

## Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

**Pudji Astuti; Alimin; Mustakim**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Kimia Universitas Negeri Makassar; Jurusan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMA Negeri 1 Maros

email: [pdjiastuti2@gmail.com](mailto:pdjiastuti2@gmail.com)

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Maros pada materi materi dan perubahannya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdapat empat tahapan yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Maros yang berjumlah 36 peserta didik. Sumber data berasal dari guru, dan peserta didik. Data penelitian yang diperoleh berupa observasi keterlaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) dan data hasil belajar peserta didik. Pengumpulan data adalah dengan metode tes (tertulis) dan non tes (observasi, wawancara, kajian dokumen,). Teknik analisis data penelitian secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus 1 ke siklus 2 dimana pada siklus 1 sebesar 86,11 dan pada siklus 2 sebesar 94,44, dengan peningkatan sebesar 8,33. Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar kimia peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Maros.*

**Kata Kunci:** *Canva, Problem Based Learning, Hasil Belajar*

### A. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan mencakup dua peran penting didalamnya yakni peran guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai murid.. Peserta didik diharapkan mampu secara aktif mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya. Sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2013 pasal 1 ayat 1 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa peserta didik harus secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Dengan demikian, guru sebagai pendidik dituntut untuk memberikan pembelajaran yang layak di sekolah.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamalannya sendiri dengan lingkungannya (Slameto, 2013). Ini berarti bahwa suatu proses belajar mengajar dapat mencapai

tujuan pendidikan tergantung pada proses Belajar yang dialami oleh peserta didik. Kemudian Gagne dalam Purwanto (2014) mengemukakan bahwa “Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi”.

Pendidikan di Indonesia mengalami permasalahan yang cukup signifikan pada rendahnya mutu atau kualitas pendidikan. Pemerintah telah mengupayakan berbagai pembaharuan kurikulum, namun nyatanya pemahaman pelaksanaannya di lapangan belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Pencapaian daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran yang kurang menunjukkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Upaya peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh sebab itu, kelas memerlukan kegiatan pembelajaran yang menjadi bagian dari proses pendidikan. Hal tersebutkan dimaksudkan untuk memperoleh pendidikan yang lebih baik.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami kami konsep dan menguatkan kompetensi.. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Kurikulum ini dibuat dengan tujuan agar pendidikan di Indonesia bisa seperti di negara maju, yang mana peserta didik diberi kebebasan dalam memilih apa yang diminatinya dalam pembelajaran

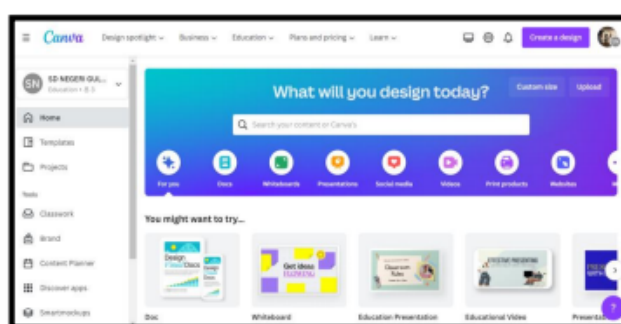
Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan selama kegiatan belajar mengajar di kelas X.1 SMAN 1 Maros, terjadi kesenjangan antara harapan dengan kenyataan dalam kegiatan pembelajaran. Guru sudah mencoba menerapkan pembelajaran yang bersifat student centered hanya saja model pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut tidak sesuai dengan kebutuhan belajar yang peserta didik inginkan. Hingga hasilnya peserta didik lebih senang menerima ilmu ketimbang mengemukakan pendapatnya sendiri. Kegiatan pembelajaran yang mereka peroleh menjadi tidak bermakna dan tidak terserap secara efektif. Maka dari itu, diperlukan suatu inovasi dalam membelajarkan peserta didik didalam kelas dimana inovasi tersebut mampu memancing daya pikir kritis dan kemampuan mengemukakan pendapat peserta didik. Inovasi tersebut adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Model pembelajaran adalah sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kurniasih dan Sani,2016). Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Hosnan (dalam Novianti. 2020) model Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah utentik sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Langkah dalam penerapan model Problem Based Learning (PBL) dalam Trianto (2014) menyatakan penerapan model PBL terdiri atas lima Langkah utama dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Orientasi masalah, 2) Mengorganisasi peserta didik, 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pembelajaran abad 21 sudah seharusnya memanfaatkan teknologi secara maksimal didalamnya. Salah satu factor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah penyampaian materi ajar yang tidak menarik sehingga peserta didik mudah merasa bosan. Dalam hal ini adalah materi pelajaran kimia. Materi pembelajaran kimia perlu dikemas menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Sejalan dengan era digital sekarang ini, menurut Hidayat & Khotimah (2019) terdapat sejumlah teknologi digital yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik saat berada di dalam kelas secara fisik maupun sedang berada jauh dari jangkauan guru yaitu interaktif whiteboards, aplikasi perangkat lunak, web 2.0 dan media sosial.

