

## Global Journal Teaching Professional

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>

Volume 2, Nomor 4 November 2023

e-ISSN: 2830-0866

DOI.10.35458

---

### IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PRESENTASI CANVA DAN QUIZIZ TERADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II DI SDN 7 LETTA

**Finka Sari Ramdayani<sup>1</sup>, Muhammad Amran<sup>2</sup>, Risnawati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [ppg.finkasariramdayani22@program.belajar.id](mailto:ppg.finkasariramdayani22@program.belajar.id)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [neysaamran@gmail.com](mailto:neysaamran@gmail.com)

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SDN 7 Letta

Email: [risnawawtimuchsin56551@gmail.com](mailto:risnawawtimuchsin56551@gmail.com)

---

**Artikel info**

Received: 10-9-2023

Revised: 15-9-2023

Accepted: 25-11-2023

Published, 26-11-2023

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan media pembelajaran presentasi Canva dan Quiziz serta mengobservasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDN 7 Letta. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model siklus Kemmis dan Mc. Taggart. Partisipan penelitian terdiri dari 20 siswa kelas II di SDN 7 Letta. Selama penelitian, dilakukan observasi terhadap penerapan model pembelajaran PBL dengan menggunakan media pembelajaran presentasi Canva dan Quiziz. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes dan observasi kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran PBL berbantuan media presentasi Canva dan Quiziz memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan variasi model pembelajaran, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menghasilkan rekomendasi untuk mengintegrasikan model pembelajaran PBL dengan media pembelajaran presentasi Canva dan Quiziz sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Implementasi model pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, memotivasi siswa, dan meningkatkan kualitas pendidikan.

---

**Key words:**

*Problem based learning,  
media presentas canva  
dan quiziz, dan hasil  
belajar*

artikel global teacher professioanl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi memiliki pengaruh yang terhadap dunia pendidikan. Globalisasi membawa tantangan dan tuntutan baru yang mendorong sektor pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021). Dalam konteks ini, penggunaan teknologi menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memungkinkan akses yang lebih luas terhadap informasi dan sumber daya pembelajaran yang kaya (Lestari, 2018). Dengan adanya internet, siswa dan guru dapat mengakses berbagai sumber belajar secara online, termasuk buku elektronik, video pembelajaran, dan platform pembelajaran interaktif. Hal ini memperluas wawasan siswa dan memberikan variasi materi pembelajaran yang lebih menarik. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan bukanlah tujuan akhir, tetapi merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan perlu disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan pendidikan yang berbeda (Sapriyah, 2019). Selain itu, diperlukan pula pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru dan siswa agar mereka dapat memanfaatkan teknologi informasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran. Media atau bahan juga dapat diartikan sebagai perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan (Sadiman, dalam Damayanti, 2018). Media juga sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Baik media pembelajaran yang dirancang akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Surani, 2019). Setiap jenis media pembelajaran ini memiliki karakteristik, kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, perlu dibuat perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 7 Letta, ditemukan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran dan variasi model pembelajaran berdampak terhadap hasil belajar siswa. Dalam observasi tersebut, ditemukan bahwa guru-guru cenderung tidak memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan terkini dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan juga terlihat kurang bervariasi. Ketika tidak ada penggunaan media pembelajaran yang efektif, siswa mungkin akan mengalami keterbatasan dalam memperoleh pemahaman dan koneksi dengan materi pembelajaran (Kristanti et al., 2021). Media pembelajaran yang relevan dan menarik dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep, memperkuat pemahaman, dan meningkatkan daya tarik pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran yang memadai, siswa mungkin merasa kurang terlibat dan cenderung merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya variasi dalam model pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Ardiansyah & Nana, 2020). Dalam observasi, terlihat bahwa guru-guru cenderung menggunakan pendekatan yang sama dalam setiap sesi pembelajaran. Ketika model pembelajaran tidak bervariasi, siswa mungkin mengalami kejemuhan dan kesulitan dalam mempertahankan minat dan motivasi mereka. Variasi dalam model pembelajaran dapat membantu siswa belajar melalui beragam cara, seperti diskusi kelompok, penugasan proyek, atau permainan peran, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Hasil observasi ini menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan variasi model pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran di SDN 7 Letta. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan menerapkan model

pembelajaran yang bervariasi, diharapkan siswa dapat lebih terlibat aktif, memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Sapriyah, 2019). Hal ini akan berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan dan prestasi siswa secara keseluruhan. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis mencoba melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Presentasi Canva dan Quiziz Teradap Hasil Belajar Siswa Kelas II Di SDN 7 Letta”.

