru serta keterampilan manajerial mereka dalam menerapkan PBL menjadi faktor penting untuk keberhasilan pembelajaran ini. Pendapat ini sejalan dengan Nasution, W. N. A. dkk. (2025) Dia menyatakan bahwa selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting. Kedua elemen ini tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan dalam proses belajar mengajar.

Guru perlu menangkap esensi penggunaan media pembelajaran agar dapat mengajarkan materi kepada siswa dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pengajaran, keefektifan pembelajaran dapat meningkat secara signifikan. Afrom, I., dkk. (2023)

(Indriani, 2024) dalam Meyvita, I., dkk (2024) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar memerlukan

penggunaan media yang menarik. Hal ini krusial karena banyak siswa merasa bahwa mata pelajaran tersebut menantang dan kurang menarik. Sebuah platform desain berani bernama Canva menawarkan solusi untuk membuat bahan ajar lebih menarik dan menyenangkan . Penggunaan Canva dalam proses belajar mengajar sejalan dengan kemoderenan teknologi saat ini. Di era modern, semakin banyak sektor yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi, termasuk bidang pendidikan.

Materi mengenai harmoni dalam ekosistem dan berbagai aspek yang terkait dengan kompleksitas interaksi antara makhluk hidup dan benda mati sangatlah penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Memahami materi ini sangat krusial bagi siswa kelas 5, karena dapat membantu membangun kesadaran lingkungan sejak dini. Canva, sebagai alat pendidikan yang interaktif, menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses belajar mengajar. Ini mencakup banyak aspek yang bermanfaat.

Pengajar menggunakan Canva untuk menghasilkan materi pelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. Siswa pun diajak untuk memperkaya proses pembelajaran dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, misalnya, fasilitator membagi siswa dalam kelompok-kelompok untuk bekerja sama mendesain dan proyek desain yang mendorong kreativitas anggotanya.

(Dwipayana, Redhana, & Juniartina, 2020) dalam Meyvita, I., dkk (2024) Pendidikan yang tidak inovatif dan membosankan, seperti yang sering disampaikan oleh guru, membuat siswa merasa jemu saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Menurut (Lider Gede, 2022) dalam Nasution, L., & Asriati, N. (2024) Quizizz merupakan aplikasi kuis interaktif yang diyakini dapat meningkatkan minat siswa, karena menawarkan metode baru yang mengantikan cara

pembelajaran tradisional. Kuis ini hanya membutuhkan kertas dan pulpen, dengan pertanyaan-pertanyaan yang bisa dijawab setelah memasukkan kode bergabung.

Dalam menggunakan Quiziz hal yang harus dilakukan guru adalah membuat akun Quizizz/Signup, hal ini sesuai pendapat Nasution, L., & Asriati, N. (2024:576) Guru membuat akun dan menyusun konten asesmen di platform Quizizz. Setelah selesai pembelajaran, guru mengadakan asesmen bagi siswa melalui platform tersebut, Siswa memberikan jawaban atas soal atau pertanyaan dengan memasukkan kode bergabung. Dokumentasi dan Penelaahan dilakukan berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai asesmen yang dikerjakan melalui platform Quizizz.

Media Quizizz adalah sebuah program permainan interaktif yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi alat bantu yang berguna bagi para guru. (Solikah, 2019) dalam Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Quizizz adalah sebuah aplikasi yang dirancang

untuk membuat permainan kuis interaktif. Aplikasi ini diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperkuat kemampuan mereka dalam mengingat informasi.

Quizizz adalah platform kuis berbasis teknologi yang dirancang untuk menjadi interaktif dan menyenangkan. Penggabungan antara model Problem-Based Learning (PBL) dengan media Quizizz dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan bermanfaat bagi para peserta didik. Menurut Purba (2019) dalam Nisa, M. K., Permana, J., & Hendrayana, S. (2025). (2024:595) "Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis permainan, dirancang untuk melibatkan banyak pemain dalam proses belajar. Aplikasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan inovatif."