Salah satu media audio visual yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Di dalam aplikasi canva, guru dapat mendesain media pembelajaran dengan menarik, penuh ilustrasi, dan interaktif. Menurut Rahmatullah (2020), canva adalah salah satu aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam templates atau tools design untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Beberapa kelebihan dari media pembelajaran canva juga dijelaskan oleh Masitoh (2021), seperti: media pembelajaran canva tidak hanya dapat digunakan oleh guru, namun siapapun dapat menggunakannya secara umum dan gratis. Penggunaan media dapat diakses pada android maupun iPhone, jadi tidak hanya pada laptop saja terdapat fitur save otomatis secara online. Menurut Rahmatullah et al (2020), penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Ada pula hasil penelitian Vivi et al (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat membantu peserta didik dalam memenuhi tugas pembelajaran online di sekolah.

**Gambar 1. Tampilan Dashboard *Canva for Education***



Media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam berkreasi dan dapat mempermudah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media Canva dapat didesain sendiri oleh guru atau dilakukan oleh ahli pengeditan atau editor, aplikasi canva memiliki fitur editing yang lebih menarik agar tercipta media pembelajaran yang menarik baik itu berupa gambar, powerpoint, video maupun teks. (Ardana, 2022). Fitur-fitur yang cukup lengkap pada aplikasi canva mampu mendukung guru dalam membuat media pembelajaran. Media tersebut dapat guru fungsikan untuk membuat bahan ajar, lkpd, kuis, serta template-template tertentu yang bermanfaat untuk pembelajaran. Salah satu hal menarik dari aplikasi canva ini yakni dimana guru bisa membuat sendiri atau memanfaatkan template bawaan yang tersedia dalam aplikasi tersebut.

Inovasi dapat dilakukan dalam pembelajaran kimia, salah satu caranya yakni dengan penggunaan platform Canva didalam pembelajaran. Canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai macam konten seperti power point, peta konsep, poster, infografis, dan desain visual lainnya. Penggunaan canva tergolong sangat mudah sehingga dapat menjadi referensi dalam mendesain LKPD pembelajaran yang menarik (Sunarti, 2022). Keunggulan canva antara lain: 1) mempunyai banyak template yang bisa digunakan baik desain grafis, animasi, web dan yang lainnya, 2) dapat digunakan di laptop dan handphone, 3) media yang telah dibuat dapat diunduh dalam bentuk pdf atau gambar (Analia dan Yoguca, 2021) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam pembelajaran agar dapat menjadi lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik khususnya pada bidang studi kimia.