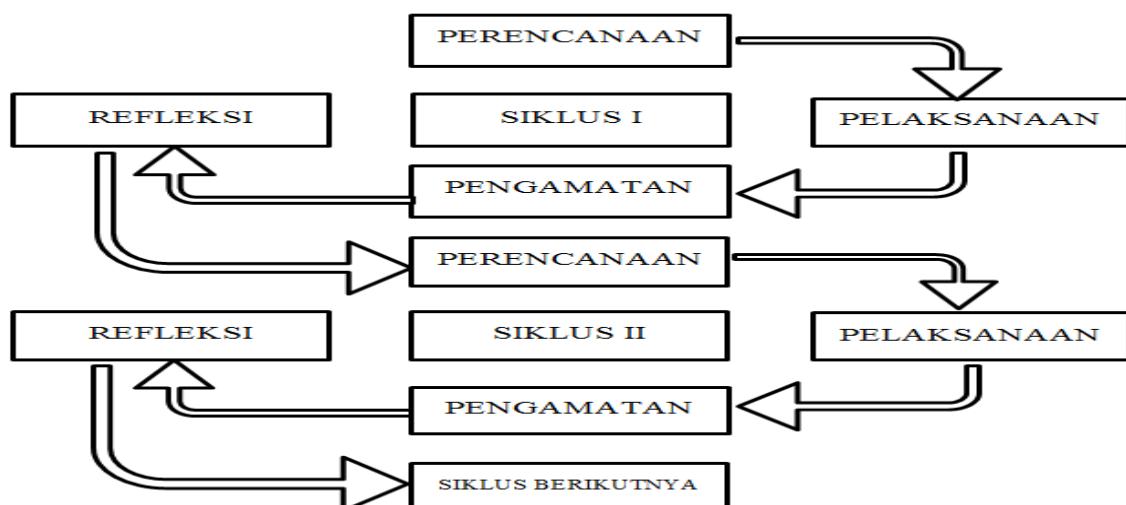
## METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kela (PTK) ini dilaksanakan di SDN 7 Letta yang berada di kabupaten Bantaeng. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksana dari bulan Februari sampai dengan bulan Mei pada tahun 2023, disemester II (Genap) tahun pelajaran 2022/2023. Dalam Penelitian ini yang menjadi objek penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas II A SDN 7 Letta Tahun Pelajaran 2022/2023. Siswa kelas II A tersebut berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Fokus penelitian ini tema merawat hewan dan tumbuhan subtema merawat hewan dan tumbuhan .

Desain penelitian yang dilakukan oleh peneliti model siklus. Model siklus yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart. Alasan dipilihnya desain model Kemmis dan Mc. Taggart karena lebih sederhana dan mudah dipahami. Model Kemmis dan Mc. Taggart (Ruswandi Hermawan, 2007:127) terdiri dari empat komponen yaitu:

1. Rencana, yaitu rencana tindakan apa untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi.
2. Tindakan, yaitu apa yang dilakukan guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan.
3. Observasi, yaitu mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa.
4. Refleksi, yaitu peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari pelbagai kriteria. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti bersama mitra dapat melakukan revisi perbaikan terhadap rencana awal.

Untuk lebih jelasnya alur penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart dapat digambarkan seperti pada gambar berikut ini:



Tahap Pelaksanaan Siklus I: diawali dengan tes kemampuan awal. Tahap Pelaksanaan Tindakan I dan Observasi I: Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan tindakan I

adalah: Melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran presentasi canva dan quiziz. Melakukan pemantauan proses belajar mengajar melalui observasi langsung. Menyelenggarakan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tahap Refleksi Tindakan I: Refleksi dalam penelitian tindakan ini adalah menemukan kelemahan dan memperbaiki di siklus berikutnya, yang dilakukan mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaan tindakan. Refleksi dilaksanakan agar tidak terjadi kesalahan yang terulang pada siklus berikutnya.

