



Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Canva dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Pengawasan Mutu di SMK SMTI Makassar

Abd. Mudharif Lahasi¹, Andi Sukainah², Akmal Hidayat³

¹⁻³Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: abdmudhariflahasi@gmail.com ; andi.sukainah@unm.ac.id ;
akmal.hidayat@unm.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the improvement in students' creativity and learning outcomes through the implementation of a Canva-based Problem-Based Learning (PBL) model among Grade XI students in the Quality Control Department at SMK SMTI Makassar. The study employs a mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative methods. Quantitative data were obtained via creativity questionnaires and learning outcome tests, while qualitative data were collected through observations and interviews. The research sample consisted of 23 students selected purposively based on their participation in P5 learning activities. The results indicate an increase in student creativity, with the average score rising from 57.70 in Cycle I to 77.05 in Cycle II. Learning outcomes also improved, with the average score rising from a pre-cycle 29.58 to 47.27 on the Cycle I initial test and 85.84 on the Cycle I final test. In Cycle II, refinements to the Canva-based PBL implementation further supported students' abilities to solve problems, collaborate, and produce creative outputs. Challenges encountered included time constraints, varying levels of proficiency in using Canva, and the dominance of certain students during group discussions. Overall, the implementation of Canva-based PBL was effective in enhancing creativity and learning outcomes, as well as supporting the development of 21st-century competencies within the vocational high school (SMK) setting.

Keywords: Problem-Based Learning, Canva, Creativity, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbasis Canva pada siswa kelas XI Jurusan Pengawasan Mutu di SMK SMTI Makassar. Penelitian menggunakan metode mixed methods dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket kreativitas dan tes hasil belajar, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Sampel penelitian terdiri atas 23 siswa yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan dalam pembelajaran P5. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas siswa, dengan skor rata-rata meningkat dari 57,70 pada Siklus I menjadi 77,05 pada Siklus II. Hasil belajar juga mengalami peningkatan, dari rata-rata pra-siklus 29,58 menjadi 47,27 pada tes awal Siklus I dan 85,84 pada tes akhir Siklus I. Pada Siklus II, penyempurnaan penerapan PBL berbasis Canva semakin mendukung kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berkolaborasi, dan menghasilkan produk kreatif. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan dalam menggunakan Canva, dan dominasi beberapa siswa dalam diskusi kelompok. Secara keseluruhan, penerapan PBL berbasis Canva efektif meningkatkan kreativitas dan hasil belajar serta mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 di lingkungan SMK.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Canva, Kreativitas, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yang harus dipenuhi, yang mempunyai tujuan lebih tinggi dari sekedar untuk hidup, sehingga manusia lebih terhormat dan mempunyai kedudukan yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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”. Adapun salah satu lembaga pendidikan kejuruan yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK adalah institusi pendidikan tertentu, lebih menekankan pada proses dari pada pengukuran, mendeskripsikan, menafsirkan, dan memberikan makna dan tidak cukup dengan penjelasan belaka, dan memanfaatkan multi metode dalam penelitian (Sutama, 2018).

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas XI SMK SMTI Makassar, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran di kelas tersebut, diantaranya guru hanya melakukan metode ceramah dengan memanfaatkan ppt seperti biasanya dengan bantuan papan tulis di sepanjang pembelajaran berlangsung, dan banyak siswa yang masih sulit memahami materi pelajaran yang diberikan. Hal ini dapat terlihat saat siswa diberikan pertanyaan oleh guru, hanya beberapa siswa saja yang mampu menjawab pertanyaan, jawabannya pun masih terkesan seadanya dengan membaca kembali tulisan atau penjelasan yang ada di ppt atau papan tulis tanpa menggunakan analisis ataupun pendapat pribadi. Adanya permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Pentingnya Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Integrasi Teknologi Urgensi Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis. *Problem Based Learning* menempatkan siswa dihadapkan pada masalah autentik dunia nyata, mendorong mereka untuk mencari, mengorganisasi, dan mempresentasikan solusi secara mandiri maupun kelompok. Namun, keberhasilan *Problem Based Learning* sangat bergantung pada bagaimana siswa memvisualisasikan data, menyajikan hasil analisis, dan mengkomunikasikan solusinya secara menarik dan efektif.

