

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X - B PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3 TUBAN
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Diah Septiani^{1*}, Niniek Widiarochmawati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: diahseptiani0604@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa kelas X-B SMA Negeri 3 Tuban melalui model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu dengan media Canva. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I aktivitas guru 41,74%, aktivitas siswa 44,03%, hasil belajar siswa 41,67%, dan respon siswa 69,5%. Pada siklus II aktivitas guru 74,79%, aktivitas siswa 59,56%, hasil belajar siswa 66,67%, dan respon siswa 86,3%. Sedangkan pada siklus III aktivitas guru 93,04%, aktivitas siswa 94,78%, hasil belajar siswa 97,22%, dan respon siswa 90%. Dengan demikian, penerapan model PBL yang dibantu media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran, respons siswa, serta hasil belajar Ekonomi. Model ini direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan guna menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci: problem based learning; canva; hasil belajar; aktivitas siswa; respon siswa

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah masa kini harus inovatif. Proses ini mendorong perkembangan kapasitas berpikir kritis dan kreatif siswa serta kemampuan pemecahan masalah mereka, selain mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Mengajarkan siswa untuk berpikir kritis kini menjadi praktik standar di sekolah. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak usia dini. Peningkatan pembelajaran siswa memerlukan pengembangan model dan metode pembelajaran yang efektif (Lailan, 2024).

Untuk membekali generasi penerus dalam mengarungi dunia ekonomi yang kompleks saat ini, ilmu ekonomi harus memainkan peran sentral dalam kurikulum sekolah. Mengingat kondisi globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, kurikulum ekonomi modern berupaya untuk mengajarkan siswa lebih dari sekadar dasar-dasar mata pelajaran, kurikulum tersebut juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Untuk tujuan ini, pembelajaran ekonomi berbasis proyek merupakan strategi yang inovatif (Putro, 2021).

Siswa didorong untuk mempertimbangkan seluruh pengetahuan dan menerapkannya pada situasi yang relevan melalui model pembelajaran berbasis masalah, Hmelo-silver (Farhan & Arisona, 2022). Mendorong keterlibatan dan pemikiran kritis siswa dalam konteks pemecahan masalah merupakan inti dari pendekatan pendidikan ini. Selain menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran berbasis proyek (PBL) mendorong inovasi dengan memberi siswa kesempatan untuk belajar mandiri, menyelidiki ide, dan memperoleh pengetahuan melalui analisis dan kritik.

Penggunaan media teknologi di kelas berpotensi untuk menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Teknologi memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan belajar siswa dan guru, terutama dalam hal bagaimana mereka menggunakan berbagai alat untuk meningkatkan pengajaran dan prestasi siswa (Triningsih, 2021).

Canva adalah platform desain grafis daring yang membantu guru merancang media pembelajaran inovatif melalui berbagai template visual. Pemanfaatannya memudahkan pengembangan media ajar berbasis teknologi sekaligus meningkatkan kreativitas guru, serta mampu mendorong keterlibatan dan motivasi siswa lewat penyajian materi yang menarik dan interaktif (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Berdasarkan observasi peneliti terhadap kelas X-B SMA Negeri 3 Tuban pada mata pelajaran Ekonomi menunjukkan bahwa pendekatan *Problem Based Learning* masih kurang optimal. Dalam hal ini, siswa tidak berinisiatif untuk menyelesaikan tugas mereka, jarang bertanya atau berdebat tentang topik tersebut, dan menunjukkan sedikit minat atau antusiasme, terutama ketika bekerja dalam kelompok. Meskipun guru telah menggunakan metode dan media inovatif untuk pembelajaran, proses pembelajaran terhambat oleh kurangnya inovasi media yang menarik. Berdasarkan wawancara dengan guru, kurangnya keterlibatan, pemahaman, dan kepercayaan diri siswa dalam diskusi dan bertanya di kelas merupakan akar penyebab buruknya prestasi akademik mereka. Akibatnya, masih terdapat kurangnya antusiasme dan prestasi belajar siswa.