(Istiqlal, 2017) dalam Munir, N. S., dkk. (2024:2168) menyebut Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh jenis media pembelajaran yang diterapkan. Media pembelajaran mencakup berbagai hal yang dapat

menyampaikan informasi secara efektif dan efisien dalam proses pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan proses penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media Quizizz dan Canva dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Menurut Sugiyono (2018:137), penelitian kualitatif menggunakan tiga model metode analisis data, yaitu verifikasi, penyajian, dan reduksi data. Pengumpulan data dan penelitian lapangan dilakukan di Sekolah Dasar Negaer Periuk 3, Kota Tangerang pada tanggal 14, 15, dan 17 Oktober 2025. Penelitian ini dilakukan selama pelajaran IPAS kelas 5. Saya sebagai Guru di kelas tersebut adalah fasilitator utama sekaligus peneliti dan pengamat aktif selama kegiatan kelas.

Subjek penelitian terdiri dari 8 siswa laki - laki dan 9 diantaranya adalah perempuan, semua merupakan siswa kelas VA. Para peserta

menunjukkan beragam kinerja akademis dan motivasi. Sebagian siswa sangat antusias saat pelajaran berlangsung, sementara yang lain cenderung pasif dalam metode pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pengajaran.

Implementasi model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media digital Quizizz dan Canva dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu:

1. Orientasi peserta didik terhadap masalah dimulai dengan guru yang memperkenalkan situasi nyata yang sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa, dalam hal ini saya sebagai guru menampilkan video “Sampah Plastik dari Sungai Cisadane ke Afrika” dari BBC News untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa mengenai isu lingkungan, setelah tayangan video tersebut, saya meminta para peserta didik diminta untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan berdiskusi tentang dampak pencemaran terhadap

keseimbangan ekosistem dari video yang saya sajikan.

2. Sebagai fasilitator, saya mengorganisir siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok kemudian memilih ekosistem yang ada di sekolah untuk diteliti.
3. Saya meminta setiap kelompok untuk menyusun rencana penyelidikan. Mereka mendokumentasikan hasil pengamatan dalam buku kerja kelompok dan kemudian menjawab pertanyaan yang ada di Lembar Kerja yang saya berikan kepada mereka (untuk dikerjakan).
4. Saya berperan dalam penelitian yang dilakukan oleh individu dan kelompok dalam Investigasi dengan memberikan arahan kepada siswa. Setiap kelompok diarahkan untuk mengamati lingkungan sekitar sekolah, mencatat berbagai faktor yang teridentifikasi.
5. Saya memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk menganalisis hasil akhir mereka, di mana siswa menyulap laporan

- mereka menjadi poster digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Mereka juga menggunakan media sosial sebagai platform untuk membagikan karya tersebut.
6. Langkah akhir saya menganalisis dan mengevaluasi mengenai proses pemecahan masalah. Setelah sesi presentasi berakhir, guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi. Untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran, fasilitator menggunakan aplikasi Quizizz yang berisi 10 soal terkait IPAS tentang ekosistem yang berdiferensiasi (dibedakan untuk setiap pemahaman belajar peserta didik).
- Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui:
1. Pengamatan langsung terhadap kegiatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.
 2. Wawancara singkat dilakukan dengan guru dan sejumlah siswa untuk menggali pandangan mereka mengenai pemanfaatan PBL yang didukung oleh Quizizz dan Canva.
 3. Dokumentasi meliputi hasil karya siswa, aktivitas yang dilakukan di Quizizz, serta catatan refleksi mengenai proses pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang mencakup beberapa langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil analisis menunjukkan bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang didukung oleh media Quizizz dan Canva mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Dalam proses pembelajaran, fasilitator menggunakan berbagai sumber belajar digital dan kontekstual. Ini termasuk buku siswa IPAS, video tutorial, gambar ilustrasi dari Canva, serta kuis interaktif yang diambil dari Quizizz. Canva digunakan oleh guru untuk menyajikan masalah kontekstual dengan cara yang menarik dan visual,

sementara Quizizz berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa secara menyenangkan melalui kuis yang bersifat kompetitif dan berbatas waktu .

