

Pengaruh Model Problem Based Learning Disertai Media Canva dan Visme terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa

Rani Jubawinda^{1,2*}, Efendi Napitupulu², Teguh Prakoso¹

¹Universitas Terbuka, Jl. Bromo No. 29, Medan, Sumatera Utara, 20228, Indonesia

²Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, 20221, Indonesia

*Penulis korespondensi, email: jubawindarani@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v5.i11.2025.8

Riwayat artikel

Diajukan: 1 September 2025

Direvisi: 8 Oktober 2025

Diterima: 9 Oktober 2025

Diterbitkan: 10 Oktober 2025

Kata kunci

Canva

Gaya belajar

Hasil belajar

Model PBL

Visme

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali menghadapi kendala rendahnya hasil belajar siswa karena penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif serta belum menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Inovasi pembelajaran yang menggabungkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media digital seperti Canva dan Visme diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengaruh Model Pembelajaran PBL disertai media Canva dan Visme terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia ditinjau dari gaya belajar visual siswa; 2) mengetahui pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia gaya belajar auditori; dan 3) mengetahui interaksi model pembelajaran PBL dengan media Canva dan Visme serta gaya belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Desain penelitian menggunakan metode eksperimen dengan penerapan model PBL disertai media Canva dan Visme. Pengambilan sampel dilakukan secara *random sampling* pada siswa kelas IV di dua sekolah dasar Negeri di Pematang Jering. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model PBL berbantuan media Canva lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media Visme. Siswa dengan gaya belajar visual memiliki hasil belajar Bahasa Indonesia lebih tinggi dibandingkan dengan siswa bergaya belajar auditori. Berdasarkan uji ANAVA 2x2 diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,017 < 0,05$ yang menunjukkan adanya interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

1. Pendahuluan

Pendidikan dilaksanakan melalui proses kegiatan belajar mengajar yang terstruktur, terutama di lingkungan sekolah sebagai wadah utama pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Sekolah menjadi ruang formal di mana interaksi antara pendidik dan peserta didik berlangsung secara sistematis, dengan tujuan utama mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum serta menumbuhkan nilai-nilai kepribadian yang positif. Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah melalui dinas pendidikan baik di tingkat daerah maupun nasional, namun masih banyak siswa yang belum memahami materi pelajaran dengan optimal sehingga hasil belajar menjadi rendah. Berdasarkan temuan di lapangan, guru melaporkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah dalam dua tahun ajaran terakhir.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan serangkaian langkah strategis dan terkoordinasi guna meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh. Hal ini mencakup perbaikan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan zaman, peningkatan kompetensi tenaga pendidik melalui pelatihan berkelanjutan, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta penguatan manajemen pendidikan di setiap jenjang. Salah satu perubahan signifikan dalam sistem pendidikan Indonesia adalah penerapan Kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan pada fleksibilitas pembelajaran, penguatan karakter, dan penyesuaian materi dengan konteks kehidupan nyata siswa (Kemendikbudristek, 2022; Makarim, 2021). Kurikulum ini bertujuan agar siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan belajar mereka, meskipun dalam praktiknya masih ditemukan beberapa kendala di lapangan.

Salah satu mata pelajaran yang juga mengalami perubahan signifikan dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah Bahasa Indonesia. Kurikulum ini menitikberatkan pada materi inti dan esensial, sehingga beberapa topik dianggap kurang mendapatkan porsi yang seimbang, yang pada akhirnya dapat membatasi keluasan pengetahuan siswa (Elviya et al., 2023). Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan nasional, karena tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi,

tetapi juga sebagai identitas dan ciri khas bangsa. Sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diberikan secara konsisten agar siswa mampu menggunakan bahasa dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks akademik (Farhrohman, 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan karena bahasa merupakan sarana utama dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual peserta didik. Melalui penguasaan bahasa yang baik, siswa tidak hanya mampu berkomunikasi secara efektif, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memahami berbagai materi pelajaran. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia menjadi fondasi penting dalam mendukung keberhasilan belajar di berbagai bidang studi (Sumaryanti, 2023). Tujuan utama dalam kegiatan belajar adalah pencapaian hasil belajar yang berfungsi sebagai indikator pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Pengukuran hasil belajar biasanya diwujudkan dalam bentuk nilai angka, huruf, maupun deskripsi naratif yang mencerminkan capaian akhir peserta didik (Subakti, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran juga perlu memperhatikan gaya belajar siswa, karena setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam menerima dan mengolah informasi. Gaya belajar merupakan kombinasi dari cara seseorang dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterimanya (Fatmawati & Yusrizal, 2021). Perbedaan gaya belajar ini akan memengaruhi cara berpikir peserta didik dalam memahami materi pelajaran, sehingga penting bagi pendidik untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik belajar siswa (Supit et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, guru di sekolah masih sering mengabaikan keberagaman gaya belajar siswa sehingga proses pembelajaran belum berjalan optimal.