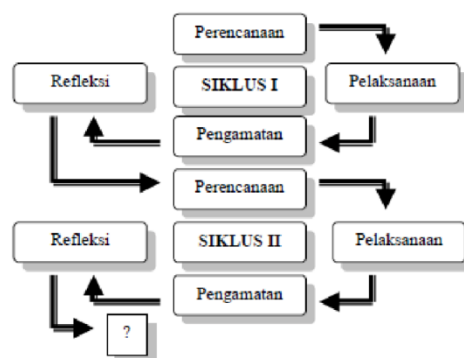
Penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2023) yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II dimana pada siklus I sebesar 86,11 dan pada siklus II sebesar 94,44, dengan peningkatan sebesar 8,33. Data ini mengungkapkan bahwa penggunaan Canva dengan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-B Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Tuban Tahun Pelajaran 2024/2025”.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan strategi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk melaksanakan penelitian kami. Pemilihan desain tindakan kelas didasarkan pada pendeteksian masalah yang muncul selama pembelajaran. Dengan menggunakan data yang dikumpulkan dari studi observasi siswa secara berkala, PTK merupakan metode yang digunakan guru untuk meningkatkan metode pengajaran mereka (Arikunto, 2021).

PTK adalah studi kelas berbasis riset yang dipimpin oleh para pendidik. Dengan menggunakan latihan berbasis refleksi, PTK berharap dapat menemukan masalah dan kemudian memperbaikinya atau meningkatkan standar pembelajaran. Metodologi penelitian ini mengikuti kerangka kerja yang disusun oleh Kemmis dan McTaggart. , yang terdiri dari empat komponen, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*) , (2) Tindakan (*Action*), (3) Observasi (*Observing*); Dan (4) Refleksi (*Reflection*) (Saputra, 2021).



Gambar 1. Tahapan PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Siswa SMA Negeri 3 Tuban berpartisipasi dalam proyek penelitian tindakan kelas ini. Pemilihan lokasi ini dipengaruhi oleh keberadaan topik-topik terkait yang akan dibahas dalam penelitian ini, khususnya dalam kerangka pendidikan ekonomi kelas X. Penelitian ini dimulai pada tanggal 13 Januari 2025 dan berlangsung selama tiga bulan. Sebanyak tiga siklus dilaksanakan pada tahun 2025: siklus I pada tanggal 14 April, siklus II pada tanggal 21 April, dan siklus III pada tanggal 28 April, dimulai dari siklus pertama. Guru dari kelas ekonomi SMA Negeri 3 Tuban, yang juga berperan sebagai ketua kelas, berpartisipasi dalam penelitian ini. Sebanyak 36 siswa dari kelas

X-B terlibat dalam penelitian ini; data dikumpulkan dari 14 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini adapun teknik analisis data terdapat pada persamaan 1:

a. Aktivitas Guru

$$N = \frac{R}{SM} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R : Skor mentah yang diperoleh guru.

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

Tabel 1. Kriteria Skor Aktivitas Guru

Kriteria Skor	Keterangan
86% - 100%	Sangat Efektif
75% - 85%	Efektif
56% - 74%	Cukup Efektif
41% - 55%	Kurang Efektif
≤ 40%	Tidak Efektif

Sumber:(Indriani, 2023)

b. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa dihitung menggunakan persamaan 2.