Keberhasilan:

- a. Para siswa sangat antusias saat menggunakan Canva dan Quizizz.
- b. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan .
- c. Sumber belajar digital membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih visual.

Permasalahan:

- a. Tidak semua siswa memiliki tingkat kemampuan yang sama pada awalnya dalam menggunakan media digital.
- b. Terdapat gangguan koneksi internet ketika eksekusi kuis melalui Quizizz.

Solusi:

a. Sebelum pembelajaran dimulai , guru memberikan penjelasan teknis singkat.

b. Jika koneksi terganggu , kegiatan dapat dialihkan ke mode kecwea offline, sementara hasil kuis dikumpulkan secara bergiliran.

2. Model PBL diterapkan melalui lima langkah utama: pengenalan masalah, pengaturan siswa, penelitian, penciptaan produk, dan refleksi. Guru menempatkan siswa sebagai fokus utama dalam proses belajar dengan mengadakan diskusi kelompok serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan situasi sehari-hari.

Keberhasilan:

- a. Para siswa menjadi lebih terlibat dalam diskusi kelompok.
- b. Terdapat peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis serta keberanian untuk menyampaikan pendapat.

c. Proses pembelajaran terasa lebih relevan karena dihubungkan dengan pengalaman yang nyata.

Permasalahan:

a. Beberapa siswa mengalami kesulitan di awal dalam memahami langkah-langkah penyelidikan dan cara pembagian tugas dalam kelompok.

b. Proses pelaksanaan memakan waktu cukup lama karena diskusi yang dilakukan membutuhkan tambahan waktu.

Solusi:

a. Dosen memberikan petunjuk tertulis dalam bentuk lembar langkah PBL.

b. Mengatur waktu diskusi dengan batasan yang jelas dan memanfaatkan jeda antara pertemuan untuk melakukan refleksi singkat.

3. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara formatif dan sumatif.

a. Asesmen formatif dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa, menilai produk yang dibuat di Canva, dan melalui kuis Quizizz setelah diskusi.

b. Asesmen sumatif dilaksanakan pada akhir kegiatan dengan cara proyek kelompok yang menghasilkan poster digital, berisi solusi untuk masalah yang telah dipelajari..

Keberhasilan:

a. Quizizz telah berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab pertanyaan berkat elemen gamifikasi yang bersifat kompetitif.

b. Penilaian proyek mendorong siswa untuk bekerja sama dan mengembangkan rasa tanggung jawab dalam kelompok mereka..

Permasalahan:

a. Beberapa siswa lebih memperhatikan persaingan skor di Quizizz, sehingga tidak cukup menekankan

pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

- b. Penilaian untuk produk visual dari Canva harus menggunakan kriteria yang jelas agar hasilnya bisa bersifat objektif.

Solusi:

- a. Guru menegaskan bahwa kuis merupakan alat untuk belajar, bukan hanya sekadar kompetisi.
- b. Membuat rubrik penilaian proyek yang mencakup indikator kreativitas, konten, dan kerjasama..

4. Pelaksanaan Sintaks/Prosedur Pembelajaran dan Upaya Guru Membangun Motivasi

Guru menjalankan proses pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah dalam PBL, sambil memerhatikan faktor-faktor motivasi, kreativitas, dan interaksi sosial peserta didik. Dalam tahap orientasi masalah, guru mempersembahkan video singkat yang menggambarkan fenomena lingkungan di sekitar

untuk menyita perhatian para siswa. Pada tahap penelitian, guru mendorong siswa untuk secara mandiri mencari informasi tambahan dan berbagi ide satu sama lain.

Keberhasilan:

- a. Siswa terlihat lebih percaya diri dan sering mengajukan pertanyaan.
- b. Terdapat interaksi yang baik di antara siswa dalam kelompok.
- c. Suasana kelas menjadi lebih dinamis, dengan siswa ter dorong untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran.

Permasalahan:

- a. Beberapa siswa masih mengandalkan teman sekelompok yang lebih aktif.
- b. Waktu refleksi kadang-kadang tidak dimanfaatkan secara optimal.

