

## **Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu di SMA Negeri 5 Denpasar**

Ni Nyoman Lestari<sup>1✉</sup>

<sup>1</sup>SMA Negeri 5 Denpasar, Indonesia

### **Abstrak**

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model Problem Base Learning (PBL) berbantu Canva untuk mempermudah peserta didik dalam memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru. Metode pengumpulan menggunakan metode dokumentasi dan observasi. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Problem Base Learning (PBL) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta dilihat dari adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning; Canva; Hasil Belajar*

### **Abstract**

This article aims to determine the learning outcomes using the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva to make it easier for students to solve problems that have been given by the teacher. The collection method uses documentation and observation methods. It can be concluded that learning using the Problem Based Learning (PBL) model has been proven to be able to improve participants' learning outcomes as seen from the increase in the percentage of students' learning outcomes completion.

**Keywords:** *Problem Based Learning; Canva; Learning Outcomes*

Copyright (c) 2024

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license

✉ Corresponding author: Ni Nyoman Lestari

Email Address : [komangtary2023@gmail.com](mailto:komangtary2023@gmail.com)

Received 14 Maret 2024, Accepted 28 Maret 2024, Published 5 April 2024

Publisher: Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja



## **PENDAHULUAN**

Model-model pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pendidikan seperti Model *Problem Based Learning* yang dijadikan objek penelitian sebagai upaya dalam memajukan suatu bidang tertentu. Model ini sangat berkaitan dengan teori. Model juga merupakan suatu analog konseptual yang digunakan dalam menyarankan bagaimana meneruskan penelitian empiris sebaiknya tentang suatu masalah. Jadi model adalah suatu struktur konseptual yang sudah berhasil dikembangkan dalam suatu bidang dan sekarang diterapkan, terutama dalam membimbing penelitian dan berpikir dalam bidang lain, biasanya dalam bidang yang belum begitu berkembang (Mark 1976 dalam Ratna Wilis Dahar, 1989: 5).

Menurut Sudarman (2020:69) mendefinisikan: "*Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran". Landasan teori *problem*

---

*based learning* adalah *kolaborativisme*, suatu perspektif yang berpendapat bahwa siswa akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu. Hal itu menyiratkan bahwa proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi fasilitator siswa ke proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya sosial dan individual. Menurut paham *konstruktivisme*, manusia hanya dapat memahami melalui segala sesuatu yang dikonstruksinya sendiri. *Problem based learning* memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks.

Menurut Rusma (2010:229) mengatakan: "*Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada". Dalam model *problem based learning* ini, pemahaman, transfer pengetahuan, keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan komunikasi ilmiah merupakan dampak langsung pembelajaran. Sedangkan peluang siswa memperoleh hakikat tentang keilmuan, keterampilan proses keilmuan, otonomi dan kebebasan siswa, toleransi terhadap ketidakpastian dan masalah-masalah non rutin merupakan dampak pengiring pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang diintegrasikan dengan kehidupan nyata. Dalam PBL diharapkan siswa dapat membentuk pengetahuan atau konsep baru dari informasi yang didapatkannya, sehingga kemampuan berpikir siswa benar-benar terlatih.

Semua uraian di atas menunjukkan hal-hal yang perlu dalam upaya meningkatkan kesesuaian pembelajaran *Problem Based Learning* yang akan dilakukan dan prestasi belajar siswa seperti penguasaan strategi-strategi ajar, penguasaan model-model pembelajaran, penguasaan teori-teori belajar, penguasaan teknik-teknik tertentu, penguasaan peran, fungsi dan kegunaan mata pelajaran. Apabila betul-betul guru menguasai dan mengerti tentang hal-hal tersebut dapat diyakini bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu tidak akan rendah. Namun kenyataannya hasil belajar siswa siswi SMA Negeri 5 Denpasar tergolong rendah.

Menurut Evi & Indarini (2021) langkah dari model *Problem Based Learning* yaitu: (1) Orientasi peserta didik pada masalah; (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Melihat kesenjangan antara harapan-harapan yang sudah disampaikan dengan kenyataan lapangan sangat jauh berbeda, dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan utamanya pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu, sangat perlu kiranya dilakukan perbaikan cara pembelajaran. Salah satunya dengan perbaikan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva, dimana peserta didik belajar dari masalah dan mampu memecahkan masalah yang dialami dalam pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Oleh sebab itu penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini adalah media Power Point Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Resmini dkk., (2021, hlm. 337) Canva merupakan yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022, hlm, 110) Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk

---

membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu canva (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm.103). Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, pamflet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019 dalam Mudinillah dkk., (2022, hlm. 103). Canva dapat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Aplikasi canva mudah digunakan dalam mendesain media pembelajaran. Selain menggunakan aplikasi Canva juga dapat diakses pada link [www.canva.com](http://www.canva.com). Di dalam Canva, tersedia banyak template Power Point yang menarik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu juga terdapat animasi, gambar serta audio yang mendukung pembelajaran sehingga Power Point Canva lebih menarik. Canva dapat memberikan banyak keuntungan bagi pendidikan antara lain (1) Membuat materi pembelajaran yang menarik, (2) Meningkatkan keterlibatan peserta didik, (3) Meningkatkan kreativitas peserta didik, (4) Membuat grafik dan diagram, (5) Kolaborasi dan berbagi, (6) Efisiensi waktu. Dengan semua keuntungan ini, Canva sangat berguna dalam pendidikan, terutama dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif serta meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik.