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \quad (2)$$

Tabel 2. Kriteria aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran

Kriteria skor	Keterangan
86% - 100%	Sangat Aktif
75% - 85%	Aktif
56% - 74%	Cukup Aktif
41% - 55%	Kurang Aktif
≤ 40 %	Tidak Aktif

Sumber:(Sariayu & Miaz, 2020)

c. Hasil Belajar Siswa

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dihitung menggunakan persamaan 3.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan

n : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah siswa total

Tabel 3. Kriteria Hasil Belajar Siswa

No.	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	Keterangan
1	86% - 100%	Sangat Baik
2	75% - 85%	Baik
3	56% - 74%	Cukup
4	41% - 55%	Kurang
5	$\leq 40\%$	Kurang Sekali

Sumber:(Motoh & Susanti, 2022)

d. Angket Respon Siswa

Persentase responden siswa dihitung menggunakan persamaan 4.

$$P = \frac{f}{N} \quad (4)$$

Keterangan :

P : persentase responden siswa yang menjawab ya dan tidak

f : banyaknya siswa yang menjawab ya dan tidak

N : jumlah siswa secara keseluruhan

Tabel 4. Kriteria Angket Respon Siswa

Interval	Kategori
86% - 100%	Sangat tinggi
75% - 85%	Tinggi
56% - 74%	Cukup tinggi
41% - 55%	Rendah
$\leq 40\%$	Sangat rendah

Sumber:(Nur Azizah et al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Tuban, sebuah sekolah berakreditasi A dengan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung proses pembelajaran.

1) Deskripsi Data Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara, ditemukan bahwa proses belajar mengajar di kelas tersebut belum berjalan secara optimal. Meskipun guru telah berupaya menerapkan model pembelajaran yang inovatif, respons siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung masih tergolong rendah.

Tabel 5. Hasil Belajar Pra Siklus

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	36
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-Rata	69,72%
Persentase Siswa Tuntas	36%
Persentase Siswa Belum Tuntas	64%

Hasil prasiklus, dari 36 siswa, hanya 13 (36%) yang memperoleh nilai di atas KKTP (75), dan 23 (64%) tidak tuntas. Rata-rata kelas adalah 69,72. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan intervensi untuk meningkatkan pemahaman siswa buruk.

2) Deskripsi Dan Interpretasi Hasil Penelitian

a. Siklus I

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 14 April 2025 selama 2 x 45 menit. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar yang telah disiapkan dan dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas X-B SMA Negeri 3 Tuban. Dari seluruh data observasi yang terkumpul selama pelaksanaan siklus I, peneliti kemudian melakukan analisis untuk menilai

efektivitas pembelajaran yang telah berlangsung. Adapun hasil observasi pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Skor	48
Presentase Ketercapaian	41,74%

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase 41,74% dan termasuk dalam kategori kurang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Canva belum optimal, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Skor Keseluruhan	1.189
Presentase Ketercapaian	44,03%

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 44,03% dan termasuk dalam kategori kurang aktif. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam mengidentifikasi masalah, mencari solusi, serta menyampaikan alasan jawaban. Kurangnya partisipasi dalam diskusi dan presentasi menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Canva belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Skor Positif	250
Jumlah Skor Negatif	110
Rata-Rata Persentase Skor Positif	69,5%
Rata-Rata Persentase Skor Negatif	30,5%

Berdasarkan hasil analisis angket, rata-rata siswa kelas X-B memberikan respon sebesar 69,5% positif terhadap pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva. Persentase tersebut termasuk dalam kategori “cukup positif” sesuai kriteria yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran cukup menarik minat dan keterlibatan siswa, meskipun masih diperlukan perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih optimal

Tabel 9. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	36
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	60
Hasil Persentase	70,27%
Presentase Siswa Tuntas	42%
Presentase Siswa Belum Tuntas	58%