Media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan bermakna (Yusrizal et al., 2019; Yusrizal & Fatmawati, 2021). Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar (Fatmawati & Yusrizal, 2021, 2025). Kehadiran media ini tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga berperan penting dalam menarik perhatian serta meningkatkan motivasi peserta didik (Arsyad et al., 2020). Media dapat berupa visual, audio, maupun audiovisual yang merangsang pikiran dan perasaan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif (Arisna & Yusrizal, 2025).

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang berkembang pesat saat ini adalah Canva dan Visme. Kedua platform tersebut memungkinkan guru maupun siswa untuk membuat konten visual seperti presentasi, infografis, dan poster secara mudah dan menarik. Media berbasis desain grafis ini dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Utami et al., 2025; Hamid, 2020). Namun, kenyataannya banyak guru yang belum memanfaatkan secara optimal perkembangan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Kondisi ini terlihat dari praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti kertas karton dan alat bantu sederhana lainnya, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Sumaryanti, 2023).

Minimnya inovasi penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar. Peserta didik dikatakan memahami materi pelajaran ketika mampu menerapkan ilmunya, mengembangkan kemampuan literasi, dan berpikir kritis untuk memecahkan masalah (Muhibbah et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu melakukan transformasi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual dengan mengintegrasikan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model yang relevan dengan kebutuhan era globalisasi dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata adalah PBL (Hasan, 2021). Model ini berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian belajar siswa melalui pemecahan masalah yang kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan (*research gap*) antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan fleksibel dengan praktik pembelajaran di sekolah yang masih bersifat konvensional serta kurang memanfaatkan media digital secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran PBL disertai media pembelajaran Canva dan Visme terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia ditinjau dari gaya belajar siswa sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experimental research*). Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini berupaya mengukur pengaruh antar variabel secara objektif melalui data numerik yang dianalisis secara statistik. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL disertai media Canva dan Visme terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia ditinjau dari gaya belajar siswa. Pemilihan desain eksperimen semu didasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian (Sugiyono, 2020).

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar pada semester I tahun pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dari dua sekolah dasar negeri yang memiliki karakteristik serupa dalam hal kurikulum dan tingkat kemampuan akademik. Jumlah populasi sebanyak 66 orang siswa yang terbagi ke dalam tiga kelas. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik random sampling, dengan memilih dua kelas dari dua sekolah berbeda. Satu kelas ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran PBL menggunakan media Canva, sedangkan kelas lainnya sebagai kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran PBL menggunakan media Visme.

Instrumen penelitian terdiri atas dua jenis yaitu tes hasil belajar Bahasa Indonesia dan angket gaya belajar siswa. Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment Pearson*, di mana butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh 22 butir soal yang valid dari 25 soal yang diujikan. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Kuder Richardson (KR-20)*, dan diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,87 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan tinggi. Sementara itu, instrumen angket gaya belajar disusun berdasarkan indikator gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Angket ini terdiri atas 20 butir pernyataan dengan skala Likert 1–4, yang juga telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas angket dilakukan dengan korelasi *Product Moment* dan diperoleh 18 butir pernyataan valid. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan hasil sebesar 0,81, yang berarti angket memiliki konsistensi internal yang baik.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis. Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi penyusunan proposal penelitian, perumusan instrumen tes dan angket, serta pelaksanaan uji coba instrumen. Tahap kedua adalah pelaksanaan eksperimen, yang dimulai dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model PBL disertai media Canva pada kelas eksperimen dan model PBL disertai media Visme pada kelas kontrol. Selama proses pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa dan mencatat dinamika pembelajaran yang terjadi di kelas. Tahap ketiga adalah pelaksanaan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Tahap keempat adalah pengumpulan dan analisis data, yang mencakup pemberian skor pada tes hasil belajar dan angket gaya belajar, pengolahan data menggunakan program SPSS, serta interpretasi hasil analisis.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar dan gaya belajar siswa melalui nilai rata-rata, simpangan baku, nilai maksimum, dan minimum. Analisis inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan Analisis Varians Dua Jalur (*Two-Way ANOVA*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan bantuan program SPSS versi 26. Penggunaan ANAVA dua jalur dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh utama model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, serta untuk menguji ada tidaknya interaksi antara kedua variabel tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Tes Belajar Berdasarkan Model Pembelajaran

