

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SMK INSAN MULYA KIBIN

Siti Laelatul Munawaroh
Prodi Pendidikan Biologi Universitas Kuningan
laelatulmunawaroh778@yahoo.co.id

ABSTRAK

Upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik khususnya pada materi IPAS di kelas X SMK, diperlukan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model dan media pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan belajar peserta didik adalah Model PBL (Problem Based Learning) dikombinasikan dengan media canva. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas dikerjakan dalam dua siklus. Jumlah peserta didik sebanyak 15 peserta didik. Data keaktifan peserta didik dikumpulkan melalui angket motivasi dan lembar observasi penilaian keterampilan pada saat pembelajaran. Data berupa hasil keaktifan peserta didik diolah dan dianalisis dalam bentuk grafik presentase keaktifan peserta didik yang dicapai setelah melakukan pembelajaran melalui model PBL (Problem Based Learning) dan media canva dapat dilihat dengan membandingkan hasil penilaian keterampilan (keaktifan) peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model PBL (Problem Based Learning) berbantu media canva. Setelah mengimplementasikan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu media canva pada mata pelajaran IPAS materi interaksi antar komponen ekosistem, aktifitas belajar peserta didik mengalami peningkatan (Efektivitas = $\frac{N-Gain\ Kelas\ Eksperimen}{N-Gain\ Kelas\ Kontrol}$) yaitu sekitar 73 % berbanding dari data awal keaktifan peserta didik sekitar 60 %. Peningkatan keaktifan tersebut dapat kita lihat dari indikator- indikator penilaian keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yaitu keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok, menyusun laporan dan presentasi. Maka didapatkan kesimpulan bahwa adanya peningkatan keaktifan peserta didik sebesar 73 % setelah menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media canva pada materi interaksi antara komponen ekosistem dikelas 10 SMK Insan Mulya Kibin. Salah satu kelebihan utama model Problem Based Learning adalah mendorong pembelajaran aktif, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi mereka aktif terlibat dalam mencari solusi untuk masalah yang dihadapi.

Kata kunci: PBL, Media Canva, Keaktifan belajar siswa.

IMPLEMENTATION OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY CANVA APPLICATION TO INCREASE STUDENT ACTIVENESS OF SMK INSAN MULYA KIBIN

ABSTRACT

Efforts to increase student activity, especially in science material in class X SMK, the right learning model and media are needed. One of the learning models and media that is oriented towards student learning activity is the PBL (Problem Based Learning) Model combined with Canva media. The method used in this study is a type of classroom action research done in two cycles. The number of students is 15 students. Data on student activeness were collected through motivation questionnaires and observation sheets for skill assessments during learning. Data in the form of student activeness results are processed and analyzed in the form of graphs of the percentage of student activeness achieved after learning through the PBL (Problem Based Learning) model and canva media can be seen by comparing the results of assessing the skills (activeness) of students before and after using the PBL (Problem Based Learning) model assisted by canva media. After implementing the PBL (Problem Based Learning) learning model assisted by canva media in science subjects interaction material between ecosystem components, student learning activities have increased (Effectiveness = $\frac{N-Gain\ Kelas\ Eksperimen}{N-Gain\ Kelas\ Kontrol}$) which is around 73% compared to the initial data of student activity of around 60%. We can see the increase in activeness from the indicators of assessing student activeness in learning, namely student activeness in group discussions, compiling reports and presentations. So it was concluded that there was an

increase in student activity by 73% after applying the Problem Based Learning learning model assisted by Canva media on the interaction material between ecosystem components in grade 10 SMK Insan Mulya Kibin. One of the main advantages of the Problem Based Learning model is that it encourages active learning, learners not only become passive listeners, but they are actively involved in finding solutions to the problems at hand.

Keywords: *PBL, Media Canva, Student learning activity.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang baik merupakan kunci keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik sehingga mereka dapat mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan proses kognitif, afektif dan psikomotorik.