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh hasil presentase sebanyak 42%, jika mengacu pada ketuntasan kelas yang telah ditentukan maka hasil belajar siswa tersebut dikatakan belum tuntas. Dimana 36 siswa kelas X-B hanya 15 yang siswa yang mencapai nilai diatas KKTP, sehingga perlu diadakan perbaikan peningkatan lagi supaya hasil belajar siswa dianggap baik dengan mengadakan siklus selanjutnya dengan persiapan, perencanaan dan pelaksanaan yang lebih matang lagi.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media Canva pada siklus I menunjukkan bahwa hasil pembelajaran masih belum optimal. Hal ini terlihat dari beberapa indikator yang diperoleh, yaitu aktivitas guru hanya mencapai 41,74%, yang menunjukkan kategori kurang efektif, dan observasi aktivitas siswa hanya mencapai 44,03%, yang tergolong dalam

kategori kurang aktif. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan 69,5% respon positif dan 30,5% respon negatif. Untuk aspek hasil belajar, hanya 42% siswa yang mencapai nilai di atas KKTP (75), yaitu 15 dari 36 siswa, sehingga belum mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%.

b. Siklus II

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada Senin, 21 April 2025 selama 2 x 45 menit. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar yang telah disiapkan dan dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas X-B SMA Negeri 3 Tuban. Dari seluruh data observasi yang terkumpul selama pelaksanaan siklus II, peneliti kemudian melakukan analisis untuk menilai efektivitas pembelajaran yang telah berlangsung. Adapun hasil observasi pada siklus II terdapat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Skor	86
Presentase Ketercapaian	74,79%

Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh presentase sebesar 74,79% untuk aktivitas guru. Persentase tersebut jika mengacu pada kriteria interpretasi efektivitas termasuk dalam kategori Cukup Efektif. Meskipun beberapa aspek telah menunjukkan skor efektif hingga sangat efektif, namun masih ada beberapa indikator yang hanya cukup efektif sehingga keseluruhan aktivitas guru pada siklus II masih belum mencapai kategori “Efektif”. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan lebih lanjut pada siklus berikutnya.

Tabel 11. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Skor Keseluruhan	1.608
Presentase Ketercapaian	59,56%

Berdasarkan perhitungan, diperoleh persentase ketercapaian sebesar 59,56%. Jika ditinjau dari kriteria yang ditentukan, persentase tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada dalam kategori cukup aktif. Hal ini berarti keterlibatan siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya, meskipun masih perlu ditingkatkan lebih lanjut untuk mencapai kategori efektif atau sangat efektif.

Tabel 12. Hasil Angket Respon Siswa Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Skor Positif	311
Jumlah Skor Negatif	49
Rata-Rata Persentase Skor Positif	86,3%
Rata-Rata Persentase Skor Negatif	13,7%

Berdasarkan hasil analisis angket respon dapat dilihat bahwa secara umum rata-rata siswa kelas X-B SMA Negeri 3 Tuban memberi respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan media canva dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dimana rata-rata persentase respon siswa adalah 86,3% positif dan 13,7% negatif. Berdasarkan kriteria yang ditentukan respon siswa tergolong sangat positif karena masuk interval 86% - 100%.

Tabel 13. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	36
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	60
Hasil Presentase	73,89%
Presentase Siswa Tuntas	67%
Presentase Siswa Belum Tuntas	33%

Tingkat keberhasilan pembelajaran sebesar 67% diperoleh dari kinerja siswa pada Siklus II. Capaian pembelajaran dianggap tidak lengkap jika tidak memenuhi persentase kelulusan kelas yang telah ditentukan. Hanya dua puluh empat dari tiga puluh enam siswa di Kelas X-B yang mencapai hasil di atas KKTP. Jadi, untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal, kita perlu melakukan beberapa perubahan. Pada siklus berikutnya, kita perlu melakukan pekerjaan yang lebih baik dalam mempersiapkan, merencanakan, dan melaksanakan pembelajaran agar siswa belajar secara efektif.