Solusi:

- a. Fasilitator menetapkan tugas tertentu untuk masing-masing anggota tim, seperti

- pemimpin, pencatat, pembicara, dan pengamat.
- b. Mengadakan refleksi pribadi setelah setiap pertemuan guna memperkuat rasa tanggung jawab individu.
5. Tahapan dan Keberhasilan Guru Membangun Motivasi, Kreativitas, dan Interaksi Siswa Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dengan memberikan dorongan positif melalui pujian dan penghargaan terhadap hasil kerja kelompok. Guru juga mengajarkan bagaimana cara berbagi ide secara sopan serta menghormati pandangan orang lain. Pada tahap penelitian/observasi, siswa diberikan kebebasan untuk memilih bentuk karya Canva mereka, yang memungkinkan kreativitas mereka berkembang dengan baik.
- Keberhasilan:**
- a. Peningkatan motivasi siswa untuk belajar dan partisipasi mereka di setiap tahap.
 - b. Kreativitas siswa tampak dari berbagai desain dan ide solusi yang mereka hasilkan menggunakan Canva.
 - c. Terdapat interaksi sosial yang positif serta rasa tanggung jawab di dalam kelompok.
- Permasalahan:**
- a. Sebagian siswa masih merasa canggung saat harus berbicara di depan kelas.
 - b. Terdapat perbedaan yang jelas dalam kemampuan desain antara para siswa.
- Solusi:**
- a. Guru menerapkan strategi peer mentoring, di mana siswa yang lebih terampil membantu teman lain.
 - b. Menggunakan pendekatan apresiasi hasil kerja tanpa membandingkan antar kelompok.

6. Penerapan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dilakukan dengan menghubungkan konteks permasalahan yang diangkat dalam pembelajaran kepada kehidupan sehari-hari di sekitar Tangerang. Contohnya, dalam materi mengenai lingkungan sekolah, rumah, dan area sekitar Kota Tangerang, para siswa diajak untuk berdiskusi tentang pengelolaan sampah domestik serta kebersihan di lingkungan sekolah. Guru menekankan pentingnya kerjasama, rasa tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan, yang merupakan aspek dari kearifan lokal masyarakat Kota Tangerang. Selanjutnya, ditampilkan video berjudul “Sampah dari Sungai Cisadane Menuju Benua Afrika.” Dalam video tersebut, sungai Cisadane yang merupakan ikon Kota Tangerang dan diketahui seluruh siswa sebagai sumber ekosistem biotik dan abiotik.

Keberhasilan:

- a. Siswa menunjukkan kepedulian dan rasa tanggung jawab terhadap kebersihan kelas.
- b. Proses pembelajaran terasa terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka.
- c. Nilai-nilai karakter seperti kolaborasi dan disiplin mengalami peningkatan.

Permasalahan:

- a. Masih ada siswa yang belum sepenuhnya mengerti keterkaitan antara materi dan nilai-nilai budaya yang sedang dibahas.
- b. Diskusi mengenai kearifan lokal terkadang meluas dari topik yang seharusnya dibahas.

Solusi:

- a. Saya juga telah mendokumentasikan elemen lingkungan sekitar, seperti suasana sekolah dan kegiatan masyarakat di area Sungai Cisadane, yang digunakan sebagai bagian dari proses belajar.

b. Saya akan memprioritaskan diskusi untuk menyoroti keterkaitan antara masalah yang ada, solusi yang diusulkan, dan budaya yang perlu dikembangkan.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning yang dikombinasikan dengan Quizizz dan Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Meskipun terdapat berbagai masalah teknis dan perbedaan tingkat kemampuan digital di luar sana, upaya para guru tetap dapat menjaga relevansi dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Hasil dari studi ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang memadukan Quizizz dan Canva dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Keberhasilan ini sejalan dengan

banyak penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas Project Based Learning (PBL) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, motivasi belajar, serta hasil pembelajaran.