Hasil perbandingan rata-rata nilai *posttest* antara kedua model pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes Belajar Bahasa Indonesia Berdasarkan Model Pembelajaran

Model Pembelajaran	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
PBL + Canva	24 siswa	89,38
PBL + Visme	24 siswa	83,33

Berdasarkan Tabel 1, tampak bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model PBL dengan media Canva (89,38) lebih tinggi dibandingkan model PBL dengan media Visme (83,33). Perbedaan sebesar 6,05 poin ini menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam proses pembelajaran lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh karakteristik media Canva yang sangat visual dan interaktif, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berpikir konkret. Melalui desain infografis, warna, dan elemen visual lainnya, siswa lebih mudah memahami struktur kalimat, isi teks, maupun makna bacaan. Sebaliknya, meskipun Visme juga bersifat visual, namun tampilannya yang lebih kompleks dan berbasis desain presentasi membuatnya kurang optimal untuk usia dasar yang membutuhkan visual sederhana dan cepat dipahami.

3.2. Hasil Angket Kategori Gaya Belajar Siswa

Untuk mengidentifikasi karakteristik belajar siswa, dilakukan penyebaran angket gaya belajar yang dikategorikan ke dalam dua kelompok dominan, yaitu visual dan auditori. Hasil analisis ditampilkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Kategori Gaya Belajar Siswa

Kategori Gaya Belajar	PBL + Canva	PBL + Visme
Visual	13 siswa	12 siswa
Auditori	11 siswa	12 siswa

Data Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual, baik pada kelas yang menggunakan Canva maupun Visme. Dominasi gaya belajar visual ini menggambarkan kecenderungan siswa sekolah dasar dalam memahami informasi melalui tampilan gambar, warna, dan bentuk. Kecenderungan ini mendukung efektivitas media pembelajaran berbasis visual seperti Canva dan Visme. Namun, bagi siswa dengan gaya belajar auditori, hasil belajar bisa saja lebih rendah jika media yang digunakan kurang menstimulasi pendengaran atau diskusi aktif.

3.3. Hasil Belajar Berdasarkan Kombinasi Model dan Gaya Belajar

Untuk melihat hubungan lebih mendalam antara model pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, dilakukan tabulasi rata-rata skor pada masing-masing kombinasi kelompok. Data Hasil belajar siswa berdasarkan model dan gaya belajar disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Model dan Gaya Belajar

Model Pembelajaran	Visual (Rata-rata)	Auditori (Rata-rata)
PBL + Canva	91,15	87,27
PBL + Visme	90,83	75,83

Tabel 3 memperlihatkan bahwa pada semua kelompok model pembelajaran, siswa dengan gaya belajar visual menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan auditori. Selisih paling besar terjadi pada kelompok PBL-Visme, di mana nilai rata-rata siswa visual (90,83) jauh di atas siswa auditori (75,83), dengan perbedaan 14,97 poin. Hal ini menegaskan bahwa media visual seperti Canva dan Visme lebih efektif bagi siswa bergaya belajar visual, sementara siswa auditori memerlukan dukungan strategi verbal, seperti diskusi, tanya jawab, atau penjelasan guru yang lebih intensif agar hasil belajar meningkat.