Berdasarkan penjelasan diatas maka disimpulkan bahwa permasalahan tersebut merupakan permasalahan tentang tindakan meningkatkan suatu keaktifan yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik di kelas X.1 serta tuntutan dalam rangka menyukseskan implementasi Kurikulum Merdeka secara utuh dan menyeluruh, hendaknya setiap sekolah mampu mengembangkan berbagai potensi peserta didik secara optimal, terutama dalam kaitannya dengan pengembangan karakter, akhlak, dan moral peserta didik. Maka dari itu, perlu dilakukan Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dikelas X.1 disertai dengan desain (fasilitas dan sumber belajar), strategi belajar mengajar dan model pembelajaran yang mampu mewujudkan tujuan pendidikan.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas secara luring, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 1 (satu) kali pertemuan mengajar serta setiap pertemuan mengajar mengikuti 4 tahap penelitian, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mengikuti desain penelitian berikut : (1) Perencanaan, sebelum mengadakan penelitian peneliti menetapkan indikator keberhasilan tindakan, membuat skenario pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan menyiapkan instrumen pengumpulan data pelaksanaan tindakan misalnya lembar observasi, skenario, foto, dsb; (2) Pelaksanaan/Tindakan, yaitu peneliti melaksanakan tindakan sesuai skenario pembelajaran yang tertuang di dalam modul ajar; (3) Pengamatan (observasi), peneliti mengumpulkan data sesuai dengan instrumen yang direncanakan. Apabila ada hal-hal yang muncul namun belum termasuk ke dalam instrumen dan dipandang penting, maka perlu dicatat; (4) Refleksi, berupa perbaikan atas pelaksanaan tindakan yang didasarkan pada hasil analisis data dan evaluasi pelaksanaan tindakan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Kemmis dan McTaggart mengatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi, yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya (Suhadi, 2009).

Subyek penelitian adalah peserta didik kelas X.1 Semester Ganjil. Pemilihan subyek dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa subyek tersebut mempunyai permasalahan yang telah teridentifikasi pada saat observasi awal. Penggunaan model dan sistem penilaian yang telah dirancang diharapkan tepat diterapkan pada peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Maros. Objek penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Kualitas proses belajar yang diharapkan adalah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Kualitas hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian ini melakukan pengumpulan data dengan tes yang dilaksanakan pada tiap akhir pembelajaran untuk melihat hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menggunakan metode observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang dilakukan maka instrumen penelitian ini terdiri dari lembar soal tes, lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan teknik pengumpulan data dan instrumen yang dipilih maka teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis ketuntasan hasil belajar peserta didik dan analisis aktivitas peserta didik.

### 1. Persentase keterlaksanaan model PBL

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari rumus diatas dapat ditentukan tingkat kategori persentase keterlaksanaan model PBL yaitu terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Keterlaksanaan Model PBL

Interval	Kategori
87,5 – 100	Sangat Tinggi
62,5 – 87,49	Tinggi
37,5 – 62,49	Sedang
0-37,49	Rendah

(Tahirman, 2013)

## 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

Dari data tersebut dapat ditentukan tingkat kriteria hasil belajar peserta didik yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik

Interval	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
70 - 79	Baik
60 - 69	Cukup
50 - 59	Kurang
0 - 49	Sangat Kurang

Sumber: Masyhud (2013).

Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini adalah 85% dari jumlah peserta didik telah lulus KKTP yaitu  $\geq 80$ .

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Problem Based Learning

Hasil analisis observasi keterlaksanaan model PBL siklus 1 dan 2 disajikan pada tabel 3 berikut

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model PBL

Siklus 1	Persentase	Siklus 2	Persentase	Peningkatan
3,46	85,5%	3,63	90,75%	5,25%

(Sumber: Hasil analisis data)

Tabel 3 menunjukkan bahwa keterlaksanaan model PBL dari siklus 1 sampai siklus 2 mengalami peningkatan. Pada siklus 1 persentase keterlaksanaan pembelajaran adalah 85,5%

dengan rata-rata skor 3,47. Pada siklus 2 persentase rata-rata keterlaksanaan model PBL meningkat menjadi 90,75%, dengan persentase peningkatan sebesar 5,25%.

