

## **Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Kreativitas Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 11 Semarang**

**Afiatunnisa<sup>1,\*</sup>, Joko Siswanto<sup>2</sup>, Tri Indah Hertanti<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Kode Pos

<sup>2</sup>Pendidikan Biologi, FPMIPATI, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Kode Pos

<sup>3</sup>Biologi, SMA N 11 Semarang, Kota Semarang, Kode Pos

[\\*afiatunnisa04@gmail.com](mailto:*afiatunnisa04@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengambil judul Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Kreativitas Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Kelas XII Mipa 5 SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar kognitif dan kreativitas peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan setelah menggunakan model problem based learning berbantuan canva dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas XII MIPA 5 di SMA N 11 Semarang yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 22 siswa Perempuan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil belajar pada siswa kelas XII MIPA 5 mengenai materi pertumbuhan dan perkembangan mengalami peningkatan pada saat setelah diberikan pemahaman materi menggunakan metode problem based learning berbantuan canva, ketuntasan yang diperoleh siswa kelas XII MIPA 5 pada tahap prasiklus yaitu 39% sedangkan pada Siklus I sebesar 53% dan Siklus 2 sebesar 86%. Kemampuan kreativitas peserta didik XII MIPA 5 SMA Negeri 11 Semarang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya saat diberi pembelajaran melalui model problem based learning berbantuan canva diantaranya pada poin berpikir lancar mengalami peningkatan sebesar 18%, pada poin berpikir luwes sebesar 17%, pada poin berpikir orisinil sebesar 5%, dan poin berpikir detail sebesar 12%. Sehingga terdapat pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Kreativitas Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 11 Semarang.

**Kata kunci:** Canva, Hasil Belajar, Kreativitas, PBL

### **ABSTRACT**

*This research is Classroom Action Research (PTK) with the title Application of the Problem Based Learning (PBL) Model Assisted by Canva to Improve Cognitive and Creativity Learning Outcomes in Growth and Development Material for Class XII MIPA 5 SMA Negeri 11 Semarang for the 2023/2024 Academic Year. The aim of this research is to determine the cognitive learning outcomes and creativity of students on growth and development material after using the problem based learning model assisted by Canva in the learning process. The subjects of this classroom action research were 36 students in class XII MIPA 5 at SMA N 11 Semarang, consisting of 14 male students and 22 female students. This research uses quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis techniques. Learning outcomes for class and Cycle 2 was 86%. The creative abilities of XII MIPA 5 students at SMA Negeri 11 Semarang increased in each cycle when they were given learning through the problem based learning model assisted by Canva, including fluent thinking points which increased by 18%, flexible thinking points by 17%, and original thinking points by 5%, and detailed thinking points of 12%. So there is an influence of the application of the Problem Based Learning Model assisted by Canva to improve cognitive and creative learning outcomes for Class XII MIPA 5 SMA Negeri 11 Semarang.*

**Keywords:** Canva, Learning Outcomes, Creativity, PBL

## 1. PENDAHULUAN

Peran guru dalam dunia pendidikan sangatlah penting dalam proses belajar mengajar. Guru yang kompeten akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat optimal. Oleh karena itu, guru juga harus mengajar dengan semangat yang tinggi agar peserta didik termotivasi untuk belajar dengan semangat. Selain itu, guru menurut UU no. 14 tahun 2005 “adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Di era Merdeka belajar ditekankan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menerapkan student center dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti diketahui bahwa terdapat fakta-fakta kelemahan yang terjadi pada guru antara lain: guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, sehingga peserta didik cenderung hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru. Keadaan seperti itu membuat peserta didik beranggapan bahwa biologi merupakan pelajaran yang membosankan. Akibatnya proses pembelajaran mata pelajaran biologi belum optimal, sehingga prestasi hasil belajar kognitif dan kreativitas peserta didik yang diperoleh masih di bawah standar KKM.

Di samping itu, terdapat kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi yaitu 1) Partisipasi peserta didik masih rendah dalam proses pembelajaran serta peran guru yang masih dominan untuk menyampaikan materi. 2) Peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan belum ada peran aktif dari peserta didik dalam interaksi edukatif di kelas yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai target (KKM) dengan nilai 70 dan kurangnya kreativitas peserta didik dalam menuangkan hasil diskusi maupun praktikum yang telah dilakukan.

Asumsi dasar yang menyebabkan prestasi hasil belajar kognitif dan kreativitas peserta didik belum optimal tersebut karena strategi dan media pembelajaran yang digunakan belum melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep biologi kurang menyeluruh. Mengetahui keadaan tersebut maka perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas XII MIPA 5 SMA N 11 Semarang.

Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar kognitif peserta didik dan menghasilkan peserta didik yang kreatif dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang dapat meningkatkan proses kegiatan pembelajaran. Menurut (Junaedi, 2021) Kreatif bukan bawaan dari lahir melainkan sesuatu yang dapat diciptakan dan dilatih dengan memberikan stimulus atau pancingan kepada otak. Membuat gambar-gambar dapat merangsang otak untuk berpikir kreatif. Dengan berlatih berpikir kreatif, maka inspirasi untuk melakukan, membuat, dan menciptakan sesuatu terbuka lebar sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang inovatif.

Kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperang sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada mahasiswa peserta didik.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Dalam hal ini canva sebagai media yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain

media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Proses pembelajaran student center diharapkan peserta didik mampu yang merangsang menemukan masalah dan menemukan ide kreatifnya dalam menghasilkan produk melalui strategi Problem Based Learning (PBL). Menurut (Birgli, 2015) Strategi PBL merupakan strategi pembelajaran inovatif, di mana pebelajar mempelajari masalah otentik selama proses pembelajaran dengan tujuan membangun pengetahuan baru ke pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dalam rangka memecahkan masalah itu sendiri. PBL ini merupakan strategi yang memunculkan ide kreatif dan melatih kreativitas pebelajar. Dalam strategi PBL, bagian penting dari proses belajar adalah mengidentifikasi masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis ingin membuktikan kegunaan model problem based learning berbasis canva melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengambil judul Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Kreativitas Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Kelas XII Mipa 5 SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar kognitif dan kreativitas peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan setelah menggunakan model problem based learning berbantuan canva dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Isi Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas XII MIPA 5 di SMA N 11 Semarang yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 22 siswa Perempuan. Objek penelitian yang saya ambil berdasarkan permasalahan tersebut adalah peningkatan hasil belajar dan kreativitas peserta didik menggunakan model Problem Based Learning

berbantuan canva pada materi pertumbuhan dan perkembangan kelas XII.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 11 Semarang yang berada di Jl Lamper Tengah Gg XIV RT 01 RW 01. Kota Semarang. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan mulai bulan Juli 2023 pada semester ganjil.

Desain penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang terdiri atas 4 tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti bersama guru kelas XII MIPA 5 berdiskusi untuk menyusun perangkat pembelajaran yaitu: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan lembar observasi kreativitas peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dengan siklus 1 terdapat 3 pertemuan dan siklus 2 terdapat 5 pertemuan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif bertujuan untuk melakukan analisis terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Sedangkan analisis deskriptif kualitatif bertujuan untuk menganalisis kreativitas produk akhir peserta didik.

Analisis data hasil belajar dilakukan dengan rumus persentase menurut Depdiknas (2003):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

PTK dikatakan berhasil apabila telah memenuhi kriteria tertentu. Kriteria keberhasilan PTK ini haruslah dinyatakan secara jelas, yakni ditentukan oleh peneliti sendiri secara rasional atau berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sekolah.

Guru juga dapat menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebagai indikator keberhasilan PTK. Berikut ini adalah beberapa contoh indikator keberhasilan PTK yang bisa digunakan guru. Perlu diperhatikan,

persentase dan skor bukan ketentuan mutlak:

1. Pemahaman siswa berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahaman dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria 85% dari total siswa dalam kelas
2. Aktivitas belajar siswa di katakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari minimum aktivitas belajar siswa berkategori aktif atau baik.
3. Presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70

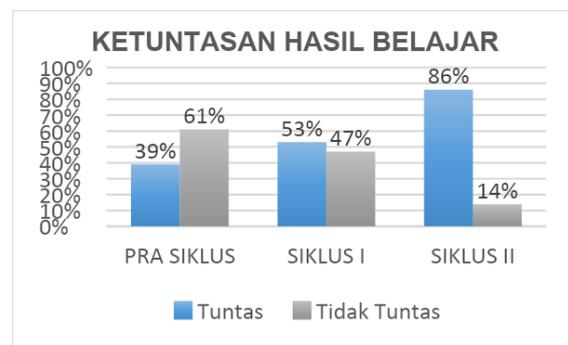
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi di kelas XII MIPA 5 untuk mengenali karakteristik peserta didik. Peneliti mengamati peserta didik ketika proses pembelajaran dan terdapat peserta didik tidak begitu bersemangat dalam belajar yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Sebagian besar peserta didik sudah benar-benar belajar dalam topik pembelajaran, walaupun terdapat peserta didik yang sibuk dengan dunianya sendiri atau mengobrol dengan temannya dan ada yang main game. Guru juga sudah menegurnya akan tetapi beberapa siswa memang susah untuk taat pada aturan saat pembelajaran.