Guru sebagai perancang pembelajaran perlu menciptakan proses dan lingkungan pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik untuk dapat mengembangkan berbagai kompetensi dan meningkatkan daya pikir peserta didik. (Deskoni dkk, 2019)

Menurut M.Sobry Sutikno (2004: 44) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Salah satu perubahan yang dapat dilakukan, diamati dan dinilai melalui proses pembelajaran yaitu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keaktifan belajar peserta didik adalah suatu keadaan, tingkah laku, atau aktivitas yang terjadi pada diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan untuk bertanya, memberikan umpan balik, menyelesaikan tugas, menanggapi pertanyaan dari guru, berkolaborasi dengan siswa lain dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Berdampak pada keberhasilan proses pembelajaran, komponen pembelajaran dan yang paling penting adalah aktivitas belajar peserta didik. Menurut Whipple dan Hamalik (2019), keaktifan belajar peserta didik adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual, dan emosional dengan tujuan memperoleh hasil belajar berupa panduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama peserta didik berada di kelas. (Eman Nataliano Busa, 2023)

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS. Hal tersebut dapat terlihat dari masih banyaknya siswa yang kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Di saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat peserta didik yang asyik mengobrol dan bercanda dengan peserta didik lain bahkan ada juga yang diam saja bahkan tidur. Berdasarkan hasil pengamatan dari sisi guru selama observasi berlangsung, wawancara dengan teman sejawat serta kajian literature dari berbagai sumber dapat diambil kesimpulan bahwa guru tidak menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik. Guru hanya memberikan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab yang pembelajarannya berpusat pada guru (*Teacher Centered*). (Eman Nataliano Busa, 2023)

Berdasarkan Uraian tersebut, ditemukan beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran IPAS berlangsung, yaitu pembelajaran cenderung monoton, penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Selama proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Masih ada beberapa peserta didik yang kurang bersemangat dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik

kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan akan berdampak pada hasil belajar dan keaktifan peserta didik yang rendah. (Eman Nataliano Busa, 2023)

Adapun upaya yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah di atas yaitu diperlukan cara untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui penggunaan model PBL (Problem Based Learning) dikombinasikan dengan media canva. Model dan media pembelajaran yang inovatif tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi IPAS. (Pontjowulan.H.I.A, 2023)

Menurut Hosnan dalam (Novianti : 2020) Model Problem Based Learning adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih adalah membuat pendidikan disekolah lebih relevan dengan kehidupan diluar sekolah, melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya siswa dilatih untuk menyoroiti permasalahan dari berbagai aspek. (Enok Noni Masrinah dkk, 2019).

Selain menerapkan model pembelajaran, guru juga harus membuat media pembelajaran yang menarik. Agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran, yang diharapkan akan meningkatkan keaktifan dan tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Langkah dalam penerapan Model PBL (Problem Based Learning) dalam Trianto (2011: 98) menyatakan penerapan model PBL terdiri atas lima langkah utama dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Orientasi siswa pada masalah, 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (Annisa Setiyana dkk, 2022). Adapun kelebihan dari model pembelajaran Problem Based Learning hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao: 2018).

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. (Annisa Setiyana dkk, 2022). Canva dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti; 1) Membuat ide- ide abstrak menjadi konkret; 2) Memotivasi siswa; 3) Memberikan perhatian langsung; 4) Mengulang informasi; 5) Mengingat kembali pengetahuan sebelumnya; 6) Mengurangi upaya belajar. Media canva dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif, melalui fasilitas apapun yang disediakan, sehingga memengaruhi konsentrasi, memori dan sikap siswa. (Abdul Saman dkk, 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas dikerjakan dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas X SMK Insan Mulya Kibin. Kecamatan Kibin, Kabupaten Serang pada semester ganjil. Peserta didik berjumlah 15 peserta, terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Subjek penelitian ini adalah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di Kelas X TKJ A pada materi IPAS tentang interaksi antar komponen ekosistem. Variabel dalam penelitian ini

adalah Pembelajaran Model Problem Based Learning berbantu aplikasi canva dan keaktifan belajar peserta didik. Kegiatan pengumpulan data penelitian meliputi obeservasi, wawancara, dan tes.