Problem Based Learning dengan media Canva pada Siklus II merupakan peningkatan dibandingkan Siklus I, meskipun perbedaannya tidak signifikan secara statistik. Persentase siswa yang terlibat aktif adalah 59,56%, sementara persentase guru yang terlibat efektif adalah 74,79%. Sebanyak 82% siswa memberikan ulasan yang sangat positif terhadap pembelajaran tersebut. Namun, capaian pembelajaran siswa hanya 67%, jauh lebih rendah dari tingkat kelulusan biasanya yaitu 75%. Dari 36 siswa, 24 siswa mampu melampaui KKTP dalam hal capaian pembelajaran mereka.

c. Siklus III

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada Senin, 28 April 2025 selama 2 x 45 menit. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar yang telah disiapkan dan dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas X-B SMA Negeri 3 Tuban. Dari seluruh data observasi yang terkumpul selama pelaksanaan siklus II, peneliti kemudian melakukan analisis untuk menilai efektivitas pembelajaran yang telah berlangsung. Adapun hasil observasi pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III

Komponen	Hasil
Jumlah Skor	107
Persentase Ketercapaian	93,04%

Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh persentase sebesar 93,04% untuk aktivitas guru pada siklus III. Jika merujuk pada kategori efektivitas, skor tersebut berada dalam kategori Sangat Efektif. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menjalankan proses pembelajaran dengan sangat baik, aktif membimbing, memberikan motivasi, serta melibatkan siswa secara maksimal melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva. Tidak terdapat aspek yang dinilai rendah dalam observasi ini, dan peningkatan terlihat dibandingkan siklus sebelumnya.

Tabel 15. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

Komponen	Hasil
Jumlah Skor Keseluruhan	2.638
Persentase Ketercapaian	94,78%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa persentase ketercapaian aktivitas siswa mencapai 97,71%, yang berada dalam kategori sangat aktif. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva pada siklus III telah berhasil meningkatkan aktivitas siswa secara signifikan, serta menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan efektif. Hasil ini menjadi indikator bahwa pembelajaran telah berjalan dengan optimal sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Tabel 16. Hasil Angket Respon Siswa Siklus III

Komponen	Hasil
Jumlah Skor Positif	324
Jumlah Skor Negatif	36
Rata-Rata Persentase Skor Positif	90%
Rata-Rata Persentase Skor Negatif	10%

Berdasarkan hasil analisis angket respon dapat dilihat bahwa secara umum rata-rata siswa kelas X-B SMA Negeri 3 Tuban memberi respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan media canva dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dimana rata-rata persentase respon siswa adalah 90% positif dan 10% negatif. Berdasarkan kriteria yang ditentukan respon siswa tergolong sangat positif karena masuk interval 86% - 100%.

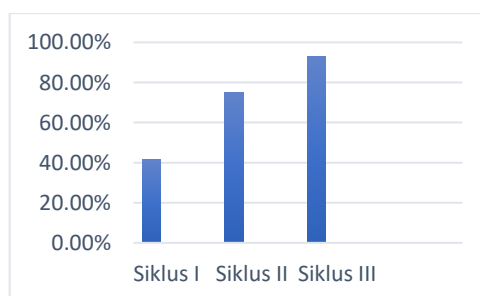
Tabel 17. Hasil Belajar Siswa Siklus III

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	36
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	70
Hasil Presentase	92,64%
Presentase Siswa Tuntas	97%
Presentase Siswa Belum Tuntas	3%

Persentase pencapaian pembelajaran adalah 97% berdasarkan keberhasilan siswa pada Siklus III. Kelas dianggap berhasil diselesaikan ketika pencapaian pembelajaran mencapai persentase yang telah ditentukan. Ada 36 siswa di Kelas X-B, dan 35 di antaranya lulus KKTP.

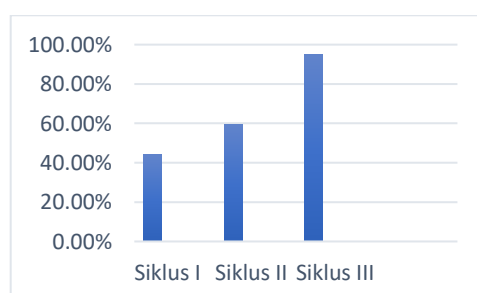
Canva menjadi pengubah permainan dalam Siklus III Pembelajaran Berbasis Masalah, menghasilkan hasil yang bahkan lebih baik daripada di Siklus II. Dengan aktivitas guru mencapai 93,04% tingkat yang dianggap sangat efektif hal ini ditunjukkan dengan jelas dalam hasilnya. Selain itu, ada peningkatan jumlah siswa yang terlibat dalam pembelajaran, dengan 94,78% dianggap sangat aktif. Survei tersebut menghasilkan 90% tanggapan positif dan 10% tanggapan negatif dari siswa.