Pendidikan agama merupakan salah satu mata pelajaran yang telah ditetapkan oleh pemerintah dituangkan dan ditulis dalam UU Nomor 20 tahun 2003 Bab V pasal 12 (1) butir (a) yang berbunyi bahwa setiap peserta didik pada satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama. Pendidikan Agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia serta peningkatan potensi spiritual. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual maupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan. Pendidikan Agama Hindu adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, serta peningkatan potensi spiritual sesuai dengan ajaran Agama Hindu. Kurikulum Pendidikan Agama Hindu yang berbasis standar kompetensi dan kompetensi dasar mencerminkan kebutuhan keragaman kompetensi secara nasional.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Rahmatullah, R., Inanna, I & Ampa, A.T. (2020:21) yang berjudul "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva", presentase hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Dengan adanya bantuan materi pembelajaran audiovisual berbantu Canva, peserta didik lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran dengan kriteria sangat baik. Media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran online dan offline. Berdasarkan ulasan di atas, akan diteliti mengenai "*Problem Based Learning* berbantuan media canva untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama hindu di SMA Negeri 5 Denpasar".

---

## METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dalam menghimpun data seperti observasi dan dokumentasi. "Observasi adalah suatu teknik atau metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung" (Sukmadinata, 2012). Observasi dilakukan selama proses mengajar, yaitu dari awal pelajaran sampai akhir pelajaran pada setiap pertemuan di setiap siklus dengan menggunakan lembar observasi dengan bantuan teman sejawat. "Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun atau menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik" (Sukmadinata, 2012). Dokumentasi yang digunakan adalah dokumentasi foto dan video pada saat peserta didik dan guru (peneliti) melakukan aktivitas selama proses pembelajaran. Cara ini dapat memberikan gambaran mengenai situasi kelas, respon, dan sikap peserta didik selama pembelajaran berlangsung serta untuk mendapatkan daftar nama peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Denpasar. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 5 Denpasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini didapatkan beberapa informasi diantaranya : Kurangnya semangat dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk pendidikan agama hindu. Pada saat mengikuti kegiatan proses pembelajaran peserta tidak memiliki minat yang cukup terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga mereka cenderung kurang semangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta guru banyak memberikan tugas mengalami kejenuhan dan kurangnya keaktifan serta semangat untuk belajar. Kurangnya motivasi. Peserta didik yang kurang termotivasi mungkin tidak memiliki minat yang cukup terhadap materi pelajaran, sehingga tidak berusaha dengan maksimal untuk memahami dan menguasai materi tersebut. Model pengajaran. Model pengajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik dapat membuat peserta didik sulit memahami materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan, maka penulis merencanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Base Learning* (PBL) dengan menerapkan pembelajaran tiga siklus selama PPL. Berdasarkan rencana yang sudah dibuat, pembelajaran dilakukan dengan siklus yang berulang, yaitu siklus I dilanjutkan dengan siklus II dan siklus III. Setiap siklus dilakukan dalam satu pertemuan. Untuk siklus I menerapkan model *Problem Base Learning* (PBL), pada siklus II dengan menerapkan model *Problem Base Learning* (PBL) dan media Canva, dan di siklus ke III menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu *Problem Base Learning* (PBL) dan media Canva semakin menarik lagi yang akan diterapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi terlihat adanya perubahan hasil belajar yang terjadi. Maka dari pelaksanaan penelitian tindakan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan berhasil dengan penerapan pembelajaran menggunakan model *Problem Base Learning* (PBL) berbantu Canva mengakibatkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diselesaikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Base Learning* (PBL) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dengan bantuan media pembelajaran power point interaktif Canva dapat meningkatkan hasil belajar dan mengalami peningkatan. Penggunaan model *Problem Base Learning* (PBL) berbantu Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 5 Denpasar. *Problem Base Learning* (PBL) merupakan salah satu varian pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menerima materi dengan model ceramah atau penugasan saja pada saat pembelajaran, tetapi peserta

---

didik dapat menemukan pemahamannya sendiri tentang masalah yang akan dipelajari, sehingga akan lebih bermakna atau terbiasa bagi peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dahar, Ratna Wilis, 1989, *Teori Belajar*, Jakarta : Erlangga Press.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 4.2 (2021): 335-343.
- Salam, Muhammad Yusuf, and Adam Mudinillah. "Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar." *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 23.2 (2021): 101-111.
- Triningsih, Diah Erna. "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek." *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 15.1 (2021): 128-144.