

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
INTERAKTIF BERBASIS EDUPLAY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Tazkiyyatul Fuadah, Syailin Nichla Choirin Attalina
Universitas Islam Nahdlatul Ulama' Jepara
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: 221330001141@unisnu.ac.id, syailin@unisnu.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design* melalui desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas V SD Negeri 1 Pecangaan Wetan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berpikir kritis berupa soal pilihan ganda. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitas dengan hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,961 yang termasuk kategori sangat reliabel. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis *Paired Sample t-test* dengan bantuan aplikasi Jamovi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 78,9 meningkat menjadi 94,9 pada posttest. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, diperoleh nilai *effect size Cohen's d* sebesar -1,95 yang termasuk kategori pengaruh sangat besar. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Eduplay, Canva, berpikir kritis, IPAS.*

Abstract

This study aims to determine the effect of the *Problem-Based Learning* (PBL) model, supported by Canva-based *Eduplay* interactive media, on elementary school students' critical thinking skills in science. The study employed a quantitative approach with a *pre-experimental design* using a *One Group Pretest–Posttest Design*. The subjects were 32 fifth-grade students of SD Negeri 1 Pecangaan Wetan. Data collection used a multiple-choice critical thinking ability test. The research instrument was tested for validity and reliability, with a *Cronbach's Alpha* of 0.961, categorized as highly reliable. Data analysis was performed using the *Shapiro-Wilk* normality test and a *Paired Sample t-test* using the Jamovi application. The results showed that the average pretest score of 78.9 increased to 94.9 in the posttest. The *Paired Sample t-test* showed a significance value of $0.000 < 0.05$, thus rejecting H_0 and accepting H_1 . Furthermore, a *Cohen's d* effect size of -1.95 was obtained, which is categorized as a very large effect. Thus,

the Problem-Based Learning model supported by the Canva-based Eduplay interactive media has a significant effect on elementary school students' critical thinking skills.

Keywords: Problem-Based Learning, Eduplay, Canva, critical thinking, science.

Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), diarahkan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui proses mengamati, bertanya, berdiskusi, dan merefleksikan pengalaman belajar (Rahayu & Vidya, 2022). IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan mengaitkan fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu mendorong keterlibatan aktif siswa agar mampu mengembangkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Andayani & Madani, 2023).

Keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS mencakup kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi masalah, memberikan penilaian berdasarkan alasan logis, serta merumuskan solusi dari permasalahan yang dihadapi (Mantau & Talango, 2023; Fajriyah et al., 2023). Keterampilan ini menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 (Lia Nur Rahmawati et al., 2024).

Keberhasilan pembelajaran IPAS dipengaruhi oleh pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama dalam memahami materi yang bersifat abstrak (Azzahra & Prasetyo, 2024; Noviyanti et al., 2024). Sementara itu, model *Problem Based Learning* (PBL) mampu mendorong siswa berpikir analitis, reflektif, dan kolaboratif melalui penyelesaian masalah kontekstual (Hmelo-Silver et al., 2021; Utami & Nuraini, 2023). Integrasi PBL dengan media digital interaktif seperti *Eduplay* berbasis Canva berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan partisipatif (Dharmawan & Ruja, 2025; Maraharani & Susanti, 2025). Hasil analisis kebutuhan di SD Negeri 1 Pecangaan Wetan melalui observasi dan wawancara, keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Pada indikator menganalisis (C4), hanya 32% siswa yang mampu mengidentifikasi masalah dan hubungan sebab-akibat. Pada indikator mengevaluasi (C5), 40% siswa mampu memberikan pendapat, namun belum disertai alasan yang logis. Sedangkan pada indikator mencipta (C6), hanya 28% siswa yang mampu mengusulkan solusi atau menarik kesimpulan sederhana. Selain itu, hanya 40% siswa yang aktif dalam pembelajaran, sementara sebagian besar lainnya masih pasif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa 72% siswa merasa pembelajaran IPAS masih membosankan dan kurang melibatkan mereka secara aktif. Guru kelas juga menyatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang membutuhkan analisis dan alasan karena belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis masalah. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas seperti *Smart TV* dan akses internet, pemanfaatannya masih terbatas sebagai media penyampaian materi, belum mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran IPAS yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan praktik pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan model dan media