3.4. Hasil Uji Normalitas

Untuk pengujian terhadap normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji statistik kolgomorov-smirnov. Uji normalitas data postes secara keseluruhan dikemukakan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian Normalitas Data Menggunakan Model dan Gaya Belajar

No	Kelompok	p	Asymp. Sig (P)	Keterangan
1.	Hasil belajar siswa menggunakan model PBL media Canva	0,05	0,565	Normal
2.	Hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran model PBL media Visme	0,05	0,192	Normal
3.	Hasil belajar siswa memiliki gaya belajar visual	0,05	0,334	Normal
4.	Hasil belajar siswa memiliki gaya belajar auditori	0,05	0,809	Normal
5.	Hasil belajar siswa menggunakan model PBL Canva memiliki gaya belajar visual	0,05	0,681	Normal
6.	Hasil belajar siswa menggunakan model PBL Canva memiliki gaya belajar Auditori	0,05	0,885	Normal
7.	Hasil belajar siswa menggunakan model PBL Visme memiliki gaya belajar visual	0,05	0,313	Normal
8.	Hasil belajar siswa menggunakan model PBL Visme memiliki gaya belajar Auditori	0,05	0,992	Normal

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar siswa berdasarkan model pembelajaran dan gaya belajar keseluruhan hasil pengujian diperoleh bahwa harga $p > \text{sig.} \alpha = 0,05$ sehingga keseluruhan data adalah berdistribusi normal.

3.5. Hasil Uji Homogenitas

Untuk Uji homogenitas dimaksudkan adalah mengetahui perbedaan varians data masing-masing kelas. Perhitungan varians gabungan (S^2) dari kedua sampel diperoleh hasil yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Pengujian Homogenitas Varians Populasi

S^2 gabungan	B	Dk	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
60,51	1,780	3	6,992	7,815	Homogen

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 6,992$ dan $X^2_{tabel} = 7,815$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dk = 3. Hasil perhitungan menyatakan bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel-sampel

tersebut berasal dari populasi yang memiliki varians homogen. Dengan demikian penggunaan teknik analisis varians telah terpenuhi.

3.6. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis terhadap data penelitian dapat dikemukakan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Anava Faktorial 2 x 2

<i>Tests of Between-Subjects Effects</i>					
<i>Dependent Variable: Hasil Belajar</i>					
<i>Source</i>	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Corrected Model</i>	1877,772a	3	625,924	10,357	0,000
<i>Intercept</i>	356023,197	1	356023,197	5,891E3	0,000
<i>Model</i>	413,441	1	413,441	6,841	0,012
<i>Gaya_Belajar</i>	1065,764	1	1065,764	17,634	0,000
<i>Model*</i>	369,596	1	369,596	6,115	0,017
<i>Gaya_Belajar</i>					
<i>Error</i>	2659,207	44	60,437		
<i>Total</i>	362475,000	48			
<i>Corrected Total</i>	4536,979	47			

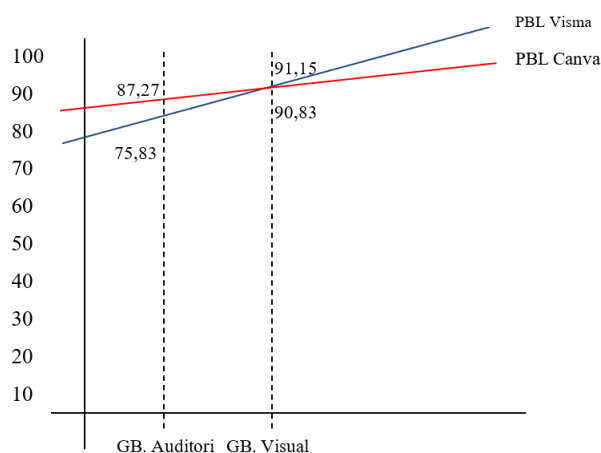
a. R Squared = .414 (Adjusted R Squared = .374)

Berdasarkan Tabel tentang hasil uji ANAVA 2x2 tersebut maka dapat dijelaskan beberapa hasil temuan sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model PBL dengan media Canva memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 89,38, sedangkan siswa yang diajar menggunakan PBL dengan media Visme hanya mencapai nilai rata-rata 83,33. Selisih sebesar 6,05 poin menunjukkan bahwa penggunaan media Canva lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hasil pengujian hipotesis dengan uji ANAVA 2x2 diperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar 0,012, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan PBL-Canva dan PBL-Visme. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak. Temuan ini membuktikan bahwa media Canva secara signifikan memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan media Visme. Perbedaan ini disebabkan oleh karakteristik Canva yang lebih sederhana, menarik secara visual, dan mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar. Elemen visual yang kaya warna dan gambar membantu siswa memahami konsep Bahasa Indonesia secara lebih konkret dan bermakna, sejalan dengan karakteristik berpikir anak usia dasar yang masih bersifat visual dan kontekstual.