Tahap Pelaksanaan Siklus II: Setelah pelaksanaan siklus I dan melihat hasil dari siklus I, maka dilaksanakan tindakan siklus II yang. Berikut ini tahap-tahap pelaksanaan siklus II. Tahap Perencanaan Tindakan II yaitu, Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Menyusun serangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II berdasarkan refleksi pada pembelajaran dalam siklus I. Menyediakan instrumen yang akan digunakan dalam tindakan. Tahap Pelaksanaan Tindakan II dan Tahap Observasi II: Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang disusun untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.

Tahap Refleksi Tindakan II: Pada tahapan ini dilaksanakan refleksi terhadap hasil pelaksanaan siklus II. Dapat dilihat hasilnya dengan membandingkannya pada hasil dari siklus I. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan ada tindak lanjut dari guru untuk melakukan perbaikan secara terus menerus serta mengembangkan alat peraga pembelajaran yang tepat agar kompetensi pembelajaran tercapai.

Teknik Pengumpulan Data: Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Metode tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau perkembangan pelaksanaan tindakan.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan oleh penulis digunakan instrumen pengumpulan data dengan (1) Tes Uji Kompetensi dan (2) Lembar Observasi. Rencana tindakan ini disusun untuk 2 (dua) siklus sesuai dengan perkiraan terpecahnya masalah ini secara optimal, yaitu 2 (dua) siklus. Siklus ke-1 dan siklus ke-2 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Media Gambar. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana berikut:

### 1. Penilaian Evaluasi

Untuk menentukan nilai rata-rata siswadiperoleh dengan cara menjumlah nilai yang diperoleh siswadi kelas tersebut. Rumus sederhana yang digunakan untuk merata-rata nilai yaitu :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

### 2. Penilaian untuk Ketuntasan Belajar

Ditentukan dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal.

Tabel 1 Ukuran Keberhasilan Penelitian

No.	Ukuran Keberhasilan	Target	Teknik Pengumpulan Data
1.	Ketuntasan belajar perorangan	Setiap siswaminimal memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 68	Hasil tes
2.	Ketuntasan klasikal	Minimal 75 % siswamemperoleh nilai mencapai KKM	Hasil tes

3.	Semangat belajar siswa	Minimal siswamenunjukkan semangat belajar dan aktif dalam pembelajaran	80%	Lembar observasi (pengamatan)
----	------------------------	------------------------------------------------------------------------	-----	-------------------------------

Tabel 2 Indikator Keberhasilan Pembelajaran

No.	Tingkat Penguasaan	Kategori
1.	85% - 100%	Sangat baik
2.	70% - 84%	Baik
3.	55% - 69%	Cukup
4.	46% - 54%	Kurang
5.	0% - 45%	Sangat kurang

Selanjutnya, dikatakan pula bahwa apabila 70% dari jumlah siswayang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal, maka proses belajar mengajar dikatakan berhasil. Sebaliknya jika 70% atau lebih dari jumlah siswayang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan kurang (dibawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (remedial).

Merujuk dari pendapat tersebut, maka indikator hasil belajar siswa dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “jika 70%” atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran berhasil menguasai  $\geq 70\%$  materi pelajaran yang diajarkan, maka penelitian sudah berhasil sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Akan tetapi, jika kurang dari 70% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran berhasil menguasai  $<70\%$  materi pelajaran yang diajarkan, maka penelitian perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Data yang diperoleh, diolah dan diarahkan dalam bentuk persentase (%) taraf keberhasilan untuk memudahkan pengkualifikasi berdasarkan tabel keberhasilan. Persentase (%) taraf keberhasilan diperoleh dari formula sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah yang muncul}}{\text{Nilai total}} \times 100$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### A. Siklus I

##### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan penggunaan media pembelajaran presentasi canva dan quiziz. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKPD) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa.

##### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus 1, sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan, yaitu pada hari Senin tanggal 9 bulan Februari tahun 2023, yang berlangsung dari pukul 07.30 WITA sampai dengan selesai, diikuti oleh seluruh siswa kelas II A SDN 7 Letta. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

##### 3. Observasi

###### a) Hasil Belajar Siswa

Partisipasi siswa kelas II A SDN 7 Letta ada peningkatan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus 1 setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran presentasi canva dan quiziz. Pada pelaksanaan tindakan siklus 1, berdasarkan tes akhir siklus 1, hasil belajar siswa kelas II SDN 7 Letta tentang merawat hewan dan tumbuhan subtema merawat tumbuhan, maka disajikan hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3 Nilai Tes Formatif Siswa Pembelajaran Tindakan Siklus 1

