
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBASIS MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
SISWA KELAS X PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN
DI SMA NEGERI 1 BANGLI**

Ni Nengah Sariati
SMA Negeri 1 Bangli
e-mail: anindithasari@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik kelas XB SMA Negeri 1 Bangli pada materi pencemaran lingkungan melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media aplikasi canva. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap aspeknya. Aspek kognitif mengalami peningkatan siklus I 68,18%, siklus II 90,91%. Aspek afektif pada siklus I 75,55% untuk spiritual dan 75% untuk sosial, pada siklus II 100% untuk spiritual dan 100% untuk sosial. Aspek psikomotorik pada siklus I 81,82% dan siklus 2 100%. Kesimpulan dari penelitian adalah penggunaan model PBL berbantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Media Canva, Kreatifitas Belajar Siswa

ABSTRACT

This research aims to increase the learning creativity of class XB students at SMA Negeri 1 Bangli on Environmental Pollution material through the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the Canva application media. The research method applied is Classroom Action Research. The results of the research show that students' learning mastery has increased in every aspect. The cognitive aspect experienced an increase in cycle I 68.18%, cycle II 90.91%. The affective aspect in cycle I was 75.55% for spiritual and 75% for social, in cycle II 100% for spiritual and 100% for social. Psychomotor aspects in cycle I 81.82% and cycle II 100%. The conclusion of the research is that the use of the PBL model assisted by the Canva application can increase students' learning creativity.

Keywords: *Problem Based Learning*, Canva Media, Student Learning Creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan diselenggarakan dengan melibatkan guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai murid. Pendidikan merupakan hal yang penting untuk menciptakan manusia yang mampu menghadapi tantangan dunia ke depannya. Pendidikan sangat berkaitan dengan pembelajaran. Dalam suatu pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada 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.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama kegiatan belajar mengajar di kelas XB SMAN 1 Bangli tahun pelajaran 2020/2021, telah terjadi kesenjangan antara harapan dengan kenyataan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu penyebabnya karena peserta didik jenuh dengan model pembelajaran yang guru berikan selama ini. Selain itu juga peserta didik jarang dilatihkan untuk berpikir tingkat tinggi. Peserta didik lebih menerima ilmu daripada mengungkapkan pendapatnya. Sehingga pembelajaran yang mereka dapatkan tidak sepenuhnya terserap dengan baik dan cenderung kurang bermakna. Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan inovasi guru untuk membelajarkan materi yang ada di kelas dengan melibatkan peserta didik berpikir kritis dan mau mengungkapkan pendapatnya. Salah satu inovasi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran menurut Kurniasih dan Sani (2016: 18) adalah sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu model yang cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*). Menurut Hosnan (dalam Novianti, 2020) model PBL (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih 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. Selain menerapkan model pembelajaran, guru juga harus membuat media pembelajaran yang menarik. Supaya peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran, yang diharapkan akan meningkatkan hasil belajarnya. 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). Di era modern ini, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian peserta didik. 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.

Hasil belajar peserta didik kelas XB dilihat dari nilai ulangan harian semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 terdapat 59 % atau 26 dari 44 peserta didik belum mencapai KKTP. Dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dikatakan memiliki hasil belajar yang baik apabila telah mencapai skor ≥ 70 dari nilai maksimal 100. Berdasarkan hasil identifikasi dan pengamatan penulis terdapat beberapa masalah seperti pada bidang pedagogik, literasi dan numerasi terdapat masalah-masalah yang dihadapi, yaitu:

1. Guru masih mengajar menggunakan metode klasik yang cenderung membuat pembelajaran monoton yang menyebabkan siswa cepat bosan.
2. Rendahnya motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Nilai mata pelajaran biologi yang kurang bagus/hasil belajar peserta didik kurang.

4. Sumber belajar yang digunakan oleh siswa masih terbatas.
5. Penggunaan media teknologi dalam pembelajaran masih kurang.
6. Sulit mengemukakan pendapatnya ketika pembelajaran.
7. Rendahnya keinginan dalam mencari sumber bahan bacaan belajar selain penjelasan guru.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Kelas XB Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di SMA Negeri 1 Bangli Tahun Pelajaran 2020/2021.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Bangli, Kabupaten Bangli, Propinsi Bali pada semester ganjil. Subjek penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas XB dengan jumlah 44 peserta didik yang terdiri dari 23 peserta didik perempuan dan 21 peserta didik laki-laki. Variabel dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning*, berbantu media aplikasi canva dan hasil belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Juli minggu ke-2 sampai dengan bulan Agustus minggu ke-4 dan pengolahan laporan dilaksanakan pada awal bulan September tahun 2022. Kegiatan penelitian dilakukan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari kegiatan 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif.