Hasil penelitian juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara siswa dengan gaya belajar visual dan auditori. Berdasarkan hasil tabulasi, siswa dengan gaya belajar visual memperoleh nilai rata-rata 91,00, sedangkan siswa dengan gaya belajar auditori hanya mencapai rata-rata 81,30. Selisih sebesar 9,70 poin memperlihatkan adanya perbedaan tingkat pemahaman yang cukup besar di antara kedua kelompok tersebut. Uji ANAVA 2x2 menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa bergaya belajar visual dan auditori. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa dengan gaya belajar visual lebih unggul dalam memahami materi yang disajikan melalui media berbasis visual seperti Canva dan Visme. Siswa visual lebih mudah menyerap informasi dalam bentuk gambar, warna, dan simbol. Sebaliknya, siswa auditori membutuhkan stimulus berbasis suara, penjelasan verbal, atau diskusi agar dapat memahami materi dengan optimal. Karena pembelajaran dalam penelitian ini lebih menonjolkan elemen visual, hasil belajar siswa auditori cenderung lebih rendah.

Temuan penting lainnya adalah adanya interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Berdasarkan hasil uji ANAVA 2x2, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,017, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak. Artinya, model pembelajaran dan gaya belajar saling berinteraksi dalam memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Interaksi ini menunjukkan bahwa efektivitas suatu model pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari karakteristik gaya belajar siswa. Model PBL yang disertai media Canva terbukti lebih efektif untuk siswa dengan gaya belajar visual, sedangkan efektivitasnya berkurang pada siswa bergaya auditori. Sebaliknya, siswa auditori akan lebih optimal apabila pembelajaran disertai kegiatan mendengar, berdiskusi, dan mengulang penjelasan guru secara verbal. Dengan demikian hasil penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi model PBL dengan media Canva paling efektif diterapkan pada siswa dengan gaya belajar visual. Penerapan model dan media yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi, kemandirian, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar Bahasa Indonesia. Untuk melihat dengan jelas hasil analisis menggunakan Anava yang menunjukkan adanya interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat ditunjukkan melalui Gambar 1.



Gambar 1. Pola Garis Interaksi Antara Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa

3.7. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian kuantitatif yang ditandai dengan penggunaan data berbentuk angka sebagai dasar utama dalam menganalisis dan menginterpretasikan hasil. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh antar variabel secara objektif dan terukur melalui instrumen yang telah distandarkan. Dengan pendekatan ini, peneliti berupaya memperoleh data yang dapat digeneralisasi secara statistik sehingga hasilnya memiliki tingkat keabsahan yang tinggi.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*). Jenis penelitian ini digunakan karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap semua variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian (Sugiyono, 2020). Desain eksperimen yang diterapkan adalah desain faktorial 2x2 yang melibatkan dua variabel bebas, yaitu model pembelajaran PBL dengan media Canva dan Visme, serta variabel moderator berupa gaya belajar siswa (visual dan auditori).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di dua sekolah dasar negeri di wilayah penelitian yang memiliki karakteristik setara dari segi jumlah siswa, kemampuan akademik, serta kurikulum yang digunakan. Sampel diambil dengan teknik *random sampling*, di mana satu kelas dijadikan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan model PBL dengan media Canva, dan satu kelas lainnya dijadikan kelas kontrol dengan perlakuan menggunakan model PBL dengan media Visme. Instrumen penelitian terdiri atas dua jenis yaitu tes hasil belajar Bahasa Indonesia dan angket gaya belajar siswa. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan angket gaya belajar digunakan untuk mengidentifikasi kategori gaya belajar masing-masing siswa. Sebelum digunakan, kedua instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment pearson untuk mengetahui sejauh mana butir instrumen mampu mengukur konstruk yang dimaksud. Butir soal atau pernyataan yang memiliki nilai korelasi di atas r-tabel pada taraf signifikansi 5% dinyatakan valid dan dipertahankan dalam instrumen penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui konsistensi internal antarbutir instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis. Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi studi pendahuluan, penentuan subjek penelitian, penyusunan perangkat pembelajaran, serta penyusunan dan uji coba instrumen penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan penelitian, yang dilakukan dalam dua kegiatan utama yaitu *pretest* dan *posttest*. Pada awal pembelajaran, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, pada tahap perlakuan, kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan model PBL berbantuan media Canva, sedangkan kelas kontrol diberi pembelajaran dengan model PBL berbantuan media Visme. Proses pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan dengan langkah-langkah PBL yang meliputi orientasi masalah, pengorganisasian siswa, pembimbingan penyelidikan, pengembangan hasil karya, serta analisis dan evaluasi hasil belajar. Tahap ketiga adalah tahap pengumpulan data *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan uji statistik Analisis Varians (ANOVA) dua jalur. Uji ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar, pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar, serta interaksi antara keduanya. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil analisis digunakan untuk menguji hipotesis