Pemilihan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk diterapkan di kelas dikarenakan model tersebut bersifat lebih kontekstual sehingga peserta didik yang notabene masih anak baru yakni peserta didik kelas X memerlukan model pembelajaran yang lebih mudah untuk dipahami dimana model *Problem Based Learning* (PBL) mampu memberikan contoh-contoh terkait kondisi sekitaran mereka. Keterlaksanaan sintaks dalam model *Problem Based Learning* (PBL) mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Dimana pada siklus 1 peserta didik mayoritas masih kebingungan saat diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) didalam kelas. Setelah itu masuk ke siklus 2 pada pertemuan berikutnya peserta didik mulai terbiasa menggunakan model pembelajaran tersebut sehingga terjadi peningkatan dari keterlaksanaan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL).

## 2. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis hasil belajar peserta didik siklus 1 dan 2 disajikan pada table 4 berikut:

**Tabel 4. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik**

Jum PD	Nilai Rata-Rata		Peningkatan	Jumlah PD Tuntas		Jumlah PD Tidak Tuntas		Ketuntasan Klasikal (%)		Peningkatan (%)	Ket
	Siklus 1	Siklus 2		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2		
36	85,27	87,50	2,23	31	34	5	2	86,11	94,44	8,33	Tuntas

(Sumber: Hasil analisis data)

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik siklus 1 dan siklus 2 yang mengalami peningkatan. Pada siklus 1 nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 85,27 dengan ketuntasan klasikal 86,11%. Sedangkan pada siklus 2 rata-rata nilai peserta didik sebesar 87,50 dengan ketuntasan klasikal 94,44%. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus 1 ke siklus 2 adalah 2,23 dengan dengan peningkatan persentase sebesar 8,33%.

Pemilihan media canva memberikan kesenangan bagi peserta didik dalam menghadirkan inovasi pembelajaran. Penggunaan canva yang tergolong mudah membuat peserta didik menjadi lebih fleksibel dalam mengerjakan tugasnya. Mereka dapat berkreasi dengan bebas dan juga mengerjakan tugas kelompok secara adil melalui pengerjaan proyek dalam aplikasi canva. Jadi, pengerjaan tugas kelompok menjadi lebih efisien karena dapat dikerjakan bersamaan dalam satu waktu.

### Siklus 1

Tahap perencanaan tindakan oleh peneliti dan guru. Pertama, peneliti dan guru melakukan kajian terhadap ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) Kurikulum Merdeka yang telah disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dan Modul ajara yang disusun oleh peneliti dan guru. ATP tersebut disusun sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah. ATP terdapat alokasi waktu untuk menyampaikan materi “Materi dan Perubahannya” adalah 9 jam pelajaran (3 x pertemuan). Materi “Materi dan Perubahannya” terdiri atas 4 indikator tujuan pembelajaran yang akan dibagi dalam 6 jam pelajaran, dan 3 jam pelajaran untuk ulangan harian. Peneliti dan guru bersama-sama mengkaji ATP dari sisi kegiatan pembelajaran atau pengalaman belajar yang nantinya akan dialami peserta didik. Secara umum pelaksanaan tindakan pada siklus I berjalan dengan baik.

Penerapan aplikasi canva didalam kelas untuk pertama kalinya tidak mengalami maslaah yang signifikan. Aplikasi yang mudah untuk digunakan sehingga peserta didik tidak perlu bertanya terlalu banyak kepada guru. Selain itu, beberapa diantara peserta didik sudah ada yang paham baik terkait penggunaan canva sehingga mereka bisa melakukan tutor sebaya kepada rekan-rakan yang mengalami kendala diawal peneraan aplikasi canva didalam kelas. Masalah yang terjadi pada siklus 1 ini adalah koneksi internet yang buruk dikarenakan pada saat itu terjadi pemadaman listrik sehingga koneksi wifi sekolah turut terputus dan beberapa peserta didik tidak memiliki kuota internet pribadi.