Pemanfaatan Media Digital Canva Dalam era digital, integrasi teknologi menjadi kunci untuk mendukung proses visualisasi dan komunikasi tersebut. Canva hadir sebagai platform desain grafis yang mudah diakses dan digunakan, memungkinkan siswa mengubah ide abstrak menjadi presentasi, infografis, atau produk visual lain yang profesional. Pemanfaatan Canva dalam kerangka PBL diharapkan dapat menjembatani kebutuhan siswa untuk menghasilkan produk solusi yang tidak hanya logis tetapi juga kreatif dan komunikatif.

Pada proses pembelajaran, siswa membangun makna dan pemahaman dengan bimbingan guru. Menurut Slameto (2013), pembelajaran berasal dari kata belajar yang artinya adalah proses perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal diatas maka menimbulkan pertanyaan, Bagaimana penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbasis Canva dalam meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar siswa pada kelas XI Jurusan Pengawasan Mutu di SMK SMTI Makassar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Pengawasan Mutu Di SMK SMTI Makassar.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi dimasyarakat atau kelompok sasaran dan hasilnya dapat langsung di perhatikan pada sasaran yang bersangkutan. Penelitian tindakan kelas atau *classroom research* adalah sebuah penelitian yang menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide dalam sebuah praktik atau situasi nyata dalam skala yang mikro.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025, yaitu pada bulan Oktober sesuai jadwal mata pelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMK SMTI bertempat di Jl. Pajjaiang No.18 A, Sudiang Raya, Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

Desain Penelitian

Secara rinci tahap-tahap penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, disajikan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Arikunto et al, (2010)

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan melalui dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus I dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal dan hasil penerapan tindakan menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis Canva. Hasil pengamatan dan refleksi pada Siklus I kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada Siklus II. Siklus II dilaksanakan dengan tahapan yang sama, tetapi tindakan dan strategi pembelajaran disesuaikan berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Proses penelitian dihentikan apabila indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode penelitian yaitu: Observasi, Angket, Test, dan Dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif ini digunakan untuk menganalisis dan mengetahui sejauh mana pengaruh model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar, dengan menggunakan skor tes hasil belajar. Berikut teknik analisis data yang digunakan yaitu: Kreativitas dan Hasil Belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI PM 1 SMK SMTI Makassar dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pembelajaran P5 yang berjumlah 23 siswa. Dilakukan sebanyak dua siklus dan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada setiap siklus, dengan alokasi waktu 4 x 45 menit, variabel yang diteliti yaitu kreativitas dan hasil belajar.

1. Hasil Penelitian Kreativitas Siswa

a. Hasil Penerapan PBL

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada mata pelajaran P5 kelas XI PM 1 SMK SMTI Makassar 23 siswa. Angket penerapan model *Problem Based Learning* terdiri atas 20 butir pernyataan yang mencerminkan lima sintaks utama *Problem Based Learning*, yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu/kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Setiap butir memiliki empat alternatif jawaban dengan skor: SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari 23 responden, diperoleh skor total dan rata-rata seperti pada table berikut.

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Angket Penerapan *Problem Based Learning*

<i>Deskriptive Statics</i>				
	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>
Siklus I	23	45	66	53.83
Siklus II	23	54	80	67.57
Valid N (<i>listwise</i>)	23			

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran di siklus II masih sama, yaitu sejumlah 23 orang. Skor rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah sebesar 53.83 dan pada siklus II adalah sebesar 67.57. Skor tertinggi yang diperoleh siswa di pembelajaran siklus I adalah sebesar 66 dan skor terendahnya adalah sebesar 45. Demikian pula yang terjadi pada siklus II, yaitu skor tertinggi yang diperoleh adalah sebesar 80 dan skor terendahnya sebesar 54.