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Subjek 1	80	Tuntas
2	Subjek 2	90	Tuntas
3	Subjek 3	50	Tidak Tuntas
4	Subjek 4	75	Tuntas
5	Subjek 5	50	Tidak Tuntas
6	Subjek 6	85	Tuntas
7	Subjek 7	70	Tuntas
8	Subjek 8	50	Tidak Tuntas
9	Subjek 9	80	Tuntas
10	Subjek 10	50	Tidak Tuntas
11	Subjek 11	65	Tidak Tuntas
12	Subjek 12	75	Tuntas
13	Subjek 13	60	Tidak Tuntas
14	Subjek 14	75	Tuntas
15	Subjek 15	80	Tuntas
16	Subjek 16	85	Tuntas
17	Subjek 17	70	Tuntas
18	Subjek 18	50	Tidak Tuntas
19	Subjek 19	75	Tuntas
20	Subjek 20	80	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1.395</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>69,75</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>90</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>50</b>	

Tabel 4 Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas II A SDN 7 Letta Pembelajaran Tindakan Siklus 1

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
85% - 100%	Sangat Tinggi	3	15 %
70% - 84%	Tinggi	10	50 %
55% - 69%	Sedang	2	10 %
46% - 54%	Rendah	5	25 %
0% - 45%	Sangat Rendah		
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan hasil tes akhir siklus 1, telah diperoleh nilai hasil belajar siswa dominan dalam kategori rendah sebanyak 5 siswa atau 25%, kategori sedang sebanyak 2 siswa atau 10%, kategori tinggi sebanyak 10 siswa atau 50%, dan siswa yang mendapat kategori sangat tinggi hanya 3 orang atau 15%.

Selanjutnya dengan melihat data di atas dapat juga diketahui persentase ketuntasan hasil belajar siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran tindakan siklus 1:

Tabel 5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tindakan Siklus 1

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
70-100	Tuntas	13	65 %
0-69	Tidak Tuntas	7	35 %
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran tindakan siklus 1 terdapat 13 siswa (65%) yang telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu nilai sama atau lebih dari KKM 68, dan terdapat 7 siswa (35%) yang belum mencapai kriteria keberhasilan, yaitu nilai belum sesuai dengan KKM 68.

#### 4. Refleksi

Pada siklus 1 terdapat kekurangan pemahaman siswa pada materi merawat hewan dan tumbuhan subtema merawat tumbuhan. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, siswa tidak fokus pada pengisian Lembar Kerja Siswa (LKPD). Kedua, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain dengan teman sekelompoknya. Ketiga, ada kelompok tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi di akhir pelajaran. Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekuangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus 2.

### B. Siklus II.

#### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan penggunaan media gambar pada materi Keberagaman Suku Bangsa. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKPD) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus 2, sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan, yaitu pada hari Senin tanggal 11 bulan Februari tahun 2023, yang berlangsung dari pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai, diikuti oleh seluruh siswa kelas II SDN 7 Letta.

#### 3. Observasi

##### a) Hasil Belajar Siswa

Partisipasi siswa kelas II A SDN 7 Letta dalam kegiatan pembelajaran pada siklus 2 setelah dilakukan penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media pembelaaran presentasi canva dan quiziz.

Berdasarkan tes akhir siklus 2, hasil belajar siswa kelas II SDN 7 Letta tentang merawat hewan dan tumbuhan subtema merawat tumbuhan, maka disajikan hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 6 Nilai Tes Formatif Siswa Pembelajaran Tindakan Siklus 2

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Subjek 1	90	Tuntas
2	Subjek 2	100	Tuntas
3	Subjek 3	65	Tidak Tuntas
4	Subjek 4	70	Tuntas
5	Subjek 5	85	Tuntas
6	Subjek 6	90	Tuntas

7	Subjek 7	90	Tuntas
8	Subjek 8	65	Tidak Tuntas
9	Subjek 9	100	Tuntas
10	Subjek 10	70	Tuntas
11	Subjek 11	70	Tuntas
12	Subjek 12	90	Tuntas
13	Subjek 13	85	Tuntas
14	Subjek 14	90	Tuntas
15	Subjek 15	100	Tuntas
16	Subjek 16	100	Tuntas
17	Subjek 17	90	Tuntas
18	Subjek 18	65	Tidak Tuntas
19	Subjek 19	85	Tuntas
20	Subjek 20	90	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1.690</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>84,5</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>100</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>65</b>	