Pada awal pembelajaran guru hanya menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dan guru sudah mengajak siswa secara interaktif untuk mencoba berpendapat. Karakteristik di kelas ini agak pendiam dan sesekali memang aktif ketika ditunjuk guru. Berdasarkan hasil ulangan sebelumnya diperoleh data yakni 14 dari 36 peserta didik mengalami ketuntasan sebanyak 38,9% dan 22 dari 36 peserta didik tidak tuntas sebanyak 61,1%.

Hasil penerapan siklus 1 dan siklus 2 dengan model Problem based learning

berbantuan canva menunjukkan hasil peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut:



**Gambar 1.** Ketuntasan hasil belajar kognitif

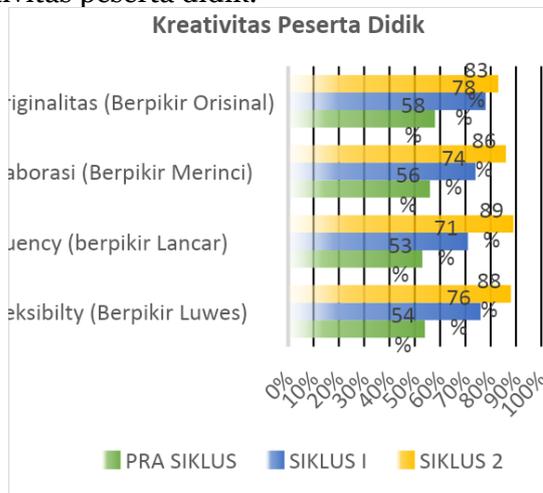
Hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilaksanakan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada prasiklus bahwa sebanyak 39% peserta didik tuntas sedangkan siklus I terjadi peningkatan menjadi 53% peserta didik tuntas, hal itu terus berlanjut hingga siklus II sebanyak 86% peserta didik tuntas dalam materi pertumbuhan dan perkembangan.

Menurut Musyadad (2019) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal), yaitu faktor metode atau model pembelajaran. Pada penelitian ini dipilih model Problem based learning yang diintegrasikan dengan media canva. Hal ini dilakukan karena dengan menggunakan model ini siswa akan belajar untuk menuangkan kreativitasnya sehingga dapat menuangkan ide dan gagasannya kedalam sebuah karya yang berbeda-beda. Dalam penerapannya peneliti menggabungkan metode problem based learning berbasis canva untuk mengembangkan pengetahuan siswa

dengan kegiatan kreatif menyusun ide-ide pokok dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pikiran yang mudah dipahami oleh siswa.

Berikut ini merupakan peningkatan kreativitas peserta didik:



**Gambar 2.** Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa pada pembelajaran sistem pertumbuhan dan perkembangan siklus I peserta didik cukup aktif dalam memberikan kontribusi maksimal pada kelompoknya dalam pengerjaan tugas. Sebanyak 56% peserta didik kelas XII MIPA 5. Hal ini sudah memberikan peningkatan sebesar Dalam pembelajaran sistem ekskresi siklus I ini kelas XI MIPA 5 mengalami peningkatan pada rata-rata nilai keseluruhan kemampuan berpikir kreatif yaitu sebesar 72,2. Hal ini merupakan angka yang cukup namun perlu ditingkatkan kembali mengingat pentingnya kemampuan berfikir kreatif dalam kehidupan.

Menurut Supriadi (1996) mengemukakan bahwa orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian kreatif yaitu memiliki imajinasi yang kuat, tertarik pada kegiatan- kegiatan yang kreatif, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, memiliki rasa percaya diri dan mandiri, memiliki banyak inisiatif, tekun dan tidak bosan, senang mengajukan pertanyaan yang baik, memiliki gagasan yang original dan tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir

kreatif adalah kemampuan kognitif untuk menyelesaikan masalah secara divergen yang menekankan pada aspek fluency (kemampuan berpikir lancar), flexibility (kemampuan berpikir luwes), originality (kemampuan berpikir orisinal/asli), dan elaboration (kemampuan elaborasi/merinci).

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis, temuan dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Kreativitas Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 11 Semarang.

#### DAFTAR PUSTAKA

UU Nomor 20. 2003. Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Arikunto, 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Birgli, B. (2015). Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 2(2), 71–71. <https://doi.org/10.18200/jgedc.2015214253>

Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. [https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun\\_rekaprima/article/view/3000/107647](https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647)

Musyadad, Vina Febiani; Asep, Supriatna dan Parsa, Sri Mulyati. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Ipa Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap

Daratan. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah)*.

Supiadi & Julung. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Biologi SMA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 60–64.  
<http://journal.um.ac.id/index.php/jps/article/view/8183>

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.  
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>