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi Problem Based Learning siswa siklus I dan II

No.	Kelas Interval	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentasi	Frekuensi	Persentasi
1.	20-35	2	8.70%	0	0
2.	36-50	6	26.09%	0	0
3.	51-65	14	60.87%	0	0
4.	66-80	1	4.35%	23	100%
Jumlah		23	100%	23	100%

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran adalah sebanyak 23 orang. Skor rata-rata siswa selama penerapan *Problem Based Learning* di siklus I sebesar 53.83 dan di siklus II sebesar 67.57. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan selisih skor rata-rata selama penerapan *Problem Based Learning* dari siklus I ke siklus II sebesar 13.74 . Skor tertinggi yang diperoleh siswa selama pembelajaran siklus I adalah sebesar 66 dan skor terendahnya sebesar 45. Sedangkan skor tertinggi yang diperoleh siswa pada pembelajaran siklus II adalah sebesar 80 dan skor terendahnya sebesar 57. Berdasarkan banyaknya jumlah data yang disajikan, maka data disusun pada tabel distribusi frekuensi agar penyajian data dapat menjadi lebih efisien dan mudah untuk dipahami. Pola distribusi normal dilakukan untuk menentukan kelas interval yang terdapat pada tabel distribusi frekuensi. Penyajian data distribusi frekuensi skor keterampilan kreativitas pada pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 4.3

b. Deskripsi Hasil Angket Kreativitas Siswa

Pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis Canva pada angket kreativitas siswa terdiri dari 20 butir pernyataan yang mengukur empat dimensi kreativitas, yaitu: *Fluency* (kefasihan ide), *Flexibility* (keluwesan berpikir), *Originality* (keaslian ide), *Elaboration* (pengembangan ide). Setiap butir memiliki empat alternatif jawaban dengan skor: SS = 4, S = 3, TS = 2, STS =1.

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Angket Kreativitas Siswa

Deskriptive Statics				
	N	Minimum	Maximum	Mean
Siklus I	23	47	66	57.70
Siklus II	23	69	80	77.05
Valid N (listwise)	23			

Sumber : Hasil Anaisis Data penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran di siklus II masih sama, yaitu sejumlah 23 orang. Skor rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah sebesar 57.70 dan pada siklus II adalah sebesar 77.05. Skor tertinggi yang diperoleh peserta didik dipembelajaran siklus I adalah sebesar 66 dan skor terendahnya adalah sebesar 47. Demikian pula yang terjadi pada siklus II, yaitu skor tertinggi yang diperoleh adalah sebesar 80 dan skor terendahnya sebesar 69.

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi keterampilan kreativitas peserta didik siklus I dan II

No.	Kelas Interval	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	45.00 – 53.75	12	52.17%	0	0.00%
2.	53.76 – 62.50	9	39.13%	10	43.48%
3.	62.51 – 71.25	2	8.70%	2	8.70%
4.	71.26 – 80.00	0	0.00%	11	47.83%
Jumlah		23	100%	24	100%

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat dilihat bahwa distribusi skor keterampilan kreativitas pada siklus 1 dan 2 dikelompokkan menjadi empat kelompok. Terlihat bahwa di siklus I, tidak ada yang mendapatkan skor antara 71.26 – 80.00 dengan persentase 0%; terdapat 2 siswa yang mendapatkan skor antara 62.51 – 71.25 dengan persentase 8.70%; 9 siswa mendapatkan skor antara 53.76 – 62.50 dengan persentase 39.13%; dan 12 siswa mendapatkan skor 45.00 – 53.75 dengan persentase 52.17%. Sedangkan di siklus II terdapat 11 siswa mendapatkan skor antara 71.26 – 80.00 dengan persentase 47.83%; terdapat 2 siswa yang mendapatkan skor antara 62.51 – 71.25 dengan persentase 8.70%; 10 siswa mendapatkan skor antara 53.76 – 62.50 dengan persentase 43.48%; dan sudah tidak ada siswa yang mendapatkan skor 45.00 – 53.75.

2. Data Hasil Penelitian Hasil Belajar

a. Siklus I

1) Pretest (Test Awal)

Tabel 4.5 Statistik Skor Penguasaan Siswa pada Test Awal

Statistik	Skor Statistik
Sampel	23
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	47
Skor Terendah	7

Rentang Skor	40
Skor Rata-rata	29,58

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.5, menunjukkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 29,58 masih tergolong rendah dan belum memenuhi Standar Nilai Ketuntasan Belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.5. Selain itu. Skor tertinggi yang diperoleh yaitu 47 masih tergolong kedalam kategori nilai sedang. Adapun skor terendah yang diperoleh siswa yaitu 7 masuk kedalam kategori nilai sangat rendah. Selain skor penguasaan siswa pada materi, tes awal juga diperoleh data ketuntasan siswa. Siswa akan dinyatakan tuntas jika nilai yang diperoleh mencapai 75 yang merupakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Tes Awal

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
0-74	23	100	Tidak tuntas
75-100	0	0	Tuntas
Jumlah	23	100	

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.6, menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar dari 23 siswa belum ada yang memenuhi kategori ketuntasan yaitu 100%. Hal ini dikarenakan nilai yang mereka peroleh belum mencapai nilai KKM yaitu 75.