Pada saat yang sama, ada peningkatan dramatis, menjadi 97%, dalam persentase siswa yang mencapai hasil pembelajaran di atas KKTP (75). Selain itu, 75% siswa memenuhi persyaratan untuk penyelesaian klasikal. Hasil pembelajaran, partisipasi siswa, dan respons positif terhadap proses pembelajaran semuanya telah dipengaruhi secara positif oleh penerapan model *Problem Based Learning* dengan Canva. Hasil siklus ketiga ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dengan Canva layak digunakan dalam kurikulum Ekonomi untuk Kelas X-B di SMA Negeri 3 Tuban. Tidak diperlukan perbaikan atau tindakan lebih lanjut. Menurut (Ritonga et al., 2021), penelitian tindakan kelas (PTK) adalah metode penelitian di mana guru secara sistematis dan terencana mencoba memperbaiki metode pengajaran mereka untuk meningkatkan kualitas konten pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian kelas yang mengikuti model *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk meningkatkan keterlibatan, pembelajaran, dan reaksi guru terhadap model tersebut melalui penggunaan aplikasi Canva. Sebagaimana gambar berikut menunjukkan setiap aktivitas terjadi peningkatan :



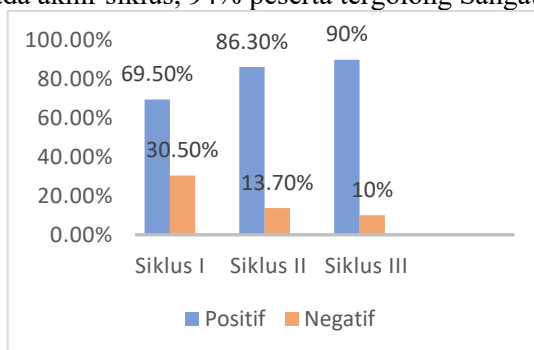
Gambar 2. Observasi Aktivitas Guru Siklus I, II, III.

Berdasarkan hasil observasi tindakan guru pada siklus I, persentase yang diperoleh adalah 41,74%. Pada siklus II, persentase yang diperoleh adalah 74,79%, dan pada siklus III, persentase yang diperoleh adalah 93,04%. Artinya, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dari siklus I, II, dan III mengalami peningkatan efektivitas.



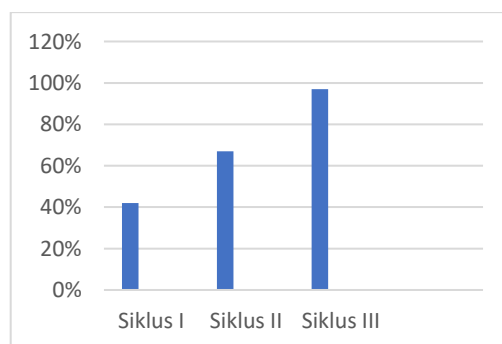
Gambar 3. Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, II, III

Berdasarkan hasil observasi, pada siklus I persentase pencapaiannya sebesar 44,03%, pada siklus II persentase pencapaiannya sebesar 59,56%, dan pada siklus III persentase pencapaiannya sebesar 94,78%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran berdasarkan aktivitas siswa yang diamati dari siklus I, II, dan III, persentasenya selalu meningkat untuk mencapai hasil yang lebih aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurrahma, 2024) bahwa pada akhir siklus, 94% peserta tergolong Sangat Aktif.