Implementasi PBL di SD Negeri Periuk 3 nampaknya telah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Studi ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap proses belajar mengajar di SD Negeri Periuk 3. Berdasarkan riset penulis, telah ditemukan bahwa menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah berkorelasi dengan aktifnya partisipasi murid selama pembelajaran di kelas.

Para siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan ide-ide kreatif saat menghadapi masalah yang berkaitan dengan konteks nyata.

Indriani, Haryanto, dan Gularso (2022) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa model

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang didukung oleh Quizizz mampu mempertinggi kemampuan berpikir kritis dan mendorong partisipasi aktif siswa melalui pengalaman belajar yang menantang.

Penelitian Nisa, Permana, dan Hendrayana (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan Quizizz dalam Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) meningkatkan hasil belajar IPA bagi siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh adanya elemen permainan yang digunakan dalam pendekatan pengajaran mata pelajaran tersebut.

Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya, misalnya antusiasme siswa kelas V SD Negeri Periuk 3 saat mengikuti sesi Quizizz sangat mengagumkan. Mereka mampu tetap fokus belajar dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pelajaran lain. Selama menyangkut penggunaan aplikasi Canva, hasil penelitian ini menguatkan temuan Meyvita et al (2024) serta Prastowo, Basori, dan Kurnia (2025).

Mereka mengamati bahwa Canva terbukti efektif sebagai alat interaktif yang meningkatkan kreativitas serta literasi visual. Siswa SD 'N' Periuk 3 menunjukkan antusiasme yang besar dalam membuat poster untuk memecahkan masalah dengan menggunakan Canva. Ini adalah indikasi bahwa motivasi intrinsik mereka pasti telah meningkat.

Implementasi, meskipun menunjukkan keberhasilan, juga menghadapi beberapa rintangan teknis dan pedagogis. Di antara rintangan tersebut adalah kesenjangan konektivitas internet, serta kesulitan penggunaan perangkat digital yang dihadapi beberapa siswa. Nirwana et al. (2024) juga menyebutkan bahwa keberhasilan penerapan PBL yang terintegrasi dengan Quizizz bergantung pada infrastruktur serta literasi digital siswa.

Untuk mengatasi masalah ini, guru mengadakan sesi pelatihan singkat dan instruksi tentang cara berlatih menggunakan aplikasi jauh sebelum pelajaran. Mereka juga menyiapkan opsi kuis offline di layar

proyeksi yang dapat diakses jika koneksi internet lemah. Ini sejalan dengan saran Afrom et al (2023), yang menyebutkan bahwa kesiapan guru dalam mengelola media digital adalah faktor utama untuk keberhasilan inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Tantangan lainnya yang dihadapi adalah variasi dalam kemampuan kerja sama kelompok. Beberapa siswa menunjukkan sikap pasif dan cenderung bergantung pada teman-teman kelompok yang lebih aktif.

Untuk mengatasi masalah ini, guru menggunakan strategi pembagian peran seperti yang diusulkan oleh Upu et al. (2022) dalam pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) dalam IPAS. Dalam pendekatan ini, setiap siswa diberikan tanggung jawab yang jelas dalam proses belajar mengajar.

Implementasi PBL yang didukung oleh Quizizz dan Canva telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Para siswa menjadi lebih antusias karena pengalaman belajar disajikan melalui tantangan dan aktivitas visual

yang menarik. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Munir et al. (2024) dan Kadir (2025), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan media interaktif seperti Canva dan aplikasi digital lainnya dapat meningkatkan motivasi belajar serta kreativitas peserta didik.

Model pembelajaran yang berfokus pada masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena melibatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam proses belajar. Asmara & Septiana (2023) di SD Negeri Periuk 3, para siswa tidak hanya fokus pada menjawab pertanyaan, tetapi juga melakukan analisis terhadap penyebab masalah, mencari solusi, dan menyajikan hasil mereka dalam bentuk karya visual.

Asesmen formatif dan sumatif dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Quizizz, observasi, dan proyek Canva. Hasil menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti evaluasi formatif karena tampilan kuis yang menarik dan berbasis waktu. Hal ini memperkuat hasil penelitian

Nasution & Asriati (2024) yang menekankan bahwa Quizizz merupakan platform asesmen efektif dalam pembelajaran berdiferensiasi karena mampu menyesuaikan gaya belajar siswa.