Penelitian dikatakan berhasil apabila pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintak model PBL berbantu media aplikasi canva dengan nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik tuntas sebesar 75% dengan KKM ≥ 70 . Data hasil tes dianalisis tiap siklusnya dengan melihat hasil belajar peserta didik dari perhitungan skor rata-rata. Indikator kinerja hasil belajar peserta didik terdiri dari tiga ranah keterampilan, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif diukur dengan menggunakan tes evaluasi di akhir pembelajaran. KKTP yang ditentukan yaitu 70. Apabila peserta didik memenuhi nilai ≥ 70 maka peserta didik tersebut tuntas dan sebaliknya. Selanjutnya penilaian afektif atau penilaian sikap peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Penilaian afektif diukur dengan menggunakan rubik scale dan penilaiannya dengan melakukan pengamatan sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dan yang terakhir yaitu penilaian psikomotorik atau keterampilan. Penilaian keterampilan diukur dengan menggunakan rubik scale selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Pra siklus dilakukan peserta didik kelas XB dengan jumlah 44 peserta didik. Sebelum penelitian dilakukan kegiatan observasi di kelas XB. Kegiatan ini berfungsi untuk mengetahui kondisi sebenarnya saat peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Berikut hasil observasi diperoleh pada pra siklus yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
≥ 70	18	41 %	Tuntas
< 70	26	59 %	Belum Tuntas

Jumlah frekuensi anak yang telah memenuhi KKTP dengan anak yang belum memenuhi KKTP masih lebih tinggi jumlah frekuensi anak yang belum memenuhi. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, yaitu kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik belum belajar berpikir kritis, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan model pembelajaran yang inovatif, serta kejenuhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar peserta didik kelas XB SMA Negeri 1 Bangli berada pada kategori kurang.

Hasil Siklus 1

Pada siklus I pelaksanaan PTK dilakukan pada tanggal 21 Juli 2022, dengan materi "Pencemaran air" dengan memberikan LKPD yang berisi tagihan berupa media pembelajaran sebagai media presentasi hasil diskusi kelompok.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Kognitif Siklus 1

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
≥ 70	30	68 %	Tuntas
< 70	14	32 %	Belum Tuntas

Dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas meningkat dibandingkan pada tahap prasiklus. Dari jumlah 44 peserta didik, 30 peserta didik berhasil mencapai KKTP dan 14 peserta didik belum mencapai KKTP sehingga prosentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 68 %.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Afektif Siklus 1

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
≥ 70	35	33	79 %
< 70	9	11	21 %

Dari hasil data di atas, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas mencapai KKTP pada aspek afektif sejumlah 35 untuk spiritual dan 33 untuk sosial. Dan jumlah peserta didik yang belum tuntas mencapai KKTP pada aspek afektif sejumlah 9 untuk spiritual dan 11 untuk sosial. Sehingga diperoleh presentase ketuntasan hasil belajar aspek afektif pada siklus 1 sebesar sebesar 79 % untuk spiritual dan 75 % untuk sosial.

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Psikomotorik Siklus 1

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
≥ 70	36	81 %	Tuntas

< 70	8	19 %	Belum Tuntas
------	---	------	--------------

Dari hasil data di atas, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas mencapai KKTP pada aspek psikomotorik sebesar 36 atau 81%. Jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan sebesar 8 atau 19 %.

Tabel 5. Hasil Observasi dari Observer pada Siklus I

Skor Maksimal	Jumlah Skor	Skor Akhir	Predikat
120	98	81,67%	Baik

Hasil penilaian observer terhadap peneliti dengan berpedoman pada indikator penilaian yang telah dibuat sebelumnya. Memperoleh hasil jumlah skor 98 dari skor maksimal 120 dan skor akhirnya sejumlah 81,67 dengan predikat baik.

