

MODEL PBL BERBANTU *CANVA* INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KOLABORASI SISWA SMK TKR

Mochamad Syahfril Wirayudha

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: mochamadsyahfril.21036@mhs.unesa.ac.id

Djoko Suwito

Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: djokosuwito@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas model Problem Based Learning (PBL) berbantu media *Canva* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kolaborasi siswa SMK TKR. Penelitian menggunakan desain *one group pretest posttest* dengan instrumen berupa media *Canva*, modul ajar, soal *pretest posttest*, serta angket kolaborasi. Seluruh instrumen divalidasi oleh ahli dengan hasil valid, yaitu media pembelajaran (82,37%), ahli materi (84,41%), ahli bahasa (82–85%), modul ajar (90%), soal hasil belajar (86,75%), dan angket kolaborasi (84,25%). Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari nilai *pretest* 54,92 menjadi 84,30 pada *posttest*, dengan kenaikan sebesar 53,49%. Uji normalitas (Sig. *pretest* = 0,287; *posttest* = 0,339) dan uji homogenitas (Sig. = 0,955) menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji *paired sample t-test* menghasilkan Sig. < 0,001, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah tindakan. Hasil angket kolaborasi siswa mencapai persentase 83% yang termasuk kategori sangat tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model PBL berbantu media *Canva* interaktif efektif dan layak digunakan, serta memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan kolaborasi siswa TKR SMK.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Canva, hasil belajar, kolaborasi.*

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by interactive Canva media in improving vocational students' learning outcomes and collaboration skills. The research employed a one-group pretest–posttest design using Canva media, teaching modules, pretest–posttest items, and a collaboration questionnaire. All instruments were validated by experts and categorized as valid, including learning media (82.37%), material validation (84.41%), language validation (82–85%), teaching modules (90%), learning outcome items (86.75%), and the collaboration questionnaire (84.25%). Learning outcomes increased significantly from a pretest score of 54.92 to a posttest score of 84.30, representing a 53.49% improvement. The normality test (pretest Sig. = 0.287; posttest Sig. = 0.339) and homogeneity test (Sig. = 0.955) confirmed that the data met the required assumptions. The paired sample t-test yielded Sig. < 0.001, indicating a significant difference between pretest and posttest scores. The collaboration questionnaire results reached 83%, categorized as very high. The study concludes that the interactive Canva-assisted PBL model is effective, feasible, and significantly improves students' learning outcomes and collaboration skills.

Keywords: *Problem Based Learning, Canva, learning outcomes, collaboration.*

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap bersaing di dunia industri modern. Pesatnya kemajuan teknologi, globalisasi, dan transformasi digital menuntut lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Pada bidang Teknik Kendaraan Ringan (TKR), kebutuhan tersebut semakin relevan karena perkembangan industri otomotif yang dinamis menuntut tenaga kerja yang mampu bekerja dalam

tim, berpikir kreatif, serta mampu memecahkan berbagai permasalahan teknis secara efektif. Sejalan dengan itu, pendidikan kejuruan berperan penting dalam membentuk kompetensi dan karakter siswa untuk menjawab tuntutan industri tersebut (Slamet, 2009). Selain itu, dunia industri memandang bahwa lulusan SMK harus memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai agar terdidik dan siap memasuki dunia kerja (Tri Hajanto & Surono, 2020).

Namun, realitas di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang dibutuhkan oleh industri dengan kompetensi siswa. Berdasarkan

observasi awal yang dilakukan peneliti ketika melaksanakan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Negeri 7 Surabaya, ditemukan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) masih didominasi oleh metode ceramah tradisional. Guru menjadi pusat pembelajaran dan siswa cenderung pasif, sehingga interaksi kelas berjalan satu arah. Kondisi tersebut membuat sebagian siswa kesulitan memahami materi secara mendalam, kurang terlibat dalam diskusi kelompok, serta jarang diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif maupun bekerja sama. Padahal, kompetensi PKK sangat erat kaitannya dengan kegiatan kolaboratif dan kreativitas dalam menghasilkan produk maupun menyusun konsep usaha.