Dalam asesmen sumatif, proyek Canva dinilai efektif untuk mengukur aspek kognitif dan afektif siswa. Penilaian berbasis produk kreatif ini sejalan dengan temuan Nasution et al. (2025) dan Alwanda (2025) yang menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dalam menilai hasil belajar secara autentik.

Menggabungkan nilai-nilai budaya setempat dalam penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) merupakan hal yang sangat signifikan. Para guru menghubungkan masalah pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitarnya, contohnya terkait isu kebersihan sekolah dan pengelolaan sampah. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Aisah, Panglipur, dan Sujiwo (2023) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berlandaskan

konteks lokal dapat memupuk sikap kepedulian terhadap lingkungan serta meningkatkan karakter sosial siswa.

Implementasi kearifan lokal di SD Negeri Periuk 3 turut mendukung pembelajaran yang berarti, karena para siswa dapat memahami nilai-nilai gotong royong dan rasa tanggung jawab melalui kegiatan kelompok. Temuan ini mendukung pandangan Salamun et al. (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang inovatif harus memasukkan nilai-nilai budaya untuk membentuk karakter siswa secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, studi ini menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah yang dikombinasikan dengan Quizizz dan Canva secara positif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini mendukung beberapa temuan penelitian (Indriani dkk., 2022; Nisa dkk., 2025; Nirwana dkk., 2024; Meyvita dkk., 2024) temuan penelitian menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media digital interaktif

dalam proses belajar mengajar membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan prestasi akademik siswa.

Keberhasilan penggunaan model dalam kasus ini menekankan fakta bahwa siswa memiliki tanggung jawab kritis dan krusial sebagai fasilitator, inovator, dan motivator dalam lingkungan belajar. Terlepas dari kendala teknis dan perbedaan kompetensi digital di antara siswa, upaya fleksibel dan respons inovatif guru tetap menjaga efektivitas pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penerapan model Problem Based Learning berbantuan Quizizz dan Canva di kelas V SD Negeri Periuk 3 Kota Tangerang dapat disimpulkan bahwa model PBL efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa pada saat pembelajaran IPAS. Sebagai guru, saya berusaha menyesuaikan keempat tahapan tersebut dengan menambah waktu diskusi agar siswa dapat leluasa berkreasi dengan media presentasi di

Canva. Dengan demikian, hasil karya mereka lebih optimal dan sesuai dengan kemampuan mereka. Berdasarkan penilaian formatif, partisipasi dan motivasi siswa meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan partisipasi aktif mereka dalam menjawab pertanyaan Quizizz dan kepercayaan diri mereka dalam mempresentasikan ide dan solusi permasalahan. Nilai rata-rata dari evaluasi sumatif juga meningkat dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Kendala utama yang dihadapi adalah terbatasnya akses internet dan rendahnya kemampuan digital beberapa siswa. Intervensi yang diterapkan saya adalah Memberikan waktu tambahan dan instruksi tentang cara menggunakan Canva dan Quizizz, Membentuk kelompok heterogen di mana siswa yang lebih unggul akan membantu teman nya yang kurang unggul, dan Mempersiapkan kegiatan offline alternatif apabila koneksi internet sangat lemah. Singkatnya, model ini efektif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek dan Pemecahan

masalah di sekolah dasar, mendorong rasa ingin tahu serta tanggung jawab dan kolaborasi di antara siswa.

Tindak Lanjut:

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, saya sedang mempertimbangkan untuk:

1. Mengembangkan berbagai skenario PBL dengan topik-topik yang lebih luas. PBL yang saya kembangkan harus relevan dengan konteks lokal dan kehidupan sehari-hari siswa agar pembelajaran lebih bermakna.
2. Mendorong dan meningkatkan kemampuan guru dan siswa literasi digital terutama pada aplikasi pembelajaran seperti Canva, Quizizz, dan aplikasi lain yang

DAFTAR PUSTAKA:

Buku:

Afrom, I., Dilla, W. P., Rahmawati, L., Dipan, D., & Sapriline, S. (2023). Media pembelajaran di sekolah dasar: Konsep dan aplikasi

dapat dipakai untuk menyalurkan dan mengembangkan daya kreativitas siswa.