secara optimal. Model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva dipandang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Wahyudi, Suriansyah, & Rafianti, 2024), dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 83,05 dan kelas kontrol sebesar 75,05 (Sari & Firman, 2023). Namun, kajian yang secara khusus mengintegrasikan PBL dengan media *Eduplay* berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih terbatas (Ansya & Salsabilla, 2025; Hazmi & Helsa, 2025). Namun, penelitian yang mengkaji integrasi PBL dengan *Eduplay* berbasis Canva pada pembelajaran IPAS di SD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Carissa, Zumrotun, & Attalina, 2025).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimen (pre-experimental design)* menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPAS dengan topik perubahan dan kerusakan lingkungan, yang menuntut kemampuan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah sebagai bagian dari keterampilan berpikir kritis. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti menguji teori secara objektif melalui pengukuran data numerik serta menganalisis perubahan hasil belajar peserta didik secara statistik (Rasyid, 2022). Pemilihan desain *One Group Pretest–Posttest Design* didasarkan pada karakteristik penelitian yang memberikan perlakuan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding, namun tetap memungkinkan peneliti mengukur perubahan hasil belajar secara objektif melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wati et al. (2024) dalam Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP) yang menyatakan bahwa *One Group Pretest–Posttest Design* efektif digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dengan membandingkan kondisi awal (*pretest*) dan kondisi akhir (*posttest*) pada kelompok yang sama, sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dibandingkan desain satu kali pengukuran. Penelitian *pre-eksperimen* merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan berdasarkan perubahan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama, meskipun belum melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding (Syahrizal, 2023).

Tabel 3. Desain Penelitian

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = *Pretest*

X = *Treatment* (Perlakuan) PBL berbasis *Eduplay*

O₂ = *Posttest*

Desain *One Group Pretest–Posttest Design* dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada peserta didik sebelum perlakuan, kemudian memberikan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva, dan diakhiri dengan pemberian tes akhir (*posttest*). Perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Model *Problem Based Learning* menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan menghadapkan mereka pada permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses berpikir, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Ardianti dkk., 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pecangaan Wetan, Kecamatan Pecangaan, Kabupaten Jepara, pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik siswa dengan tujuan penelitian serta kesiapan kelas dalam mengikuti pembelajaran berbasis media digital (Syahrizal, 2023).

Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kritis dalam bentuk soal pilihan ganda. Tes pilihan ganda dipilih karena mampu menggali kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, khususnya dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan permasalahan yang diberikan (Rasyid, 2022). Instrumen disusun berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis yang meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan, serta disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Uji validitas isi instrumen dilakukan melalui *expert judgement*, sedangkan uji validitas empiris dilakukan menggunakan korelasi *product moment*. Uji reliabilitas instrumen dihitung menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui konsistensi internal instrumen penelitian (Syahrizal, 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah perlakuan diberikan. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26. Data dianalisis melalui uji prasyarat berupa uji normalitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay*.

Hasil Penelitian

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pecangaan Wetan pada siswa kelas V dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 32 siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan beberapa tahap, Pertama dilakukan uji soal *pretest* dan *posttest* pada kelas VI yang berjumlah

26 siswa guna untuk mengetahui validitas dan reabilitas dari butir soal. Selanjutnya di lakukanya Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen tes yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang diuji berupa 30 soal pilihan ganda yang diujicobakan kepada 26 siswa. Analisis validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan kriteria validitas sebesar 0,30.

Butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung $\geq 0,30$. Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Soal yang valid yaitu nomor 1–25 karena memiliki nilai r hitung lebih besar dari 0,30. Sedangkan soal nomor 26, 27, 28, 29, dan 30 dinyatakan tidak valid karena nilai r hitung kurang dari 0,30. Dengan demikian, persentase soal valid sebesar 83,3% dan soal tidak valid sebesar 16,7%. Butir soal yang valid menunjukkan bahwa soal mampu mengukur kemampuan yang hendak diukur serta memiliki keterkaitan yang baik dengan skor total. Sebaliknya, soal yang tidak valid menunjukkan bahwa butir soal belum mampu mengukur indikator secara tepat sehingga perlu direvisi atau tidak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,961. Nilai tersebut lebih besar dari kriteria reliabilitas yaitu 0,70 sehingga instrumen termasuk dalam kategori sangat reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian layak digunakan karena sebagian besar butir soal telah memenuhi kriteria validitas dan instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, soal yang digunakan dalam penelitian adalah 25 soal valid, sedangkan 5 soal yang tidak valid tidak digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Tabel Uji Reabilitas