Tabel 7 Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas II A Pembelajaran Tindakan Siklus 2

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
85% - 100%	Sangat Tinggi	14	70 %
70% - 84%	Tinggi	3	15 %
55% - 69%	Sedang	3	15 %
46% - 54%	Rendah		
0% - 45%	Sangat Rendah		
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan hasil tes akhir siklus 2, telah diperoleh nilai hasil belajar siswa dalam kategori sedang sebanyak 3 siswa atau 15%, kategori tinggi sebanyak 3 siswa atau 15%, dan siswa yang mendapat kategori sangat tinggi sebanyak 14 orang atau 70%.

Selanjutnya dengan melihat data di atas dapat juga diketahui persentase ketuntasan hasil belajar siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran tindakan siklus 2:

Tabel 8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 7 Letta Pembelajaran Tindakan Siklus 2

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
70-100	Tuntas	17	85 %
0-69	Tidak Tuntas	3	15 %
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran tindakan siklus 2 terdapat 17 siswa (85%) yang telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu nilai sama atau lebih dari KKM 68, dan terdapat 3 siswa (15%) yang belum mencapai kriteria keberhasilan, yaitu nilai belum sesuai dengan KKM 68.

### Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan pada setiap tahap dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus 2, peneliti bersama teman sejawat sebagai observer merefleksikan hasil tindakan siklus 2 sebagai berikut:

a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang dibuat dalam bentuk (RPP) sudah baik dan sistematis namun diharapkan untuk terus disempurnakan dan dilaksanakan pada setiap pembelajaran.

b) Proses Pembelajaran

Proses belajar diketahui sudah memenuhi kriteria yang diharapkan. Guru telah berhasil melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan baik, hal ini perlu terus dikembangkan dan ditingkatkan lagi.

c) Hasil Belajar

Hasil observasi dan penilaian selama penelitian tindakan kelas siklus 2 telah menunjukkan hasil yang memuaskan. Perolehan hasil belajar sudah memenuhi kriteria minimal tuntas belajar.

Penggunaan media pembelaaran presentasi canva dan quizz dalam pembelajaran tentang merawat hewan dan tumbuhan subtema merawat tumbuhan memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian sebelum tindakan (pra siklus), siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Siklus	Nilai Rata-Rata	Kategori	Jumlah	Persentase
Pra Siklus	61,4	Tuntas	8	40 %
		Tidak Tuntas	12	60 %
Siklus I	69,75	Tuntas	13	65 %
		Tidak Tuntas	7	35 %
Siklus II	84,5	Tuntas	17	85 %
		Tidak Tuntas	3	15 %

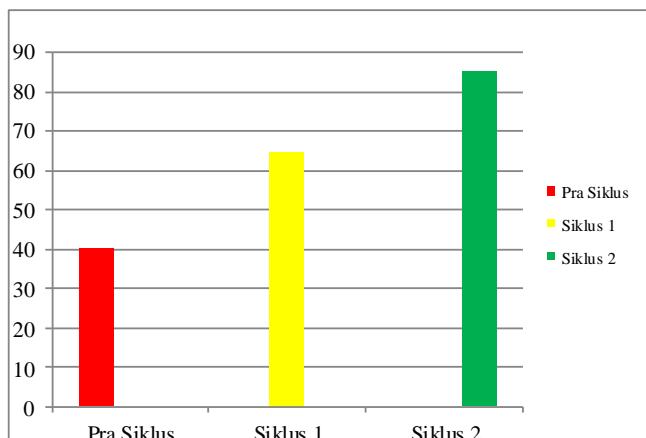
Berdasarkan Tabel 9 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah dilakukan penindakan. Proses pembelajaran dilakukan melalui penggunaan media gambar.

Tabel 9 menunjukkan bahwa hasil pembelajaran Pra Siklus atau sebelum dilaksanakan tindakan adalah 8 orang siswa (40%) tuntas, dan 12 orang siswa (60%) tidak tuntas dengan nilai rata-rata 61,4. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, maka harus dilakukan penelitian pada Siklus I.

Hasil belajar pada Siklus I adalah 13 orang siswa (65%) tuntas, dan 7 orang siswa (35%) tidak tuntas dengan nilai rata-rata 69,75. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, maka harus dilakukan penelitian pada Siklus II dengan langkah-langkah pembelajaran dan waktu berbeda.