2) Posttest (Test Akhir)

Tabel 4.7 Statistik Skor Penguasaan Siswa pada Tes Akhir

Statistik	Skor Statistik
Sampel	23
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	93
Skor Terendah	20
Rentang Skor	73
Skor Rata-rata	47.27

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.7, menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh yaitu 47.27 masih tergolong sedang dan belum memenuhi Standar Nilai Ketuntasan Belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel 3.1. selain itu, skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa yaitu 93 tergolong

kategori nilai yang tinggi. Adapun skor terendah yang diperoleh siswa yaitu 20 masih tergolong nilai yang rendah. Selain itu, skor siswa pada juga diperoleh data ketuntasan siswa yang akan dinyatakan tuntas apabila telah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Tes Akhir

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
0-74	17	74%	Tidak tuntas
75-100	6	26%	Tuntas
Jumlah	23	100	

Sumber : Hasil Analisa Data Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 4.8, menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada tes akhir yaitu 9% yang menunjukkan sudah ada peningkatan apabila dibandingkan dengan jumlah siswa pada *pretest* (tes awal), tetapi jumlah tersebut masih belum memenuhi kriteria ketuntasan seluruh siswa. Oleh karena itu dilakukan kembali test pada siklus II untuk melihat perkembangan lebih lanjut mengenai hasil belajar siswa.

3) Analisis refleksi siklus I

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Adapun hasil refleksi, ditemukan kekurangan dalam pelaksanaannya dan dilakukan perbaikan sebagai bentuk tindak lanjut dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis Canva pada siklus II, yaitu:

- Pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus selama pembelajaran dan tidak memperhatikan guru saat materi disampaikan.
- Banyak siswa yang belum berani bertanya atau menjawab pertanyaan saat pembelajaran. Untuk memperbaikinya, peneliti menerapkan *ice breaking* agar siswa tidak bosan dan kembali fokus. Guru juga memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri dan berani aktif di kelas.
- Masih ada siswa yang kurang berani menyampaikan pendapat dan menyimpulkan materi. Oleh karena itu, peneliti memberikan motivasi untuk meningkatkan kepercayaan diri, serta memberi kesempatan lebih besar kepada siswa yang kurang percaya diri agar aktif dalam mempresentasikan hasil diskusinya.

b. Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan tahapan yang sama seperti Siklus I, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II merupakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I untuk mengetahui perubahan setelah penerapan *Problem Based Learning* (PBL)

berbasis Canva. Perbaikan difokuskan pada kendala yang ditemukan, seperti aspek teknis dan manajemen waktu, serta penyempurnaan perangkat pembelajaran dan instrumen penilaian. Melalui perbaikan tersebut, diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat serta indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai.

1. *Posttest* (Test Akhir)

Tabel 4.9 Statistik Skor Penguasaan Siswa pada Tes Akhir

Statistik	Skor Statistik
Sampel	23
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	80
Rentang Skor	20
Skor Rata-rata	85.84

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.9, menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh yaitu 85,84 yang sudah masuk kedalam kategori sangat tinggi dalam Standar Nilai Ketuntasan Belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel 3.1 selain itu, skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa yaitu 100 yang sudah sangat tinggi dan skor terendah yang diperoleh siswa yaitu 80 sudah tergolong ke dalam kategori nilai tinggi. Selain itu, skor siswa pada juga diperoleh data ketuntasan siswa yang akan dinyatakan tuntas apabila telah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Persentase ketuntasan nilai siswa pada *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Tes Akhir