Guru mengamati antusiasme peserta didik dalam penggunaan aplikasi canva. Penggunaan aplikasi canva selama proses pembelajaran membuat peserta didik tampak antusias karena disajikan dengan media interaktif dengan tampilan audio visual yang menarik. Interaksi antar sesama peserta didik dan antara peserta didik dan guru juga berjalan dengan baik.

### Siklus 2

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus 2 dilakukan dalam 1 kali pertemuan (3 JP). Pada pertemuan tersebut membahas sub pokok “materi dan perubahannya”. Penggunaan model Problem Based Learning (PBL) dibarengi dengan metode diskusi kelompok. Peserta didik tampak bersemangat dan lebih antusias saat mengikuti kelas dibandingkan dari pertemuan pada siklus 1. Skill editing yang dimiliki oleh peserta didik juga semakin bagus dari pertemuan sebelumnya. Hal tersebut ditunjukkan dari presentasi yang ditampilkan oleh ereka. Desain powerpoint yang dibuat tampak lebih interaktif dibandingkan dengan presentasi kelompok pada siklus 1.

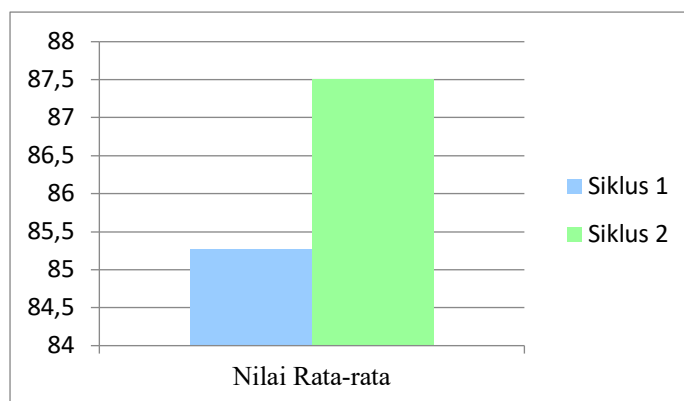
Secara umum pelaksanaan tindakan pada siklus II berjalan dengan baik. Kuantitas dan bobot pertanyaan yang muncul dari peserta didik pada saat perwakilan kelompok menyampaikan presentasi di depan kelas menunjukkan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dalam kelompok bahkan antar kelompok dan interaksi peserta didik dengan guru terlihat lebih interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan aplikasi canva disiklus 2 juga menunjukkan peningkatan kreatifitas dari peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dari tugas-tugas yang dikumpulkan kini disajikan lebih menarik dibandingkan tugas-tugas pada siklus 1. Peserta didik kini makin terbiasa menggunakan aplikasi canva. Banyaknya template menarik yang tersedia secara gratis juga menjadi salah satu alasan peserta didik menjadi antusias dalam menrapkan aplikasi canva kedalam pembelajaran. Terkhusus pada pembelajaran kimia mataeri “materi dan perubahannya” ada banyak gambar dan ilustrasi yang tersedia untuk digunakan dalam pembelajaran tersebut.

### Perbandingan Antar Siklus

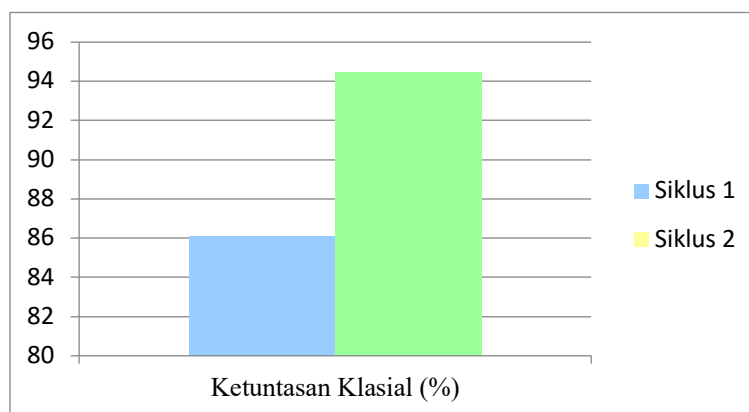
Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi canva menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari silus 1 ke siklus 2. Berikut merupakan diagram perbandingan peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2.