Tahapan kegiatan PTK meliputi; 1) Perencanaan (Planning). 2) Pelaksanaan (Acting) . 3) Pengamatan (Observing). Dan 4) Refleksi (Reflecting). Teknik ini diterapkan pada saat berlangsungnya pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas di SMK Insan Mulya Kibin. Persiapan yang dilakukan sebelum penelitian adalah observasi yang dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Menyusun perangkat pembelajaran dan menyiapkan smartphone yang digunakan untuk mengerjakan tes untuk mengetahui hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Menyerahkan angket kepada peserta didik untuk memahami pendapat mengenai metode dan media pembelajaran yang diterapkan.

Keberhasilan indikator kinerja yang dijadikan acuan penelitian adalah keaktifan belajar peserta didik meningkat apabila presentase mencapai 73 % . Apabila hasil keaktifan belajar menunjukkan presentase dibawah 73 % maka penelitian dianggap gagal. Peneliti dibantu observer dalam pelaksanaannya diterapkan ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di SMK Insan Mulya Kibin.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diterapkan kepada peserta didik kelas X SMK Insan Mulya Kibin pada mata pelajaran IPAS materi interaksi antar komponen ekosistem. Penelitian ini difokuskan untuk membandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan pembelajaran yang menerapkan model Problem Based Learning berbantu aplikasi canva untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Kelas X SMK Insan Mulya Kibin. Adapun peningkatan keaktifan belajar peserta didik dapat di cermati sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik

Keaktifan	Data Awal		Data Akhir	
	Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
Aktif	9	60 %	11	73,33 %
Belum Aktif	6	40 %	4	26,66 %

Data awal yang ditemukan berdasarkan hasil keaktifan belajar peserta didik dengan metode ceramah dan tanya jawab. sehingga diperoleh hasil keaktifan belajar dari 15 peserta didik, 9 peserta didik menunjukkan keaktifan dengan presentase sebesar 60 % dan 6 peserta didik belum menunjukkan keaktifan dengan presentase sebesar 40 %.

Tabel 2. Data Awal Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Keaktifan dan peran peserta didik dalam diskusi kelompok, menyusun laporan dan presentasi			
		K	C	B	SB
1.	Abdul Sir Mutolip				√
2.	Adam Mulya	√	Type equation here.		

3.	Akhmad Ashari				√
4.	Asifa Ajeng Putri			√	
5.	Dian Oktaviani				√
6.	Dini Rahmadani		√		
7.	Marsella	√			
8.	Muhamad Ardiansyah		√		
9.	Muhamad Zovi Ibrahim	√			
10.	Mutiah	√			
11.	NagithaDhea Angelina				√
12.	Rania Nur Hasanah				√
13.	Riska Nurfitri		√		
14.	Siti Nurkholilah	√	Type equation here.		
15.	Uswatun Hasanah	√			

Dari data hasil keaktifan belajar peserta didik diatas aspek yang dinilai adalah keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok, menyusun laporan, dan presentasi. Adapun hasil yang didapatkan dari jumlah peserta didik seluruhnya 15 peserta, yang terdiri dari 5 peserta didik perempuan dan 10 peserta didik laki-laki. Didapatkan hasil keaktifan belajar peserta didik sebagai berikut : (5 peserta didik menunjukkan keaktifan yang sangat baik), (1 peserta didik menunjukkan keaktifan baik), (3 peserta didik menunjukkan keaktifan cukup), dan (5 peserta didik menunjukkan keaktifan kurang). Maka dapat disimpulkan keaktifan belajar peserta didik dengan metode ceramah dan tanya jawab masih cenderung rendah. Berikut grafik yang menunjukkan presentase keaktifan peserta didik.