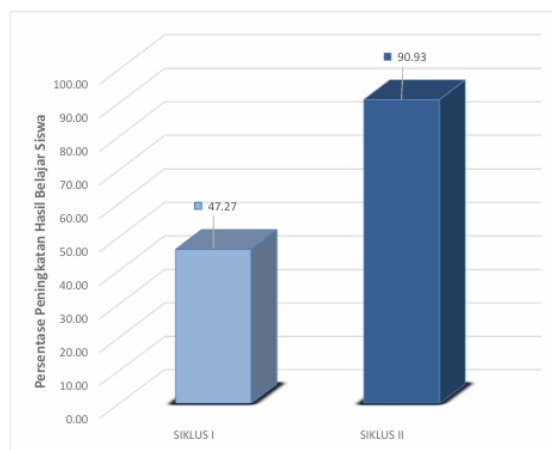
Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
0-74	0	0%	Tidak tuntas
75-100	23	100%	Tuntas
Jumlah	23	100%	

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 4.10, menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada tes akhir yaitu 100% yang menunjukkan sudah ada peningkatan apabila dibandingkan dengan jumlah siswa pada *pretest* (tes awal), jumlah tersebut sudah memenuhi kriteria ketuntasan seluruh siswa. Dapat diketahui setelah melakukan *posttest* (tes akhir) nilai siswa mengalami peningkatan dibandingkan *pretest* (tes awal). Berdasarkan rumus peningkatan hasil belajar ini, diperoleh persentase peningkatan sebesar 90,93%.

Rekapitulasi Total Distribusi Hasil Belajar

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I ditunjukkan pada Tabel 4.5, yaitu sebesar 29,58 pada tes awal (*pretest*) dan meningkat menjadi 47.27 pada tes akhir (*posttest*) sebagaimana terlihat pada Tabel 4.7. Sementara itu, pada siklus II, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan lebih lanjut, yaitu meningkat menjadi 85.84 pada tes akhir seperti ditunjukkan pada Tabel 4.9. Peningkatan hasil belajar siswa pada kedua siklus, baik pada tes awal maupun tes akhir, dapat dilihat secara visual pada Gambar 4.2 yang menyajikan diagram peningkatan hasil belajar siswa.



Gambar 4.1 Rekapitulasi Total Distribusi Data Hasil Belajar Siswa

Pembahasan

a. Kreativitas Belajar

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis Canva signifikan meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas XI P5 PM 1 di SMK SMTI Makassar. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata kreativitas siswa dari 57,70% pada siklus I menjadi 77,05% pada siklus II. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anjarwati & Purmadi (2025) yang menyatakan bahwa Canva dapat dijadikan salah satu alternatif media interaktif dalam proses pembelajaran karena Canva dinilai efektif dan cara untuk mengksesnya mudah.

Pembelajaran *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dengan media Canva bertujuan melatih kreativitas peserta didik. Hasil observasi Siklus II menunjukkan seluruh siswa siap mengikuti pembelajaran sejak awal. Kesiapan tersebut mencerminkan motivasi dan ekspektasi positif terhadap pembelajaran, terutama melalui penggunaan media Canva yang menarik (Setiawan, 2021; Arikunto, 2015). Selain itu, kesiapan siswa mendukung

peningkatan fokus, perhatian, dan daya serap terhadap materi pembelajaran (Harlina et al., 2017; Arrosyad et al., 2023).

Bertanya dan menjawab pertanyaan merupakan indikator penting dalam keterlibatan kognitif siswa. Pada Siklus I, kreativitas siswa dalam aspek ini tergolong rendah, tetapi meningkat pada Siklus II dengan rata-rata mencapai 67,57%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam *Problem Based Learning* mampu meningkatkan rasa ingin tahu, keberanian, dan kreativitas siswa dalam mengeksplorasi berbagai fitur Canva. Media digital yang interaktif juga dapat merangsang keterlibatan dan kemampuan metakognitif siswa (Tatsa Galuh Pradani, 2022; Yuliastuti Puspitasari et al., 2022).

Kegiatan kerja kelompok dalam memecahkan masalah mengalami peningkatan signifikan. Penerapan *Problem Based Learning* berbasis Canva menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan, sekaligus mendorong siswa untuk bekerja sama, bertukar pendapat, dan mengambil keputusan bersama. Pada Siklus II, kreativitas siswa mencapai skor maksimal 100% pada dua pertemuan, menunjukkan bahwa siswa mampu bekerja efektif dalam kelompok dengan dukungan masalah kontekstual dan media interaktif (Ahmad Walid, 2017; Hamdani, 2011; Saputro et al., 2020).