<i>Reability Statistic</i>	
	<i>Cronbach's α</i>
<i>Scale</i>	0.961

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa mengerjakan soal pretest terlebih dahulu diikuti oleh 32 siswa kelas V SD N 1 Pecangaan Wetan untuk mengukur hasil belajar awal sebelum diberikanya Tindakan. Hasil pretest menunjukkan nilai rendah perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. Setelah itu, siswa mempelajari materi perubahan lingkungan akibat faktor alam dan aktivitas manusia. Guru menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Eduplay* melalui kegiatan identifikasi masalah, analisis sebab-akibat, dan kuis interaktif. Pada pertemuan kedua, pembelajaran difokuskan pada materi pencemaran lingkungan dan dampaknya terhadap manusia, hewan, serta tumbuhan. Siswa membuat peta konsep, dan menjawab kuis berpikir kritis berbasis *Eduplay*. Pada pertemuan ketiga, siswa mempelajari permasalahan lingkungan dan upaya pelestariannya. Siswa diminta menganalisis masalah lingkungan di sekitar sekolah, merancang solusi, membuat poster kampanye lingkungan, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan,

siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva.

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis siswa diperoleh data statistik deskriptif sebagai berikut.

Results

Descriptives

Descriptives		
	pretest	posttest
N	32	32
Missing	0	0
Mean	78.9	94.9
Median	80.0	100
Standard deviation	11.5	7.48
Minimum	48	76
Maximum	92	100

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 78,9 dengan nilai minimum 48 dan nilai maksimum 92. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 94,9 dengan nilai minimum 76 dan nilai maksimum 100. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi Jamovi pada taraf signifikansi 0,05.

Descriptives

Descriptives		
	pretest	posttest
N	32	32
Missing	0	0
Mean	78.9	94.9
Median	80.0	100
Standard deviation	11.5	7.48
Minimum	48	76
Maximum	92	100
Shapiro-Wilk W	0.900	0.724
Shapiro-Wilk p	0.006	< .001

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
Pretest	> 0,05	Berdistribusi normal
Posttest	> 0,05	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi data pretest dan posttest lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan menggunakan uji *Paired Sample t-test*.

Uji Paired Sample T Test & Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Paired Samples T-Test* dengan bantuan aplikasi Jamovi. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif berbasis Eduplay. Hasil uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p) sebesar $< 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkan model PBL berbantuan media interaktif berbasis Eduplay. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa jumlah sampel penelitian sebanyak 32 siswa. Nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 78,9 dengan standar deviasi 11,51, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 94,9 dengan standar deviasi 7,48. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 16 poin setelah diberikan perlakuan. Selain itu, hasil uji memperoleh nilai *Student's t* sebesar -11,0 dengan nilai *effect size* Cohen's d sebesar -1,95 yang termasuk kategori pengaruh sangat besar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif berbasis Eduplay memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Paired Samples T-Test

		Statistic	df	p	Mean difference	SE difference	Effect Size		
pretest	posttest	Student's t	-11.0	31.0	<.001	-16.0	1.45	Cohen's d	-1.95

Note. H₀: μ Measure 1 - Measure 2 = 0.

Descriptives

	N	Mean	Median	SD	SE
pretest	32	78.9	80.0	11.51	2.03
posttest	32	94.9	100.0	7.48	1.32

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai siswa dari 78,9 pada pretest menjadi 94,9 pada posttest. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa terjadi karena model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk aktif dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, mengevaluasi solusi, dan menyimpulkan hasil diskusi. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat Arends yang menyatakan bahwa PBL mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan investigasi dan pemecahan masalah. Selain penggunaan model PBL, media interaktif *Eduplay* berbasis Canva juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Media *Eduplay* membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual, kuis interaktif, dan aktivitas pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan fokus siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Utami et al. (2025) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Handayani dan Koeswanti (2021) menunjukkan bahwa model PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik melalui aktivitas pemecahan masalah. Nilai *effect size*