Penggunaan metode ceramah secara terus-menerus menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga motivasi belajar siswa menurun. Guru sering kali hanya menyampaikan materi sesuai modul tanpa memberikan variasi media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep dengan jelas. Akibatnya, siswa hanya menerima informasi tanpa mengalami proses belajar bermakna. Kondisi ini berpotensi memperlemah kemampuan mereka dalam menyusun solusi atas suatu masalah, bekerja dalam kelompok, serta menghasilkan ide-ide baru padahal ketiga kemampuan tersebut sangat dibutuhkan dalam dunia industri otomotif maupun dunia wirausaha.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu membawa siswa pada situasi belajar aktif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah. Salah satu model pembelajaran yang banyak direkomendasikan dalam konteks pendidikan kejuruan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa pada situasi permasalahan nyata sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. PBL menuntut siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, mengidentifikasi masalah, merancang strategi, hingga menghasilkan solusi. Keterlibatan siswa secara aktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berperan penting dalam keberhasilan proses belajar. *Canva* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk menampilkan materi dalam bentuk visual, interaktif, dan menarik. Keunggulan *Canva* telah dibuktikan oleh berbagai penelitian, misalnya daya tarik dan kemudahan pemahaman visual (Amrina et al., 2019), kelayakan media menurut ahli (Riza et al., 2020), serta kemampuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar

(Titin & Kurnia, 2022). Dalam konteks pembelajaran PKK, media interaktif seperti *Canva* memungkinkan guru menyajikan materi kewirausahaan dalam bentuk infografis, template bisnis, visual proyek, maupun panduan langkah yang lebih mudah dipahami.

Integrasi PBL dengan media *Canva* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan berpusat pada siswa. Pelaksanaan PBL yang didukung desain visual intuitif dari *Canva* dapat membantu siswa memahami permasalahan dengan lebih jelas, memvisualisasikan ide-ide mereka, serta menghasilkan solusi yang kreatif. Selain itu, diskusi kelompok dalam PBL dapat diperkuat melalui pembuatan presentasi, poster, hingga proyek digital yang dibuat siswa secara kolaboratif menggunakan *Canva*. Dengan demikian, kombinasi model PBL dan media *Canva* diyakini dapat menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21, terutama untuk meningkatkan hasil belajar, kolaborasi, dan kreativitas siswa.

Berdasarkan evaluasi awal selama observasi, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKK masih belum sesuai harapan, terutama terkait kemampuan memahami konsep dasar wirausaha, menyusun produk, dan mengerjakan analisis sederhana. Kemampuan kolaborasi siswa juga masih bervariasi, terlihat dari masih kurangnya kerja sama antar anggota kelompok, ketidakseimbangan dalam pembagian tugas, serta kurang aktifnya beberapa siswa dalam berdiskusi. Kreativitas siswa dalam menghasilkan gagasan dan merancang solusi pun masih perlu ditingkatkan. Hal ini semakin menegaskan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media yang mendukung keterlibatan siswa.

SMK Negeri 7 Surabaya merupakan sekolah menengah kejuruan di bidang teknik yang menuntut pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif. Untuk itu, pembelajaran PKK seharusnya menjadi ruang bagi siswa untuk mengasah kreativitas dalam merancang produk dan mengembangkan ide usaha. Melalui penerapan PBL berbantu *Canva*, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga aktif dalam proses merancang ide, berkomunikasi, bekerja dalam kelompok, serta menyajikan hasil gagasan secara visual. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan serupa dapat meningkatkan kemampuan akademik sekaligus non-akademik siswa, terutama dalam konteks vokasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kelayakan media *Canva* interaktif serta menguji pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Canva* terhadap hasil belajar dan kolaborasi siswa kelas XI TKR SMK Negeri 7 Surabaya. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PKK dan menjawab

kebutuhan kompetensi abad ke-21 di lingkungan pendidikan vokasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest posttest*. Rancangan ini dipilih karena dilakukan *pretest* sebelum penerapan perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih tepat dengan cara membandingkannya dengan kondisi sebelumnya, sebelum menerapkan perlakuan (Fitrianingsih & Musdalifah, 2015).