Berdasarkan penilaian diri, beberapa peserta didik masih kurang lancar mengoperasikan Canva sehingga cenderung pasif dan kurang percaya diri saat bekerja menggunakan PC. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar, dengan ketuntasan klasikal Siklus I sebesar 57,70% dan nilai berkisar 47–66. Perbaikan dilakukan pada Siklus II dengan memberikan pengenalan dan latihan berbagai fitur Canva sebelum pembelajaran. Hasilnya, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 77,05% dengan nilai berkisar 69–80. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan, motivasi, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah siswa (Alvis Salma Nahdah et al., 2024; Sinaga, 2020; Yelvita, 2022).

b. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis Canva. Rata-rata nilai posttest siswa meningkat dari 47,27 pada siklus I menjadi 85,84 pada siklus II, dan ketuntasan belajar meningkat dari 26% menjadi 100%. Data ini menunjukkan bahwa pendekatan yang melibatkan pemecahan masalah serta penggunaan media interaktif berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa secara menyeluruh. *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk lebih memahami konsep melalui pengalaman langsung, sementara aplikasi Canva memperkuat

kreativitas siswa tersebut dalam bentuk membuat sebuah proyek yang menarik dan menyenangkan (Sanjaya, 2006; Saputro et al., 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif Canva mendapat respons positif dari siswa dalam pembelajaran P5. Hasil ini sejalan dengan Musa'ad et al. (2023) yang menunjukkan bahwa PBL berbantuan GeoGebra efektif meningkatkan hasil dan minat belajar. Temuan penelitian ini memperkuat bahwa PBL yang diintegrasikan dengan media visual dan kolaboratif seperti Canva dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Senada dengan penelitian Lestari et al (2024) yang menunjukkan peran signifikan aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan motivasi siswa. pada penelitian ini juga membuktikan bahwa pemanfaatan Canva dapat menumbuhkan antusiasme belajar siswa secara lebih signifikan (dibuktikan dengan skor 85.84% pada indikator penguasaan siswa pada tes akhir).

Penerapan *Problem Based Learning* berbasis Canva dilaksanakan dalam dua siklus, dengan refleksi Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II. Perbaikan dilakukan melalui penggunaan *ice breaking*, penilaian hasil editing Canva, serta pemberian motivasi dan apresiasi kepada siswa. Strategi tersebut membuat siswa lebih fokus, aktif, percaya diri, dan antusias dalam menyelesaikan proyek Canva. Refleksi juga membantu siswa mengevaluasi proses belajar dan memperbaiki strategi pembelajaran secara mandiri (Arikunto, 2010; Ahmad Walid, 2017). Selain itu, refleksi kolaboratif antara guru dan siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong pencapaian potensi siswa (Hamdani, 2011).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1) Kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis Canva. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata kreativitas belajar siswa dari 57,70% pada siklus I menjadi 77,05% pada siklus II. Peningkatan ini mencakup semua indikator kreativitas, seperti kesiapan mengikuti pembelajaran, keaktifan bertanya dan menjawab, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, membuat desain yang menarik, mempresentasikan tugas, hingga menyimpulkan pembelajaran. 2) Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan skor rata-rata

yang awalnya sebesar 29,58 pada pretest siklus I, meningkat menjadi 94,42 pada posttest siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 0% pada pretest menjadi 100% pada posttest siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbasis Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrosyad, M. S., Rosydiana, A., & Nurhafidhah, N. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 80–92.
- Hamdani, H. (2011). Model pembelajaran berbasis proyek: Kelebihan dan kekurangan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 89–98.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Herlina, D., Prihantini, H., & Handayani, T. R. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek *Project Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 205–215.
- Lestari, A. (2004). *Pengaruh Penerapan Standar Kompetensi dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan*. (Skripsi tidak dipublikasikan). (Perlu verifikasi universitas dan nama depan Lestari yang spesifik).
- Musa'ad, F., Musa'ad, F., Setyo, A. A., Sundari, S., & Trisnawati, N. F. (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 278–286. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2319>
- Sanjaya, D. H. W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. (2020). Model Pembelajaran Problem-Based Learning Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.24719>
- Sinaga, N. M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Kreatif di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(2), 115–125.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Depdiknas.
- Sutama, I. M. (2018). *Pembelajaran Menulis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.