(Gambar 1. Grafik Presentase Keaktifan Peserta Didik)

Adapun pada pembelajaran yang menerapkan model Problem Based Learning berbantu aplikasi canva didapatkan data hasil keaktifan belajar peserta didik sebagai berikut :

Tabel 3. Data Akhir Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik

[152]

No.	Nama Peserta Didik	Keaktifan dan peran peserta didik dalam diskusi kelompok, menyusun laporan dan presentasi			
		K	C	B	SB
1.	Abdul Sir Mutolip				√
2.	Adam Mulya		√		
3.	Akhmad Ashari				√
4.	Asifa Ajeng Putri			√	
5.	Dian Oktaviani				√
6.	Dini Rahmadani		√		
7.	Marsella	√			
8.	Muhamad Ardiansyah		√		
9.	Muhamad Zovi Ibrahim	√			
10.	Mutiah	√			
11.	NagithaDhea Angelina				√
12.	Rania Nur Hasanah				√
13.	Riska Nurfitri		√		
14.	Siti Nurkholilah		√		
15.	Uswatun Hasanah	√			

Dari data hasil keaktifan belajar peserta didik diatas aspek yang dinilai adalah keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok, menyusun laporan, dan presentasi. Adapun hasil yang didapatkan dari jumlah peserta didik seluruhnya 15 peserta, yang terdiri dari 5 peserta didik perempuan dan 10 peserta didik laki-laki. Didapatkan hasil keaktifan belajar peserta didik sebagai berikut : (5 peserta didik menunjukkan keaktifan yang sangat baik), (1 peserta didik menunjukkan keaktifan baik), (5 peserta didik menunjukkan keaktifan cukup), dan (4 peserta didik menunjukkan keaktifan kurang). Maka dapat disimpulkan keaktifan belajar peserta didik dengan menerapkan model Problem Based Learning mengalami peningkatan. Berikut grafik yang menunjukkan presentase peningkatan keaktifan belajar peserta didik.



(Gambar 2. Grafik Presentase Keaktifan Peserta Didik)

Berdasarkan data hasil keaktifan belajar peserta didik yang menggunakan model Problem Based Learning berbantu aplikasi canva adalah 73,33 % dan hasil keaktifan belajar peserta didik sebelum menggunakan model Problem Based Learning adalah 60 %. Hal ini menunjukkan hasil keaktifan belajar peserta didik yang menggunakan model Problem Based Learning berbantu aplikasi canva lebih tinggi dibandingkan dengan sebelumnya yang masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Dapat dikatakan bahwa, model pembelajaran PBL mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dikarenakan model PBL memiliki beberapa kelebihan seperti : Peserta didik di dorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata sehingga peserta didik mampu membangun pengetahuannya melalui aktivitas belajar. Model PBL juga memiliki beberapa kelebihan yang membuat peserta didik nyaman dalam belajar yaitu pembelajaran berfokus pada masalah atau materi sehingga beban peserta didik untuk menghafal menjadi lebih berkurang, dengan PBL peserta didik mampu melakukan kegiatan diskusi sehingga kesulitan individual dapat diatasi. (Ayu Ade Anjelina Putri dkk, 2018).

Menurut R.Gagne (1989), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Keaktifan Belajar adalah aktifitas yang bersifat fisik maupun mental (Sardiman: 2001: 99). Selama kegiatan belajar kedua aktifitas tersebut harus terkait, sehingga akan menghasilkan aktifitas belajar yang optimal. Macam - macam keaktifan belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah antara lain : (1) Visual Activities, seperti : membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi orang lain ; (2) Oral Activities, seperti : mengatakan , merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi interupsi ; (3) Listening Activities, seperti : mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, pidato ; (4) Writing Activities, seperti : menulis : ceritera, karangan, laporan, tes, angket, menyalin; (5) Drawing Activities, seperti : membuat : grafik, peta, diagram ; (6) Motor Activities, seperti : melakukan percobaan, membuat konstruksi model, mereparasi ; (7) Mental Activities, seperti : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan ; (8) Emotional Activities, seperti : menaruh minat, merasa bosan, berani, gembira, gugup, senang.

Sedangkan menurut pendapat (Nurhayati 2020) mendeskripsikan bahwa keaktifan adalah situasi atau hal yang dipelajari peserta didik secara aktif. Dengan demikian dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tentunya dapat dilihat melalui bentuk-bentuk aktivitas peserta didik di dalam pembelajaran dimana berdiskusi menjadi hal yang penting lalu kemudian mendengarkan argumen lalu memecahkan masalah, keterlibatan secara aktif juga dalam melaksanakan atau memperhatikan tugas dari guru, setelah itu membuat sebuah laporan, dan terakhir mampu menampilkan atau mempresentasikan hasil belajar peserta didik.