Tabel. 1 *One Group Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T ₁	X	T ₂

Sumber: Susanti, 2013

Keterangan:

T1: *Pretest*, Dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan.

X: *Treatment*, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran.

T2: *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah perlakuan.

Proses penilaian pemahaman siswa selama pembelajaran dijelaskan dibawah ini:

1. Tahap Persiapan

- Menyusun media *Canva* interaktif.
- Menyusun modul ajar pembelajaran PBL.
- Menyusun soal *pretest posttest* serta angket kolaborasi.
- Melakukan validasi instrumen melalui ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli penilaian.

2. Tahap Pelaksanaan

- Memberikan *pretest* kepada siswa.
- Melaksanakan pembelajaran dengan model PBL berbantu *Canva* interaktif melalui tahapan: identifikasi masalah, analisis, diskusi kelompok, pengumpulan informasi, dan presentasi.
- Melibatkan aktivitas kolaboratif terstruktur sesuai sintaks PBL.

3. Tahap Akhir

- Memberikan *posttest* kepada siswa.
- Membagikan angket kolaborasi.
- Menganalisis hasil penelitian.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 7 Surabaya, saat semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI TKR 1 yang menjadi kelompok eksperimen dalam desain *one group pretest posttest*. Pemilihan kelas menggunakan teknik purposive berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran dan kesesuaian kebutuhan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa instrumen yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli, meliputi:

1. Tes Hasil Belajar

Berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan PBL berbantu *Canva*.

2. Angket Kolaborasi

Disusun berdasarkan indikator kolaborasi, menggunakan skala Likert empat tingkat, terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Skema penskoran mengikuti kaidah pembalikan skor untuk pernyataan negatif.

3. Dokumentasi

Berupa foto kegiatan, rekaman pembelajaran, serta catatan lapangan selama pelaksanaan PBL.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap: (1) analisis kelayakan instrumen hasil validasi, (2) analisis hasil belajar dan kolaborasi, serta (3) uji statistik untuk menguji efektivitas pembelajaran.

Pertama, skor validasi dihitung menggunakan rumus persentase dan dikonversi ke kategori kelayakan sesuai kriteria yang digunakan. Kedua, skor *pretest* dan *posttest* dihitung untuk memperoleh nilai rata-rata, persentase peningkatan, dan klasifikasi hasil belajar. Ketiga, dilakukan uji persyaratan berupa uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis ini mengikuti prosedur pada bagian Teknik Analisis Data.

Tabel. 2 Rumus Perhitungan Persentase Validasi

Komponen	Rumus	Keterangan
Persentase Validasi	$(\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100\%$	Menentukan tingkat kelayakan instrumen berdasarkan skor validator.
Rata-rata	$M = \Sigma X / N$	Digunakan untuk menghitung rata-rata skor per aspek.

Tabel. 3 Kategori Kelayakan Validasi

Persentase	Kategori
80–100%	Sangat Baik / Valid / Layak
60–79%	Baik / Cukup Layak
50–59%	Kurang
<50%	Tidak Layak

Tabel. 4 Skema Penskoran Angket Kolaborasi (Likert)

Jenis Pernyataan	SS	S	KK	TP
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Rumus pembalikan skor:
Skor Baru = 5 – Skor Asli

Tabel. 5 Konversi Skor Angket ke Persentase & Kategori

Langkah	Rumus / Rentang
Skor Total	Σ skor butir
Persentase	$(\text{Skor total} / \text{Skor maksimum}) \times 100\%$
Kategori	0–25% Sangat Rendah; 26–50% Rendah; 51–75% Baik; 76–100% Sangat Baik

