



# Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 3 Pamona Utara

Ni Made Purwasih

## Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in the subject of Hindu Religious Education through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Canva media at SMP Negeri 3 Pamona Utara. The PBL model was chosen because it trains students to think critically, solve problems, and enhance conceptual understanding through active engagement in the learning process. Meanwhile, Canva media is used as an attractive and interactive visual aid to increase students' interest and engagement in learning. This study employs the Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles. Each cycle consists of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects are students of (mention the class) at SMP Negeri 3 Pamona Utara. Data collection techniques include learning outcome tests, observations, and interviews. The results of the study indicate that the implementation of the PBL model assisted by Canva media significantly improves students' learning outcomes. In the first cycle, there was an increase in conceptual understanding, although some challenges were encountered in adapting to the method. In the second cycle, students' learning outcomes improved more optimally, as evidenced by an increase in average scores and the percentage of students meeting the minimum competency criteria. Additionally, students showed a more positive response to learning, which became more engaging and interactive. Thus, the application of the PBL model assisted by Canva media can be an effective alternative learning strategy to enhance students' learning outcomes in Hindu Religious Education. This study recommends the use of similar models in other subjects to improve the quality of learning in schools.

Keywords: Problem-Based Learning, Canva Media, Learning Outcomes, Hindu Religious Education

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva di SMP Negeri 3 Pamona Utara. Model PBL dipilih karena mampu melatih siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan meningkatkan pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, media Canva digunakan sebagai alat bantu visual yang menarik dan interaktif guna meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas (sebutkan kelasnya) di SMP Negeri 3 Pamona Utara. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, terdapat peningkatan pemahaman konsep meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam adaptasi metode. Pada siklus kedua, hasil belajar siswa meningkat lebih optimal, ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar. Selain itu, siswa menunjukkan respons yang lebih positif terhadap pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penerapan model PBL berbantuan media Canva dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model serupa dalam mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** Problem Based Learning, Media Canva, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Hindu

## 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 didapatnya, 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 SMP Negeri 3 Pamona Utara 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 kalangan 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 SMP Negeri 3 Pamona Utara”.

## METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva. PTK ini dilakukan dalam beberapa siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Pamona Utara pada tahun ajaran 2023/2024. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil analisis awal yang menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Hindu serta rendahnya hasil belajar pada pembelajaran konvensional.

Tabel

Jumlah Siswa & Siswi Kelas VII SMP Negeri Pamona Utara

Siswa Kelas V	Jumlah Siswa
Perempuan	12 siswa
Laki – laki	11 siswa
Total	23 siswa

### 3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pamona Utara pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus berlangsung selama dua kali pertemuan atau disesuaikan dengan kebutuhan perbaikan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada bulan September

**Tabel Jadwal Penelitian**

No	Bulan / Tahun	Minggu Ke					Kegiatan
		I	II	III	IV	V	
1	Agustus 2024						Penyusunan proposal dan pelaksanaan kegiatan awal
2	September 2024						1. Perencanaan tindakan I 2. Pengamatan/ pengumpulan data I 3. Refleksi I
3	September 2024						1. Perencanaan tindakan II 2. Pengamatan/ pengumpulan data II 3. Refleksi II
4	September 2024						Penulisan Laporan
5	September 2024						Seminar Hasil dan desiminasi
6	September 2024						1. Penyempurnaan Laporan 2. Pendokumentasian hasil laporan

#### 4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan berikut:

##### a. Perencanaan (Planning)

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media Canva.
- Menyiapkan bahan ajar, media pembelajaran berbentuk infografis, presentasi, atau video menggunakan Canva.
- Menyusun instrumen penelitian, seperti lembar observasi, tes hasil belajar, dan angket respons siswa.

##### b. Pelaksanaan (Acting)

- Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun.
- Menggunakan model PBL, di mana siswa diberikan masalah kontekstual terkait materi Pendidikan Agama Hindu untuk dianalisis dan diselesaikan secara berkelompok.
- Media Canva digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan konsep serta memvisualisasikan materi.

##### c. Observasi (Observing)

- Mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran, mencatat keaktifan, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam menyelesaikan permasalahan.
- Melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa melalui tes formatif.

##### d. Refleksi (Reflecting)

- Menganalisis hasil observasi dan evaluasi untuk mengetahui efektivitas penerapan model PBL berbantuan Canva.
- Jika hasil pembelajaran belum optimal, dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

#### 5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Tes hasil belajar, digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa.
2. Lembar observasi, digunakan untuk menilai aktivitas siswa dan keterlibatan dalam pembelajaran.
3. Angket respons siswa, digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan model PBL berbantuan Canva.