Hasil Siklus II

Pada siklus II pelaksanaan PTK dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2022. Sebelum dilakukan pelaksanaan pembelajaran dilakukan persiapan perencanaan perangkat pembelajaran yang digunakan atas hasil dari refleksi pada siklus I. Setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media aplikasi Canva menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran didapatkan peningkatan hasil belajar peserta didik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Kondisi awal dalam pembelajaran guru belum menggunakan model dan media pembelajaran tertentu. Pada siklus 1 dan siklus 2, guru sudah melaksanakan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi canva. Berdasarkan observasi dan pengamatan teman sejawat yang menjadi observersor menunjukkan adanya peningkatan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tabel 6. Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Kognitif Siklus II

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
≥ 70	40	91 %	Tuntas
< 70	4	9 %	Belum Tuntas

Dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas meningkat dibandingkan pada tahap siklus I. Dari jumlah 44 peserta didik, 40 peserta didik berhasil mencapai KKTP dan 4 peserta didik belum mencapai KKTP sehingga prosentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 91%. Dari hasil tabel 7, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas mencapai KKTP pada aspek afektif sejumlah 44 untuk spiritual dan 44 untuk sosial. Dan jumlah peserta didik yang belum tuntas mencapai KKTP pada aspek afektif sejumlah 0 untuk spiritual dan 0 untuk sosial.

Tabel 7. Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Afektif Siklus II

Interval Nilai	Frekuensi		Persentase		Kategori
	Spiritual	Sosial	Spiritual	Sosial	

≥ 70	44	44	100 %	100 %	Tuntas
< 70	0	0	0 %	0 %	Belum Tuntas

Sehingga diperoleh presentase ketuntasan hasil belajar aspek afektif pada siklus II sebesar 100% untuk spiritual dan sosial.

Tabel 8. Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Psikomotorik Siklus II

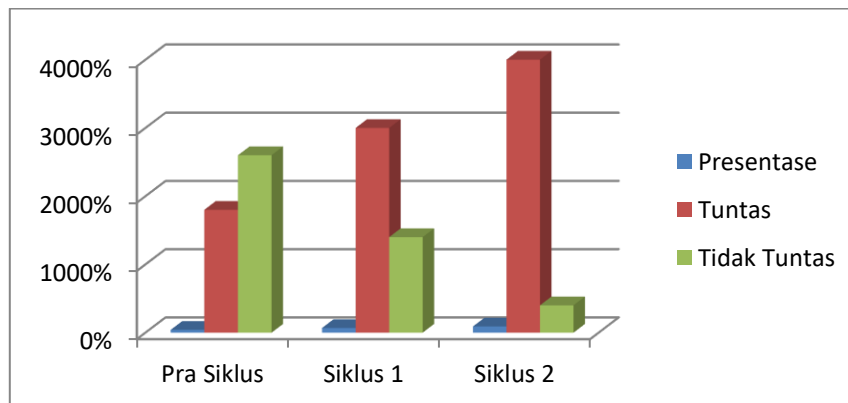
Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
≥ 70	44	100 %	Tuntas
< 70	0	0 %	Belum Tuntas

Dari hasil data di atas, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas mencapai KKTP pada aspek psikomotorik sebesar 44 atau 100%. Jumlah peserta didik yang belum mencapai KKTP untuk aspek psikomotorik berjumlah 0 pada siklus II.

Tabel 9. Hasil Observasi dari Observer pada Siklus II

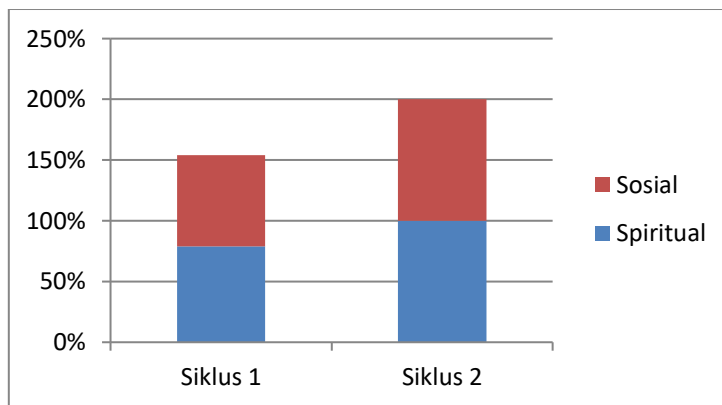
Skor Maksimal	Jumlah Skor	Skor Akhir	Predikat
120	110	91 %	Sangat Baik

Hasil penilaian observer terhadap peneliti dengan berpedoman pada indikator penilaian yang telah dibuat sebelumnya. Memperoleh hasil jumlah skor 110 dari skor maksimal 120 dan skor akhirnya sejumlah 91% dengan predikat sangat baik. Dari hasil penelitian selama 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik kelas XB SMA Negei 1 Bangli mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Berikut merupakan uraian hasil peningkatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setiap siklus.