penelitian dan menarik kesimpulan tentang efektivitas model pembelajaran *PBL* yang disertai media Canva dan Visme terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia ditinjau dari gaya belajar siswa.

4. Simpulan

Penerapan model *PBL* berbantuan media Canva terbukti memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kombinasi antara pendekatan berbasis masalah dan media visual digital ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan kreativitas, serta membantu mereka memahami konsep bahasa secara lebih konkret dan kontekstual. Canva berperan sebagai sarana visual yang memperkaya pengalaman belajar, sementara *PBL* menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Guru disarankan secara implementatif memanfaatkan *PBL*-Canva secara terencana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menciptakan suasana belajar aktif dan bermakna. Penggunaan media digital sederhana seperti Canva juga dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 siswa, khususnya dalam aspek berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Kumpulan data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Daftar Rujukan

- Afifah, J. N., Mustamiroh, M., & Kusdar, K. (2023). The influence of contextual teaching and learning model on science learning outcomes in elementary school. *AIP Conference Proceedings*, 2733(1), 1269–1277.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisna, N., & Yusrizal, Y. (2025). Pengaruh media permainan congkak dan kecerdasan emosional terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 572–580.
- Arsyad, S., Purwo, B. K., & Adnan, Z. (2020). The argument style in research article discussions to support research findings in language studies. *Studies in English Language and Education*, 7(2). <https://doi.org/10.24815/siele.v7i2.16626>
- Azwar, S. (2016). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elviya, D. D., & Sukartiningih, W. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian PGSD*, 11(8), 1–14.
- Farhrohman, O. (2020). Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 2(4), 23–34.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis alam dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPA siswa di era pandemi Covid-19. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(3), 275–283.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2025). Literature study: The impact of social media on the behavior of grade IV elementary school students. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education, Science Technology and Health*, 1122–1133.
- Hamid, M. A., & Ramadhani, R. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Isnawati, F., & Azizah, A. N. (2021). The influence of learning styles on the learning outcomes of students in grade 5 at SDN Ciporos 3. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.20961/ijsascs.v5i1.72962>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Khakim, N., Santi, N. M., U. S., A. B., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>

- Makarim, N. A. (2021). *Merdeka Belajar: Paradigma baru pendidikan nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Muhibbah, A. K., & Maulidhah, D. (2024). Pengaruh gaya belajar auditori terhadap pemahaman pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Mambaul Ulum Desa Dagan Lamongan. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 1(3), 93–103.
- Munir, F. S. (2021). The influence of learning styles toward learning outcomes at the second grade students of senior high school. *Journal of Teaching and Learning Research*, 3(2), 1–9.
- Rahman, N., Palangkey, R. D., & Rijal, T. S. (2022). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTS Muhammadiyah Datarang. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 13(1), 136–137.
- Rosanti, T. E., & Astuti, R. (2023). The influence of learning style on students' English learning outcomes. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 18(1), 211–217. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i.699>
- Subakti, H., & Handayani, E. S. (2021). Pengaruh bimbingan belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 24–55.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sumaryamti, S. (2023). Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55.
- Syamsiani, S. (2022). Transformasi media pembelajaran sebagai penyalur pesan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.274>
- Utami, R. D., Calam, A., & Yusrizal, Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran game tebak gambar berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan agama kelas IV SD. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 888–909.
- Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 231–238.
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2021). Pelatihan penggunaan media daring sebagai alternatif pembelajaran era pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 297–301.
- Yusrizal, Y., Hajar, I., & Tanjung, S. (2019). Analysis of elementary school teachers' ability in using ICT media and its impact on the interest to learn of students. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 45–57.