Cohen's d sebesar -1,95 menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran dan media interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan satu kelas tanpa kelompok kontrol sehingga faktor luar masih mungkin memengaruhi hasil penelitian. Selain itu, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih luas agar hasil penelitian lebih kuat dan dapat digeneralisasikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai siswa dari 78,9 pada pretest menjadi 94,9 pada posttest. Hasil uji Paired Sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, nilai *effect size Cohen's d* sebesar -1,95 menunjukkan kategori pengaruh sangat besar. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Eduplay* berbasis Canva dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Afia, A., Attalina, N., & Zumrotun, Z. (2024). Pengaruh literasi membaca terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 7(3), 204–213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.5951>
- Agustiani, N., Setiani, A., & Lukman, H. S. (2022). Pengembangan instrumen tes plsv berdasarkan indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 107-119.
- Alfidyah, M. (2025). Penerapan model *Problemde Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia*, 1(1), 1-9.
- Amaliya, N. D., & Anas, N. (2024). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Usia Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2037-2048.
- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran penilaian pembelajaran dalam meningkatkan prestasi siswa di pendidikan dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 924-930.
- Andinasari, A., Yanti, Y., & Sistyawati, R. I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Konkret dan Digital pada Materi Trigonometri terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Social and Scientific Education*, 1(3), 100-111.
- Annisa Laila Dharmawan, & I Nyoman Ruja. (2025). Media Educaplay meningkatkan berpikir kritis, kolaborasi, dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan IPS*. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3364>

- Ansya, M., & Salsabilla, A. (2025). PBL berbantuan Canva meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Ansya, R., & Salsabilla, A. (2025). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 44–52.
- Ansya, Y. A. U., & Salsabilla, T. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *ISLAMIKA*, 7(1), 1-14.
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373.
- Aprilianty, D. R., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2025). Integrasi Media Audiovisual dalam PBL untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 10(2), 200-209.
- Aprina, E. A., Fatmawati, E., & Suhardi, A. (2024). Penerapan model problem based learning untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada muatan IPA sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 981-990.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27-35.
- Aryani, V. (2024). *Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran interaktif muatan matematika di kelas III SDN Karangsumber 01* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Atikah, H. F., Sarifah, I., & Yudha, C. B. (2024). Analisis kemampuan literasi matematika dalam pandangan PISA 2022. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 152-161.
- Azka Salma, F., Attalina, S. N. C., & Hamidaturrohmah. (2023). Efektivitas model PBL berbantuan role playing untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas 3 di SDN Potroyudan Jepara. *Edusociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(2).
- Azkie, S. A., Khaeroni, & Rachmiati, W. (2025). PBL berbasis video interaktif meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Elementary Education*. <https://e-journal.metroun>
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD*, 1(1), 40-55.
- Baiq Elisa Noviyanti, Baidowi, & Salsabila. (2024). PBL berbantuan media interaktif digital meningkatkan hasil belajar & berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Matematika & Sains*. <http://dx.doi.org/10.29303/jm.v6i1.6873>
- Carissa, N. D., Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2025). PBL meningkatkan berpikir kritis dan membaca kritis. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <http://dx.doi.org/10.30651/st.v18i2.26442>
- Carissa, N. D., Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2025). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap keterampilan membaca kritis siswa di SD Negeri 5 Kalipucang Kulon. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18(2), 497–510.
- Dede Rika Siti Parikah, Ani Rosidah, & Wina Dwi Puspitasari. (2024). PBL berbantuan Quizizz meningkatkan berpikir kritis siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Dewi, Z. F., Kulama Dewi, R. A., & Khoimatun, K. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 33–42.
- Dian, E., Zumrotun, E., & Attalina, S. (2023). Adaptasi teknologi Canva dalam pembelajaran guru. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*.