Gambar 1. Hasil Belajar Aspek Kognitif Antarsiklus

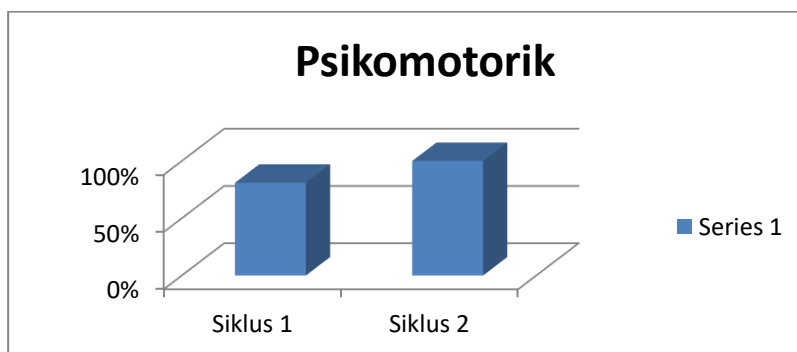
Gambar di atas menunjukkan hasil belajar aspek kognitif peserta didik kelas XB antar siklus. Terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada pra siklus adalah sebesar 40,90 kemudian mengalami peningkatan di siklus I dengan nilai sebesar 68,18 serta pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 90,91.



Gambar 2. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Aspek Afektif Antarsiklus

Gambar di atas menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar aspek afektif antarsiklus. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus I 79,55 untuk spiritual dan 75,00 untuk sosial, pada siklus II 100 % untuk spiritual dan 100% untuk sosial. Presentase ketuntasan tiap siklus juga mengalami peningkatan yang signifikan, pada siklus II 100% untuk spiritual dan 100% untuk sosial.

Gambar 3 menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar aspek psikomotorik antarsiklus. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus I adalah 81,00 sedangkan pada siklus II adalah 100%. Berdasarkan uraian data tersebut terbukti adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peningkatan hasil belajar peserta didik telah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu ketuntasan kelas dikatakan berhasil apabila peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 75% dari keseluruhan jumlah peserta didik di kelas dengan kriteria KKTP ≥ 70 .



Gambar 3. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Antarsiklus

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil karena dua variabel penelitian menunjukkan peningkatan. Hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik kelas XB pada materi Pencemaran Lingkungan mengalami peningkatan disetiap siklusnya dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media aplikasi canva di SMA Negeri 1 Bangli Tahun Pelajaran 2020/2021.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi canva dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa melalui pendekatan TPACK dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran inovatif serta hasil belajar peserta didik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mengalami suatu peningkatan di setiap siklusnya. Hasil penelitian ini, maka disarankan kepada pihak sekolah agar bisa menjadikan rujukan dalam rangka perbaikan hasil belajar peserta didik dan untuk penelitian berikutnya bisa dikembangkan lagi pada muatan pelajaran yang lain. Adapun hal lain yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Tersusunnya perangkat pembelajaran yang lengkap dan baik sesuai dengan arahan dosen pembimbing dan guru pamong.
2. Penerapan rencana pelaksanaan pembelajaran melalui modul ajar kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.
3. Peserta didik antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran.
4. Penerapan model *Problem Based Learning* yang telah ditentukan berdasarkan analisis yang dilakukan sebelumnya untuk digunakan dalam praktik pembelajaran dianggap berhasil meningkatkan kreatifitas belajar siswa ditunjukkan dengan antusiasme serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan penerapan TPACK.
6. LKPD yang dibuat dengan petunjuk pengerjakan yang jelas dan mudah di pahami peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelina, dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Journal for Lessin and Learning Studies*, 1(1), 21-32. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/14621>
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbarsd.v4i2.63>
- Kurniasih, Imas dan Sani Berlin. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- 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. [Online]. Tersedia: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/323>.
- Rahmatullah, R. Inanna, I., & Ampa, A.T. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <http://eprints.unm.ac.id>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.