Hasil belajar pada Siklus II terdapat 17 orang siswa (85%) tuntas, dan 3 orang siswa (15%) tidak tuntas dengan nilai rata-rata 84,5. Hasil data tersebut dapat diketahui nilai hasil belajar siswa Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II secara klasikal siswa yang memperoleh nilai  $\geq 68$  (nilai KKM) mencapai 85% dari siswa keseluruhan. Hasil persentase sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yaitu  $\geq 70\%$  dari jumlah seluruh siswa tuntas belajarnya. Siswa yang belum tuntas pada Siklus II akan diberikan tindakan mandiri berupa latihan-latihan atau remedial oleh guru sehingga diharapkan semua siswa dapat tuntas belajar. Hasil penelitian dapat digambarkan menggunakan grafik 1:

Grafik 1 Ketuntasan Belajar Siswa



Grafik 1 menunjukkan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan melalui penggunaan media gambar pada pembelajaran kelas II SDN 7 Lettamateri keragaman suku bangsa terjadi peningkatan ketuntasan belajar. Pra Siklus atau sebelum dilaksanakan tindakan sebanyak 40% siswa tuntas belajar, Siklus I sebanyak 65% siswa tuntas belajar, dan Siklus II sebanyak 85% siswa tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar siswa dari Pra Siklus ke Siklus I sebanyak 25%, dan Siklus I ke Siklus II sebanyak 20%. Pembahasan dapat digambarkan menggunakan Diagram 1.

Diagram 1 Ketuntasan Belajar Siswa



Diagram 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setalah dilaksakan tindakan dengan penggunaan media gambar terjadi peningkatan dari Pra Siklus sebanyak 40% siswa tuntas belajar, Siklus I sebanyak 65% siswa tuntas belajar, dan Siklus II sebanyak 85% siswa tuntas belajar. Peningkatan siswa yang tuntas belajar Pra Siklus ke Siklus I sebanyak 25%, dan Siklus I ke Siklus II sebanyak 20%.

#### Pembahasan

Berdasarkan data awal peserta didik kelas II SDN 7 Letta, diperoleh informasi secara umum bahwa pada tema merawat hewan dan tumbuhan subtema merawat tumbuhan, dengan materi cara-cara perawatan tumbuhan masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yakni 68. Pada observasi tersebut dapat dilihat bahwa dari 20 orang peserta didik,

hanya 8 orang peserta didik (40 %) tuntas dan 12 orang peserta didik (60%) belum tuntas dengan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik adalah 61,4. Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya bahwa peserta didik merasa bosan karena guru melakukan kegiatan belajar mengajar yang monoton dari hari ke hari tanpa adanya variasi dalam pembelajaran, baik dalam variasi gaya mengajar, variasi dalam menggunakan alat dan media pengajaran maupun variasi dalam pola interaksi belajar mengajar.

Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media media pembelajaran presentasi canva dan quiziz dalam pembelajaran tentang materi tema merawat hewan dan tumbuhan subtma merawat tumbuhan memiliki pengaruh terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar setelah dilaksakan tindakan pada siklus I adalah 13 orang peserta didik (65%) tuntas, dan 7 orang peserta didik (35%) tidak tuntas dengan nilai rata-rata 69,75. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, maka harus dilakukan penelitian pada Siklus II dengan langkah-langkah pembelajaran dan waktu berbeda. Hasil belajar pada Siklus II terdapat 17 orang peserta didik (85%) tuntas, dan 3 orang peserta didik (15%) tidak tuntas dengan nilai rata-rata 84,5. Hasil data tersebut dapat diketahui nilai hasil belajar peserta didik Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II secara klasikal peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 68$  (nilai KKM) mencapai 85% dari peserta didik keseluruhan. Hasil persentase sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah seluruh peserta didik tuntas belajarnya.

Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media media pembelajaran presentasi canva dan quiziz adalah proses pembelajaran yang dirancang secara penuh melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran (student centered). Beberapa temuan yang diperoleh dilapangan dari Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media media pembelajaran presentasi canva dan quiziz yaitu, siswa terlihat aktif, bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Meilasari et al., 2020) (Harswi & Arini, 2020). Kondisi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media media pembelajaran presentasi canva dan quiziz tampak berpusat pada siswa (student centered), dimana peran siswa lebih dominan dalam berdiskusi, menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru, melakukan penyelidikan, dan mengumpulkan informasi yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran dengan PBL juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui kegiatan diskusi dan memecahkan masalah . Pembelajaran demikian dapat merangsang pikiran kreatif siswa untuk memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan bersifat kontekstual. Peran guru dalam pembelajaran ini hanya sebagai fasilitator. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa (Meilasari et al., 2020). Selain itu, pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Novianti et al., 2020).