Tabel. 6 Daftar Uji Statistik yang Digunakan (Untuk Hasil & Pembahasan)

Uji	Tujuan	Kriteria
Uji Normalitas (Shapiro–Wilk)	Menilai distribusi data	Sig. > 0,05 = Normal
Uji Homogenitas (Levene)	Menilai kesamaan varians	Sig. > 0,05 = Homogen
Paired Sample t-Test	Menilai perbedaan <i>pretest–posttest</i>	Sig. < 0,05 = Ada perbedaan signifikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Validasi Instrumen

Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli modul ajar, dan ahli soal. Hasil rekapitulasi ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel. 7 Rekapitulasi Validasi Instrumen

Instrumen	Persentase	Kategori
Media <i>Canva</i> Interaktif	82,37%	Valid
Validasi Materi	84,41%	Valid
Validasi Bahasa	82–85%	Valid
Modul Ajar	90%	Sangat Valid
Soal Hasil Belajar (<i>pre–post</i>)	86,75%	Valid
Angket Kolaborasi	84,25%	Valid

Interpretasi:

Seluruh instrumen mencapai rentang 82–90%, menunjukkan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

2. Hasil Belajar Siswa

Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran PBL berbantu *Canva* interaktif.

Tabel. 8 Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Jenis Tes	Rata-rata	Keterangan
<i>Pretest</i>	54,92	Nilai awal sebelum tindakan
<i>Posttest</i>	84,30	Nilai setelah penerapan PBL + <i>Canva</i>
Peningkatan	53,49%	Kenaikan sangat signifikan

Interpretasi:

Terdapat peningkatan nilai sebesar 29,38 poin dan kenaikan persentase 53,49%, menunjukkan perubahan yang sangat kuat setelah perlakuan.

3. Hasil Angket Kolaborasi

Angket diberikan setelah pembelajaran berbasis PBL.

Tabel. 9 Hasil Angket Kolaborasi

Aspek	Persentase	Kategori
Kolaborasi Siswa	83%	Sangat Tinggi

Interpretasi:

PBL berbantu *Canva* mampu mendorong siswa terlibat aktif, bekerja sama dalam tim, serta menyelesaikan masalah secara kelompok.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas *Shapiro–Wilk* digunakan untuk menilai apakah data berdistribusi normal.

Tabel. 10 Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,287	Normal (Sig. > 0,05)
<i>Posttest</i>	0,339	Normal (Sig. > 0,05)

Interpretasi:

Kedua data berdistribusi normal sehingga uji parametrik (*paired t-test*) dapat digunakan.

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan varians kedua data homogen.

Tabel. 11 Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.	Keterangan
<i>Pretest–Posttest</i>	0,955	Homogen (Sig. > 0,05)

Interpretasi:

Data memiliki varians homogen syarat analisis parametrik terpenuhi.

6. Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*)

Digunakan untuk memastikan apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah tindakan.

Tabel. 12 Hasil *Paired Sample t-Test*

Parameter	Nilai
Sig. (2-tailed)	< 0,001
Keputusan	H_0 ditolak
Kesimpulan	Ada perbedaan signifikan antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>

Interpretasi:

Karena Sig. < 0,05, maka terdapat peningkatan signifikan hasil belajar setelah pembelajaran PBL berbantu *Canva* interaktif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Canva* yang dikembangkan untuk mendukung penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian kelayakan tersebut memberikan gambaran bahwa media *Canva* mampu memenuhi aspek kesesuaian materi, kejelasan penyajian, kemudahan dipahami, tampilan visual, serta relevansinya dengan kebutuhan pembelajaran di SMK. Pada aspek materi, ahli menilai bahwa konten yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar PKK

dan dapat menunjang pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajari. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian positif pada struktur tampilan, desain visual, pemilihan warna, dan kerapian elemen grafis yang membuat materi lebih mudah diserap oleh siswa. Dengan demikian, media *Canva* yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