- Diniyah, N., Sholikhah, M. A., Fasya, Z., & Purwodidodo, A. (2025). Upaya Memilih Teknologi yang Tepat untuk Mendukung Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 11(2), 127-138.
- Fitrian, A., Astuti, I. A. D., Budi, B. Y., & Maudina, S. (2025). Integrasi Problem Based Learning dalam Media Flipbook: Solusi Pembelajaran Fisika yang Interaktif dan Kontekstual. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 17(02).
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1349-1355.
- Hazmi, M., & Helsa, Y. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva dalam Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *JIPMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 9-18.
- Hermawan, E., Amprasto, A., & Rumanta, R. (2023). Pengaruh penerapan model Problem Based Learning berbantuan media konkret terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(2), 164–174.
- Hmelo-Silver, C. E., et al. (2021). Dasar teoritis dan efektivitas model PBL. *Jurnal Internasional*.
- Kurniawan, F. A., Nurfahrudianto, A., & Yohanie, D. D. (2023). Kemampuan berpikir kritis matematis ditinjau dari hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 636-649.
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369-379.
- Lia Nur Rahmawati, L. N., Afiani, K. D. A., & Wulandari, N. (2024). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 15–27.
- Liana, I. R., Happy, N., & Pramasdyahsari, A. S. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif pada Capaian Asesmen Kompetensi Minimum Numerasi Siswa. *JIPMat*, 10(1), 56-65.
- Luh Gede Nunung Erayani, & Ni Luh Putu Inca Mayasari. (2024). Implementasi PBL meningkatkan kemandirian & berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan*. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48525>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran (Literature review). *Irfani*, 19(1), 86-107.
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi berpikir kritis dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120-132.
- Maraharani, S. D., & Susanti, L. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips untuk Sekolah Dasar. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275-283.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54-64.
- Muzaki, M. M. (2025). *Pengembangan Media Evaluasi Sumatif Kuis Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Nadyah, S., & Akmal, A. U. (2025). *Pengembangan media interaktif Canva pada pembelajaran IPAS menggunakan model Problem Based Learning (PBL) kelas IV sekolah dasar Kecamatan Luak Kabupaten 50 Kota*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 221.

- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media digital interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251-5258.
- Ningtias, A. I., Rohimah, S. M., & Indriyani, Y. (2024). Pengaruh model Problem-Based Learning berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(2), 110–119.
- Noviati, W. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar IPA di SD. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19-27.
- Nugroho, B. S., Rosyadi, M. I., Sutopo, A., & Narimo, S. (2024). Adaptasi Kurikulum Digital dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 772-786.
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurinsani, D. A. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(1), 60-68.
- Pratiwi, I. (2022). Penerapan model problem based learning berbantuan audio visual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 302-308.
- Putri, D. R., Amri, M., & Putra, R. D. (2025). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan teknologi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(1), 62–71.
- Rahayu, S., SD, S. P., & Vidya, A. (2022). *Desain pembelajaran aktif (active learning)*. Ananta Vidya.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 55–65.
- Rasyid, F. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teori, Metode, dan Praktek.
- Ridlwani, M., Suci, P., & Attalina, S. N. C. (2024). Penggunaan game edukasi “Tebak Bangun Datar” berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar materi bangun datar pada siswa kelas 4 SD Al Islam Pengkol Jepara. *CENTRAL PUBLISHER*, 2(9).
- Sari, & Nugroho. (2020). *Eduplay* meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Sari, K. P., & Firman, F. (2023). Analisis Efektivitas Lembar Kerja dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Siswa SD. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 1(2), 34-36.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8-17.
- Shoimah, R. N., Syafi'aturrosyidah, M., & Hadya, S. (2021). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1-18.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPIP)*, 3(2), 41-44.
- Sutriyani, W., Attalina, S. N. C., Wulandari, E. T., & Maziyah, H. N. (2022). Efektivitas puzzle digital terhadap kemampuan kognitif siswa SD Negeri 4 Bringin Jepara. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma*, 8(2), 115–118. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3215>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.

- Syifa Alyadani, et al. (2024). PBL dengan Quizizz meningkatkan motivasi & berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3622>
- Triandika, E., Amprasto, A., & Rumanta, R. (2023). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 14(1), 33–42.
- Utami, & Nuraini. (2023). Penerapan PBL dalam pembelajaran SD. *Jurnal Pendidikan*.
- Utami, D. P., Zalty, R. F., & Kurniati, N. (2025). Pengaruh Integrasi Teknologi Digital Pada Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah. *Journal of Science Technology and Education*, 1(2), 49-57.
- Wahyudi, G. F., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Analisis efektivitas penerapan model PBL dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2270-2278.
- Wati, E., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis karakter siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5994-6004.
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105-112.