Kegiatan-kegiatan pembelajaran yang ada dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media media pembelajaran presentasi canva dan quiziz menekankan pada aktivitas siswa, sehingga siswa menjadi aktif. Kegiatan orientasi siswa pada masalah, yaitu guru menyampaikan suatu permasalahan tentang fenomena tertentu dengan menampilkan media presentasi canva yang terdapat teks, gambar, animasi dan video pembelajaran membuat pembelajaran menjadi interaktif dan efektif dalam penyampaian informasi (Solikah, 2020). Dalam kegiatan ini, siswa sudah mulai antusias untuk mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari kegiatan siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selanjutnya adalah kegiatan mengorganisasikan siswa untuk belajar, disini terlihat guru membagi

siswa menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi dan mengumpulkan data terkait permasalahan yang diajukan. Dalam kegiatan ini, siswa dengan dibantu oleh guru mengumpulkan informasi melalui buku sumber atau sumber lainnya sehingga siswa mendapat gambaran konsep yang harus diketahui, dalam kegiatan ini guru juga memberikan sedikit penjelasan kepada siswa terkait materi dengan menggunakan bantuan media presentasi canva.

Kegiatan membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, yaitu guru melakukan pendampingan dan membimbing peserta didik dalam pengamatan berbantuan media presentasi canva. Siswa bersama kelompok terlihat sangat aktif dan antusias dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam LKS. Dengan menggunakan media presentasi canva siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak dan melatih kegiatan belajar secara mandiri maupun kelompok (MS et al., 2020). Kegiatan lain yang siswa lakukan dalam proses pembelajaran yaitu kegiatan mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dalam kegiatan ini perwakilan dari masing-masing kelompok diberikan kesempatan oleh guru untuk menyampaikan hasil diskusi yang telah dilakukan. Selanjutnya adalah kegiatan menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah dengan menggunakan media quiziz, guru membagikan lembar kode quiziz kepada setiap peserta didik dan melakukan evaluasi pembelajaran secara bersama dan analisis yang dilakukan secara *real-time* (Al Mawaddah et al., 2021). Dalam melakukan evaluasi pembelajaran tampak antusias siswa dalam menjawab pertanyaan karena media quiziz ini berorientasi game based dan juga materi yang disampaikan sebelumnya dengan menggunakan presentasi canva membuat siswa menjadi lebih terbantu dalam memahami materi. Kemudian siswa bersama dengan guru menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilaksanakan dan siswa merefleksi hasil kerjanya sesuai dengan saran perbaikan dari guru. Pembelajaran PBL dapat diterapkan bila didukung lingkungan belajar yang konstruktivistik (Kusuma, 2021). Dengan demikian, hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media media pembelajaran presentasi canva dan quiziz sangat efektif digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Pembelajaran di SD tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran, karena banyak materi pembelajaran yang sulit dijelaskan dengan kata-kata saja, proses pembelajaran harus dimulai dari benda nyata (konkret) ke-abstrak. Mengingat anak usia sekolah dasar menurut Jean Piaget (dalam Ngylimun, 2016) berada pada tahap operasional konkret, dimana pada tahap operasional konkret ditandai oleh proses berpikir yang masih bergantung pada hal-hal yang konkret. Penggunaan media presentasi canva sangat membantu apabila digunakan dalam suatu proses memperoleh informasi dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri atau langsung (Bakri et al., 2021).