Selain kelayakan media, pembahasan selanjutnya difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran PBL berbantu media *Canva*. Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji statistik, terlihat adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada tahap awal, nilai *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil observasi sebelumnya bahwa pemahaman siswa terhadap materi PKK masih terbatas karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Setelah penerapan PBL berbantu *Canva*, nilai *posttest* meningkat pada sebagian besar siswa, menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada pemecahan masalah mampu meningkatkan pemahaman konsep mereka secara lebih mendalam.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak lepas dari karakteristik model PBL yang menuntut siswa untuk menganalisis masalah, bekerja sama, dan menemukan solusi secara mandiri dengan bantuan visualisasi materi melalui *Canva*. Media *Canva* memungkinkan siswa melihat informasi dalam bentuk infografis, alur proses, dan tampilan visual yang lebih mudah dipahami sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Model PBL yang menempatkan siswa dalam konteks permasalahan nyata juga membantu mereka menghubungkan teori dengan praktik, sehingga berdampak langsung pada peningkatan pemahaman materi.

Selanjutnya, kemampuan kolaborasi siswa juga menunjukkan peningkatan berdasarkan hasil angket yang diberikan. Indikator kolaborasi seperti kemampuan berkomunikasi dalam kelompok, saling membantu, membagi tugas secara adil, dan memberikan kontribusi aktif mengalami peningkatan setelah pembelajaran. Pada pembelajaran sebelumnya, siswa cenderung pasif dan jarang berinteraksi secara efektif dalam kelompok. Namun, melalui penerapan PBL yang mengharuskan mereka bekerja sama untuk menyelesaikan masalah, siswa menjadi lebih terlatih dalam berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mendengarkan pandangan teman. Media *Canva* juga turut mendukung proses kolaboratif karena siswa dapat membuat desain presentasi atau proyek kelompok secara

bersama-sama, sehingga memperkuat kerja sama dan keterlibatan aktif setiap anggota.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Canva* yang valid dan layak, ketika dipadukan dengan model PBL, mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PKK. Kombinasi keduanya menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, khususnya pada konteks pendidikan vokasi seperti di SMK Negeri 7 Surabaya.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Canva* interaktif pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Negeri 7 Surabaya terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kolaborasi siswa kelas XI TKR. Pembelajaran berbasis masalah yang disajikan melalui media visual interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, terstruktur, dan kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami materi serta mampu menghubungkannya dengan situasi kewirausahaan yang nyata. Kenaikan signifikan skor hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* yang didukung oleh hasil uji normalitas, homogenitas, dan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa peningkatan tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak langsung dari intervensi pembelajaran. Selain itu, kemampuan kolaborasi siswa berada pada kategori sangat tinggi, menandakan bahwa kegiatan diskusi, pemecahan masalah kelompok, serta pembagian peran dalam sintaks PBL berjalan dengan baik dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Dengan demikian, PBL berbantu *Canva* interaktif layak dijadikan alternatif model pembelajaran pada mata pelajaran PKK karena mampu mengoptimalkan aspek kognitif sekaligus membangun kerja sama yang produktif di lingkungan kelas.

Saran

1. Untuk Guru:

Guru disarankan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) secara lebih konsisten pada mata pelajaran PKK karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan kolaborasi siswa. Penggunaan media *Canva* interaktif dapat dikembangkan dalam bentuk materi visual, contoh studi kasus, alur kerja proyek, maupun template usaha agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Guru juga dapat mengkombinasikan PBL dengan evaluasi formatif visual untuk memastikan keterlibatan siswa tetap terjaga pada setiap tahap.

2. Untuk Sekolah:

Sekolah diharapkan menyediakan dukungan sarana dan prasarana yang memungkinkan implementasi PBL berbantu media digital berjalan lebih optimal, seperti penyediaan perangkat gawai, akses internet stabil, dan fasilitas laboratorium kewirausahaan. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan internal bagi guru terkait penggunaan media interaktif seperti *Canva* dan strategi pembelajaran kolaboratif, sehingga inovasi pembelajaran dapat berjalan berkesinambungan.