Model Pembelajaran Problem Based Learning Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah. Adapun karakteristik Problem Based Learning menurut M.

Amien dalam buku E. Kosasih (2014: 90) adalah sebagai berikut: 1) Bertanya, tidak semata-mata menghafal. 2) Bertindak, tidak semata-mata melihat dan mendengarkan. 3) Menemukan problema, tidak semata-mata belajar fakta-fakta. 4) Memberikan pemecahan, tidak semata-mata belajar untuk mendapatkan. 5) Menganalisis, tidak semata-mata mengamati. 6) Membuat sintesis, tidak semata-mata membuktikan. 7) Berpikir, tidak semata-mata bermimpi. 8) Menghasilkan, tidak semata-mata menggunakan. 9) Menyusun, tidak semata-mata mengumpulkan. 10) Menciptakan, tidak semata-mata memproduksi kembali. 11) Menerapkan, tidak semata-mata mengingat-ingat. 12) Mengeksperimentasikan, tidak semata-mata membenarkan. 13) Mengkritik, tidak semata-mata menerima. 14) Merancang, tidak semata-mata beraksi. 15) Mengevaluasi dan menghubungkan, tidak semata-mata mengulangi. Berdasarkan karakteristik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model PBL memiliki karakteristik yang bertujuan agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah dengan cara bertanya, menganalisis, mengevaluasi, menyusun, menciptakan, dan sebagainya.

Menurut Nur (dalam Hosnan, 2014:302) langkah-langkah PBL yaitu : “1) mengorientasikan peserta didik terhadap masalah; 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar; 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.” Sejalan dengan pendapat di atas menurut Arends (dalam Warsono dan Haryanto, 2014; 151) mengemukakan beberapa sintaks dalam model pembelajaran PBL sebagai berikut: “1) melakukan orientasi masalah kepada siswa; 2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; 3) mendukung kelompok investigasi; 4) mengembangkan dan menyajikan artefak dan memamerkannya; 4) menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan masalah.

Guru dapat menerapkan model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran atau kompetensi lain yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar peserta didik. Selain itu, guru dapat juga mengembangkan model pembelajaran problem based learning agar tercipta proses pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan keaktifan maupun pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti 1088 presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Menurut Tanjung & Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: 1. Memiliki beragam desain yang menarik 2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai. Melihat pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi Prezi seperti penjelasan di atas, maka guru perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran Canva. Canva Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan

keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi, G, 2020).

Jutaan Gambar Buat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, bahkan bisa mengunggah gambar sendiri. Filter Foto Edit foto menggunakan filter siap pakai, atau bila lebih professional, gunakan pengedit foto. Selalu ada pilihan untuk setiap pengguna. Ikon dan Bentuk Gratis Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah. Pilih dari ribuan elemen untuk desain pengguna, atau unggah elemen sendiri. Ratusan Font Akses beragam font keren yang cocok untuk setiap desain. Semua siap digunakan dan bisa diperoleh di Canva. Tabel Canva Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva. Kelebihan aplikasi Canva : 1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. 2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan. 3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya denganmendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan 1089 membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Dengan media pembelajaran berbasis canva, guru mendapat kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peserta didik dapat dengan aktif mendengarkan dan memperhatikan guru melalui media yang digunakan selama dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan secara efektif dapat berakibat pada efisiensi penggunaan waktu dan meringankan beban guru dalam menyampaikan pesan –pesan pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media canva akan lebih menarik bagi peserta didik. Tampilan media, format penilaian dapat didesain oleh guru semenarik mungkin. Guru dapat menautkan media berbasis canva dengan media yang lain asalkan media tersebut berbasis online atau digital. Guru dapat membuat media sesuai dengan karakteristik materi. Dari hasil data peningkatan keaktifan peserta didik diatas menunjukkan bahwa pemanfaatan media canva dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pada pembelajaran awal guru tanpa menggunakan model dan media, perhatian peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dikelas cenderung masih rendah.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran di kelas X SMK Insan Mulya adalah sebagai berikut : 1) Berdasarkan hasil keaktifan belajar peserta didik dengan metode ceramah dan tanya jawab diperoleh hasil keaktifan belajar dari 15 peserta didik, 9 peserta didik menunjukkan keaktifan dengan presentase sebesar 60 % dan 6 peserta didik belum menunjukkan keaktifan dengan presentase sebesar 40 %. 2) Didapatkan hasil keaktifan belajar peserta didik dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantu aplikasi canva diperoleh hasil keaktifan belajar dari 15 peserta didik, 11 peserta didik menunjukkan keaktifan dengan presentase 73 % dan 4 peserta didik belum menunjukkan keaktifan dengan presentase 26 %. 3) Model PBL berbantu aplikasi canva dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan tampilan yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi interaksi antar komponen ekosistem dikelas X SMK Insan Mulya.