3. Pendekatan budaya dan kearifan lokal dalam kegiatan pemecahan masalah agar pembelajaran lebih konteks dan menumbuhkan karakter cinta lingkungan dan cinta daerah.
4. Melakukan evaluasi berkelanjutan untuk mengukur efektivitas penerapan model PBL dan sebagai upaya perbaikan terhadap kelamahan yang ada dalam proses implementasi.

Oleh karena itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk guru-guru SD lainnya dalam penerapan model PBL dengan media digital untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermakna.

pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dasar. Yogyakarta: Penerbit Eureka.

Asmara, A., & Septiana, A. (2023). Model pembelajaran berkonteks masalah. Bengkulu: CV Azka Pustaka.

Mallu, S., Effendi, E., Jahring, J., Yulianti, R., Salam, S., Soraya, S., & Jaya, I. (2024). Problem-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01).

Prasetyo, E. (2025). PROBLEM BASED LEARNING DAN PROBLEMATIKA KEAKTIFAN

SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI. Penerbit P4I.

Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Astuti, R. N., Iwan, Simarmata, J., Simarmata, E. J., Yurfiah, Suleman, N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). Model-model pembelajaran inovatif. Lampung: Yayasan Kita Menulis.

Setyo, A. A., Fathurahman, M., Anwar, Z., & Pdl, S. (2020). Strategi pembelajaran problem based learning (Vol. 1). Yayasan Barcode.

Upu, H., Djam'an, N., Patimbangi, A., Ardillah, A., Mytra, P., & Adillah, Y. (2022). Problem Based Learning dalam pembelajaran matematika. Makassar: Global RCI.

Jurnal:

Aisah, S., Panglipur, I. R., & Sujivo, D. A. C. (2023). Analisis Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Pemecahan Masalah Berbantuan Komik Literasi Numerasi Dan Etnomatematika. Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika, 6(1), 211-220.

Alwanda, M. A. (2025). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPAS: Systematic Review. Advances In Education Journal, 2(2), 738-751.

Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. (2022). Dampak model pembelajaran problem based learning berbantuan media Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 6(2), 214-222.

Kadir, A. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT

- BASED LEARNING
BERBANTUAN APLIKASI CANVA
TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS SISWA KELAS IV SD
INPRES 5/81 LEMOAPE
KABUPATEN BONE. MACCA:
Science-Edu Journal, 2(1), 215-225.
- Meyvita, I., Lestari, P. G., Ahmad, S. F., Fatin, N. F., & Rahmadhar, Y. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem di kelas 5 sekolah dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(04), 244-254
- Munir, N. S., Deviv, S., Nurhasana, N., & Sarianti, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran, 4(3), 2167-2177.
- Nasution, L., & Asriati, N. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Model Problem Based Learning Serta Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Asesmen. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 1(01), 572-581.
- Nasution, W. N. A., Mizkat, E., Husna, A., & Saragih, E. M. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING. JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH, 8(3), 4053-4057.
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1), 155-164.
- Nisa, M. K., Permana, J., & Hendrayana, S. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA APLIKASI

QUIIZZ TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PADA PESERTA
DIDIK KELAS III SEKOLAH
DASAR. *Jurnal Riset Multidisiplin
Edukasi*, 2(6), 592-603.

Prastowo, B. F., Basori, M., & Kurnia, I.
(2025, July). Pengembangan Media

Pembelajaran Flipbook Berbasis
Canva untuk Meningkatkan
Kemampuan Literasi pada Materi
Harmoni Dalam Ekosistem Kelas 5
SDN Ngronggot 1. In Prosiding
SEMDIKJAR (Seminar Nasional
Pendidikan dan Pembelajaran)
(Vol. 8, pp. 2248-2259).