Gambar 4. Hasil Angket Respon Siswa Siklus I, II, III

Tingkat respons sebesar 69,5% dicapai pada pelaksanaan siklus I, 86,3% pada siklus II, dan 90% pada siklus III. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa respons siswa dari siklus I – III terus meningkat hingga mencapai hasil positif dengan kemiringan sangat positif, selama proses pembelajaran. Konsisten dengan hal ini, 83% peserta di akhir siklus mencapai hasil ini, yang tergolong sangat positif (Mardianto et al., 2022).



Gambar 5. Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, III

Berdasarkan hasil ini, tampaknya siklus ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan 15 siswa yang berhasil menyelesaikan KKTP, tingkat ketuntasan kelas pada siklus I adalah 42%. Dengan 24 siswa yang melampaui KKTP, siklus kedua menunjukkan peningkatan tingkat ketuntasan kelas menjadi 67%. Dengan 35 siswa yang melampaui KKTP, siklus ketiga menunjukkan peningkatan tingkat ketuntasan kelas menjadi 97,22%. Berdasarkan hasil ini, 90% siswa pada siklus III mampu menyelesaikan seluruh kelas mereka. Konsisten dengan penelitian sebelumnya (Setiyana & Septiana, 2022), hal ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan model pembelajaran yang menarik ke dalam penelitian di kelas dapat meningkatkan pembelajaran siswa.

KESIMPULAN

Kelas X-B SMA Negeri 3 Tuban mengalami peningkatan hasil belajar dan efektivitas setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Canva. Pada setiap jenjang, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dari tingkat kurang efektif 41,74% pada siklus I menjadi sangat efektif 93,04% pada siklus III, aktivitas guru terus meningkat. Keterlibatan siswa meningkat pesat dari 44,03% pada siklus I menjadi 59,56% pada siklus II dan 94,78% pada siklus III. Persentase tanggapan positif siswa terhadap proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, yaitu 69,5% pada siklus I, 86,3% pada siklus II, dan 90% pada siklus III. Demikian pula pada siklus I dan II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa siklus I 41, 67 %, siklus II 66,67% dan siklus III, 97,22%.

Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi Canva dengan model PBL memiliki dampak yang signifikan terhadap keterlibatan guru, keterlibatan siswa, sikap positif terhadap pembelajaran, dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.
- Astuti, P., Alimin, A., & Mustakim, M. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan ...*, 5(3), 1026–1034. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.768>
- Farhan, M., & Arisona, R. D. (2022). Problem Based Learning (PBL) Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 2(2).
- Indriani, N. (2023). Meningkatkan keterampilan menulis tegak bersambung melalui media “Paris” papan bergaris siswa kelas 2 SD Negeri Pucangro 2 Gudo. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(02), 220–230.
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). Menganalisis respon siswa terhadap pembelajaran materi perbandingan dan skala menggunakan pendekatan kontekstual. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(5), 1313–1322.
- Motoh, T. C., & Susanti, K. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Nur Azizah, R. R., Rahmi, E., & Herman, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Kimia (Tatik) Berbasis Android Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidasi Kelas X Di Sma N 1 Koto Baru. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 53–59. <https://doi.org/10.37081/ed.v1i1.4235>
- Nurrahma, F. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model PBL berbantuan media Canva pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5507–5516.
- Putro, N. Y. (2021). Pembelajaran Ekonomi Berbasis Project : Guna Menumbuhkan High Order Thinking Skill (HOTS) dalam Konteks Pendidikan Ekonomi. *Foundasia*, 4(7), 345–456.
- Ritonga, R., Iskandar, R., Ridwan, Y., & Aji, R. H. S. (2021). Penelitian tindakan kelas. *PT. Rajawali Buana Pusaka*, 9.
- Saputra, N. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 1–34.
- Sariayu, M. R., & Miaz, Y. (2020). Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model think pair share di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 295–305.
- Setiyana, A., & Septiana, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pbl Berbantu Aplikasi Canva di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.