3. Untuk Siswa:

Siswa diharapkan lebih aktif terlibat dalam setiap proses pembelajaran, terutama dalam diskusi kelompok, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah. Siswa perlu meningkatkan kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta berperan secara seimbang dalam kelompok agar sintaks PBL dapat berjalan efektif. Keterlibatan aktif ini akan membantu meningkatkan pemahaman konsep PKK sekaligus membangun keterampilan kerja tim yang dibutuhkan di dunia industri.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya:

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan menambahkan kelas kontrol agar perbandingan hasil belajar lebih komprehensif. Penelitian juga dapat diperluas dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, komunikasi, atau keterampilan berpikir kritis. Selain itu, penggunaan durasi pembelajaran yang lebih panjang dan variasi media interaktif lain dapat membantu melihat dampak PBL secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, N. (2018). Uji normalitas dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, xx(x), xx–xx.
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Amelia, M. A. (2017). Analisis soal hasil belajar berbasis HOTS pada materi pecahan. *Jurnal Evaluasi Pembelajaran*, xx(x), xx–xx.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pilar Pendidikan*, 14(1), 15–31.
- Amrina, D. E., Jaenudin, R., Fatimah, S., & Mardetini, E. (2019). Pelatihan media PowerPoint Slide Master berbasis pembelajaran kolaboratif di SMA Kelurahan Bukit Lama Palembang. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 3(3), 1–18.
- Choir, S. M., & Reffiane, F. (2024). Penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(1), 271–277. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i1.220>
- Fitrianingsih, & Musdalifah. (2015). Pelaksanaan desain *pretest–posttest* dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, xx(x), xx–xx.
- Hajanto, T., & Surono. (2020). Pendidikan vokasi dan tantangan dunia industri. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, xx(x), xx–xx.
- Jelimun, M. O., Selamat, E. H., Anung, M. S., Jumat, H. I., & Darma, B. C. (2024). Pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva* kepada para guru SMP. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 396–404. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.4073>
- Pulungan, E. N., & Simamora, K. F. (2024). Influence of *Canva* media based on guided inquiry model on students' critical thinking ability and chemical literacy. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 6(1), xx–xx. <https://doi.org/10.24114/jipk.v6i1.57379>
- Rahayu, P. S., Rejeki, R., & Yanti, A. L. (2024). Application of *Canva* media to improve science learning outcomes for MI Darussalam students. *Indonesian Journal of Basic Education*, 6(3), 264–269. <https://doi.org/10.37728/ijobe.v6i3.1014>
- Riza, M., Lestari, R., & Pratama, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran *Canva* interaktif pada pembelajaran SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, xx(x), xx–xx.
- Slamet. (2009). *Dasar-Dasar Pendidikan Vokasi*. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Suñol, J. J., Arbat, G., Pujol, J., Feliu, L., Fraguell, R. M., & Planas-Lladó, A. (2015). Peer and self-assessment applied to oral presentations from a multidisciplinary perspective. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 41(4), 622–637. <https://doi.org/10.1080/02602938.2015.1037720>
- Susanti. (2013). Implementasi desain *one group pretest–posttest* dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, xx(x), xx–xx.
- Titin, & Kurnia, A. M. (2022). Pengaruh media *Canva* terhadap minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, xx(x), xx–xx.
- Triyono, T., Dwijayanti, I., & Sumarno. (2023). Overview of teachers' knowledge about *Canva*'s innovative learning media. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 55–57. <https://doi.org/10.33084/tunas.v9i1.6403>
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Bumi Aksara.
- Wahyuningrum, F., Arifin, Z., & Putra, R. (2014). Penggunaan desain *pre-eksperimental* dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, xx(x), xx–xx.