Peneliti ingin memberikan saran kepada pihak sebagai berikut; 1) Kepada peserta didik, diharapkan peserta didik memperhatikan guru dan belajar sungguh – sungguh ketika guru menampilkan media pembelajaran yang menarik. 2) Kepada guru, guru sebaiknya selalu berinovasi dalam pembelajaran agar dapat menampilkan pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. 3) Kepada Sekolah, Sekolah melalui kepala sekolah diharapkan selalu memotivasi para guru untuk senantiasa berkarya untuk mendukung pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Deskoni, dkk. (2019). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Utilitas*.
- Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*. Retrieved from <http://ejurnal.stie.trianandra.ac.id/index.php/inovas>
- Pontjowulan,H.I.A. (2023). Bangkitkan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Siswa Menulis Teks Persuasi Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantu Media Canva. *Jurnal Of Educational and Cultural Studies*. Retrieved from <https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/171>
- Annisa Setiyana, dkk. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model PBL Berbantu Aplikasi Canva di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Sekolah Dasar*. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/JPPSD>.
- Enok Noni Masrinah,dkk. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal pada Era Revolusi Industri, 4.0*. Retrieved from [file:///C:/Users/harrys/Downloads/129-Article%20Text-254-1-10-20191029%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/harrys/Downloads/129-Article%20Text-254-1-10-20191029%20(2).pdf)
- Abdul Saman, dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Membuat Media Bimbingan dan Konseling bagi MGBK Kabupaten Gowa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Retrieved from <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde>.
- Ayu Ade Anjelina Putri, dkk. (2018). Pengaruh Model pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*.
- Sulistiyowati,dkk.(2023).Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Jurnal On Educatioan*. Retrieved from <http://jonedu.org./indexphp/joe>.
- Ika Sri Sulastri. (2015). Penerapan Pembelajaran Strategi Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA/Biologi Bagi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Negeri 1 Banyudono Kabupaten Boyolali Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Bio Education*. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/bioedukasi/article/download/2946/2426>
- Rora Rizky Wandini.(2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *JURNAL RAUDHAH Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Sumatera Utara*. Retrieved from. <http://repository.uinsu.ac.id/10936/1/268-928-1-PB.pdf>

- Sukirman.(tanpa tahun). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpvo/article/download/33552/14366>
- Indha Yunita Sari.(2021). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia. Retrieved from
- Alice Fauziah Ahmad.(2023).Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Fisika Melalui Problem Based Learning (PBL) dengan Aplikasi Tracker.Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume: 3 | Nomor 1 | April 2023 | E-ISSN: 2798-365X | DOI: 10.47709/educendikia.v3i1.2333.
- Ayu Widya Ningrum.(tanpa tahun). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA DI KELAS 4 SD. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar – FKIP Universitas Kristen Satya Wacana. 155. Volume 4, Nomor 2, Jurnal Pendidikan Indonesia 154-166
- Merrisa Monoarfa.(2021) Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. <https://komnasanak.co> 1Teknologi Pendidikan,Universitas Negeri Makassar