**Grafik 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Peserta Didik Siklus 1 & 2**



(Sumber: Hasil analisis data)

Grafik 2. Perbandingan Ketuntasan Klasial Peserta Didik Siklus 1 &amp; 2



(Sumber: Hasil analisis data)

Keberhasilan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi canva disambut dengan antusiasme yang baik dari peserta didik. Model *Problem Based Learning* (PBL) yang berfokus pada pemecahan masalah mampu merangsang peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi dan mampu meningkatkan kemampuan kerja sama tim peserta didik. Sementara itu, pemilihan aplikasi canva memberikan dampak positif bagi peserta didik, tidak hanya dalam pembelajaran kimia kini mereka juga mulai menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran bidang studi lainnya. Selain dalam pembelajaran di sekolah, peserta didik juga dapat menggunakan aplikasi canva diluar pembelajaran seperti saat akan mengedit foto ataupun membuat poster. Peserta didik Ketika diberikan refleksi mengatakan bila mereka sangat senang bisa diajarkan penggunaan aplikasi canva tersebut dikarenakan penggunaannya yang mudah dan juga banyaknya template gratisa dan menarik yang disediakan oleh aplikasi canva.

Penelitian tindakan kelas ini dapat dinyatakan berhasil apabila masing-masing aspek yang diukur telah mencapai target yang telah ditetapkan. Penelitian ini dapat disimpulkan berhasil karena kualitas proses dan hasil belajar telah mencapai target. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar pada materi “materi dan perubahannya” peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Maros.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar pada konsep materi dan perubahannya peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Maros Tahun Ajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat dilihat dari Grafik 1 yang berisikan perbandingan nilai rata-rata peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Maros dari siklus 1 hingga siklus 2 dan juga pada Grafik 2 yang menunjukkan perbandingan ketuntasan klasial peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Maros pada siklus 1 hingga 2. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) sangat cocok digunakan pada pembelajaran ini dikarenakan sifatnya yang kontekstual sehingga lebih mudah untuk dikaitkan kedalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Sementara itu, pemilihan aplikasi canva sebagai media pembelajaran disambut antusia oleh peserta didik dikarenakan penggunaannya yang mudah serta tersedianya banyak template gratis didalamnya. Hal tersebut menjadi alasan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dari siklus 1 hingga ke siklus 2.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Analicia, Tenty, dan Relsas Yogica. 2021. Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksba*. 9(2):260.
- [2] Hidayat, N., & Khotimah, H. 2019. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- [3] Kurniasih, Imas dan Sani Berlin. 2016. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Jakarta : Kata Pena.
- [4] Masitoh, E. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Srijaya Negara Palembang.
- [5] Masyhud, S. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Jember. LPMPK
- [6] Novianti, dkk. 2020. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar.. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/323>. [4 September 2022].
- [7] Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A.T. 2020. Media Pembelajaran AudioVisual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2).
- [8] Slameto. 2013. Belajar dan factor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- [9] Sunarti, Sri. 2022. Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Cnva Pada Pelatihan Media Pembelajaran. *Jurnal Perspektif*. 15(1).
- [10]Tahirman, W. 2013. Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Pendekatan Open Ended Problem Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Larompong Kabupaten Luwu. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar : FKIP Unismuh Makassar
- [11]Vivi,A.F., Habibi, A.R., Hakim, L., & Islamiyah, M. 2021. Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- [12]Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA M/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidiah (JURMIA)*. 2(1).