Berbeda dengan proses pembelajaran yang menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru, selama proses pembelajaran siswa kurang aktif karena siswa hanya menjadi objek belajar yang dapat diatur dan dibatasi oleh kemauan guru. Terlihat bahwa dalam pembelajaran yang berpusat pada guru, aktivitas guru lebih banyak atau pembelajaran dapat dikatakan lebih berpusat pada guru. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru secara seksama, mencatat materi yang dipaparkan oleh guru lalu menyelesaikan soal-soal latihan dari guru dan siswa kurang mendapatkan kebebasan untuk mengembangkan ide-idenya di dalam mempelajari konsep materi. Pembelajaran yang demikian kurang memberikan pengalaman dan tantangan baru bagi siswa, siswa merasa cepat bosan, pemahaman terhadap materi pelajaran kurang optimal, serta mengurangi motivasi dan minat siswa untuk belajar. Pada akhirnya akan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Temuan di atas diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Triyana (2014) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar Tematik siswa. Peningkatan hasil belajar Tematik siswa dikarenakan siswa pada kelompok

eksperimen yang belajar melalui model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk berpikir kritis, memecahkan permasalahan secara individu maupun kelompok, mengembangkan kemandirian, dan memiliki rasa percaya diri. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media gambar berhasil meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi Keberagaman Suku Bangsa di kelas II SDN 7 Letta.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU, ASEAN Eng selaku rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Ir. H. Darmawang., M.Kes., IPM selaku Ketua Prodi PPG Universitas Negeri Makassar.
3. Pihak PPG selaku pelaksana kegiatan Pengembangan Profesi Guru Prajabatan yang bekerjasama dengan program kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi pada sub kegiatan PPL.
4. Drs. Latri, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar beserta jajarannya.
5. Muhammad Amran, S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing PPL yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama PPL.
6. Hj. Rosbiah, S.Pd., selaku kepala sekolah beserta jajarannya di SDN 7 Letta sebagai penanggung jawab di sekolah.
7. Seluruh Siswa dan Siswa SDN 7 Letta atas partisipasi dan perhatiannya dalam mengikuti pelajaran.
8. Rekan-rekan PPG Prajabatan yang telah memberikan bantuan mulai dari pelaksanaan PPL sampai penyusunan artikel ini.
9. Keluarga besarku tanpa terkecuali yang telah memberikan dukungan, perhatian, do'a dan kasih sayang kepada penulis.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian perbaikan dari setiap tindakan dimulai dari siklus 1 sampai dengan siklus 2, di SDN 7 Letta mengenai implementasi model pembelajaran problem based learning berbantuan media presentasi canva dan quiziz teradap hasil belajar siswa kelas II, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pemilihan materi pelajaran yang tepat dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan media canva dan quiziz akan membantu dalam meningkatkan konsentrasi peserta didik pada proses belajar mengajar dan berdampak pada hasil belajar siswa.
- 2) Dengan mengimplementasikan model pembelajaran problem based learning berbantuan media presentasi canva dan quiziz, hasil belajar peserta didik lebih optimal. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Sebelum dilaksanakan tindakan (pra siklus), dari 20 orang peserta didik hanya 8 peserta didik (40%) tuntas belajar dan 12 peserta didik (60%) tidak tuntas belajar dengan nilai rata-rata 61,4. Setelah dilaksanakan tindakan, pada siklus I sebanyak 13 peserta didik (65%) tuntas belajar, dan 7 peserta didik (35%) tidak tuntas belajar dengan nilai rata-rata 69,75. Kemudian pada siklus II terdapat 17 peserta didik (85%) tuntas belajar, dan 3 peserta didik (15%) tidak tuntas belajar dengan nilai rata-rata 84,5.

**Saran**

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru-guru di sekolah dasar agar lebih berinovasi Dalam pembelajaran dengan menerapkan suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan didukung media pembelajaran yang relevan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam mengelola pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning berbantuan media konkret.
2. Kepala sekolah disarankan agar mengambil kebijakan dengan menyarankan kepada guru kelas untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media presentasi canva dan quiziz untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan pengelolaan pembelajaran di sekolah dasar.
3. Bagi peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran problem based learning berbantuan media presentasi canva dan quiziz pada mata pelajaran lain agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami, diantaranya masalah waktu pelaksanaan penelitian dan biaya yang digunakan dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Ardiansyah, A. A., & Nana. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 3(1), 47–56. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/24245/pdf>
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PRESENTASI DAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA KEPADA GURU DI KOTA MEDAN DAN JAYAPURA SECARA ONLINE. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
- Harswi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kristanti, A., Hasan, K., & Hairuddin. (2021). Pinisi : Journal of Teacher Professional. *Journal of Teacher Professional*, 3(November), 662–665.
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- MS, S., Sudirman, Ariska, M., Desti, M. A., & Sari, M. (2020). *Online Melalui Media Presentasi Canva Untuk*. 3(2).
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Mmeningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknologi pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.