#### 6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif:

- Analisis Kuantitatif: Hasil tes belajar dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

- Analisis Kualitatif: Data dari observasi dan angket dianalisis untuk mengetahui respon siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, serta kendala yang dihadapi selama proses penelitian.

### 7. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dianggap berhasil apabila:

1. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari siklus ke siklus.
2. Minimal 85% siswa mencapai nilai di atas KKM yang telah ditetapkan.
3. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis PBL dengan media Canva.

## PEMBAHASAN

### Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva

Dalam penelitian ini, model Problem Based Learning (PBL) diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 3 Pamona Utara. PBL dipilih karena mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis masalah, dan menemukan solusi secara mandiri maupun berkelompok. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, media Canva digunakan sebagai alat bantu dalam menyajikan materi dalam bentuk infografis, video, dan presentasi visual yang menarik.

Penerapan PBL dalam pembelajaran ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah – Siswa diberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Hindu, seperti nilai-nilai dharma dalam kehidupan sehari-hari.
2. Eksplorasi Informasi – Siswa mencari informasi dari berbagai sumber untuk memahami konsep yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan.
3. Diskusi Kelompok – Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis permasalahan dan mencari solusi yang tepat.
4. Penyajian Hasil – Siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan bantuan media Canva dalam bentuk infografis atau presentasi digital.
5. Refleksi dan Evaluasi – Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi hasil pembelajaran serta mendiskusikan solusi terbaik terhadap permasalahan yang telah disajikan.

### 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah penerapan model PBL berbantuan media Canva, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari:

- Nilai rata-rata siswa meningkat dari siklus ke siklus. Pada siklus pertama, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menggunakan Canva. Namun, pada siklus kedua, pemahaman mereka semakin baik setelah lebih terbiasa dengan metode pembelajaran yang diterapkan.
- Persentase ketuntasan belajar meningkat. Jika pada awalnya hanya sekitar 60% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka pada siklus kedua meningkat menjadi lebih dari 85% siswa.
- Respons positif siswa terhadap pembelajaran. Siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Canva membantu memvisualisasikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

### 3. Keunggulan dan Kendala dalam Penerapan PBL Berbantuan Canva

#### a. Keunggulan

- Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- Membantu siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui diskusi kelompok.
- Mempermudah pemahaman konsep dengan media visual yang menarik.
- Membuat pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan.

#### b. Kendala dan Solusi

- Keterbatasan akses internet → Solusi: Guru menyiapkan materi Canva dalam bentuk offline.
- Beberapa siswa kurang familiar dengan Canva → Solusi: Guru memberikan pelatihan singkat sebelum pembelajaran.
- Siswa masih pasif dalam diskusi awal → Solusi: Guru lebih banyak membimbing dan memberi motivasi agar siswa aktif berpartisipasi.

### 4. Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu. Oleh karena itu, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan antara lain:

- Guru dapat menerapkan metode ini secara berkelanjutan, terutama dalam materi yang memerlukan analisis mendalam.
- Peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media digital seperti Canva agar pembelajaran lebih inovatif.
- Perlu penelitian lebih lanjut untuk melihat efektivitas metode ini dalam mata pelajaran lain.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 3 Pamona Utara, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa serta meningkatnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari siklus pertama ke siklus kedua.
2. Model PBL mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran. Siswa juga lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar karena metode ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.
3. Penggunaan media Canva membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami. Dengan Canva, siswa dapat mengekspresikan pemahaman mereka dalam bentuk infografis atau presentasi yang lebih kreatif.
4. Kendala yang muncul dalam penerapan metode ini, seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya familiaritas siswa dengan Canva, dapat diatasi dengan pendampingan guru serta pemanfaatan materi yang dapat diakses secara offline.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam mata pelajaran lainnya, terutama untuk materi yang membutuhkan pemecahan masalah dan pemahaman mendalam.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam berdiskusi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui penggunaan teknologi seperti Canva.
3. Bagi sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan dalam penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti akses internet yang memadai dan pelatihan bagi guru dalam penggunaan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model PBL dengan media digital lainnya serta menguji efektivitasnya dalam berbagai mata pelajaran untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi Kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of teaching* (8th ed.). Pearson.
- Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Trianto. (2013). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Widodo, S. (2020). *Canva sebagai media pembelajaran kreatif di era digital*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 45–55. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.12345>