



Meningkatkan Kreativitas Siswa terhadap Materi Tantangan dan Peluang dalam Membangun Keluarga Harmonis dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Canva di Kelas XII SMA Xaverius 1 Palembang

Recardus Eko Prasetyo¹, Nerita Setyaningtiyas², Adi Prasetyo³
¹⁻³ STPKAT St. Fransiskus Asisi Semarang

Korespondensi Penulis: ryecop@gmail.com

Abstract. *Today's education not only emphasizes mastery of academic material, but also the development of creativity and critical thinking skills. In the context of high school education, especially for class XII students who are in Phase F, it is important for them to understand the challenges and opportunities in building a harmonious family. To understand and master the material, creativity is needed in learning. It must be admitted that most teachers use only one or two methods in learning, so that students are not interested and tend to play alone/chat with friends (noisy in class). The Problem Based Learning model can encourage students to think critically, creatively and collaboratively in solving the problems they face. In the context of learning about the challenges and opportunities in building a harmonious family, PBL can be a very effective method because students are invited to be directly involved in the learning process through discussion, analysis and solving real problems that are relevant to the topic. To increase the effectiveness of PBL, support from interesting and interactive learning media is needed, one of which is Canva. By combining the PBL method and Canva media, it is hoped that more interesting, interactive and effective learning can be created, so that students can increase their creativity and understanding of the challenges and opportunities in building a harmonious family.*

Keywords: *Creativity, Problem Based Learning, Canva.*

Abstrak. Pendidikan masa kini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi akademis semata, tetapi juga pada pengembangan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis. Dalam konteks pendidikan di SMA, terutama pada siswa kelas XII yang berada dalam Fase F, penting bagi mereka untuk memahami tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis. Untuk memahami dan menguasai materi tersebut, dibutuhkan kreativitas dalam pembelajaran. Harus diakui, sebagian besar guru menggunakan hanya satu atau dua metode saja dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak tertarik dan cenderung main sendiri/ngobrol dengan teman (ribut di dalam kelas). Model *Problem Based Learning* dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam konteks pembelajaran tentang tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis, PBL dapat menjadi metode yang sangat efektif karena siswa diajak untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi, analisis, dan penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan topik. Untuk meningkatkan efektivitas PBL, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya Canva. Dengan menggabungkan metode PBL dan media Canva, diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka tentang tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis.

Kata kunci: *Kreativitas, Problem Based Learning, Canva.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan masa kini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi akademis semata, tetapi juga pada pengembangan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis. Dalam konteks pendidikan di SMA, terutama pada siswa kelas XII yang berada dalam Fase F, penting bagi mereka untuk memahami tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis. Materi ini tidak hanya relevan dengan kehidupan mereka di masa depan, tetapi juga memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah-

masalah yang terkait. Karena pada kenyataannya, perkawinan tidak selamanya seperti yang ada di drama Korea atau dongeng dongeng. Dalam perkawinan ada banyak hal yang membutuhkan kesiapan yang matang (Paseno & Palimbo, 2023).

Untuk memahami dan menguasai materi tersebut, dibutuhkan kreativitas dalam pembelajaran. Harus diakui, sebagian besar guru menggunakan hanya satu atau dua metode saja dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak tertarik dan cenderung main sendiri/ngobrol dengan teman (ribut di dalam kelas). Selain itu, siswa juga gampang merasa jenuh mengingat mereka adalah generasi Z yang mudah bosan dan jenuh dengan aktifitas yang berulang ulang. Sebenarnya cara mengajar guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang beragam akan lebih menyenangkan dan siswa lebih mudah memahami serta mengerti apa yang disampaikan oleh guru di dalam kelas sehingga kelas akan lebih kondusif. Dalam menghadapi tantangan mengajar generasi Z, para guru/tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media dan proses pembelajaran yang sesuai bagi generasi tersebut. Diperlukan suatu model dan media pembelajaran yang tepat agar siswa tidak mudah merasa bosan (Kusumaningtyas et al., 2020).

Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) telah dikenal sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui penyelesaian masalah nyata. PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam konteks pembelajaran tentang tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis, PBL dapat menjadi metode yang sangat efektif karena siswa diajak untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi, analisis, dan penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan topik. Metode pembelajaran problem based learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa pada situasi yang berorientasi terhadap masalah dunia nyata termasuk dalam belajar. Metode pembelajaran problem based learning mampu meninjau kemampuan siswa memecahkan masalah dan menyampaikan hasil penemuan pengetahuan dengan melakukan eksperimen bersama kelompoknya (Asiah et al., 2023).

Namun, untuk meningkatkan efektivitas PBL, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Menurut (Rivki et al., n.d.), salah satu media audio visual yang dapat menarik perhatian siswa adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Di dalam aplikasi canva, guru dapat mendesain media pembelajaran dengan menarik, penuh ilustrasi, dan interaktif. Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep konsep yang abstrak menjadi

lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui Canva, siswa dapat membuat presentasi, infografis, dan media visual lainnya yang tidak hanya menarik, tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami materi. (Ridwan Barus, 2023).

Dengan menggabungkan metode PBL dan media Canva, diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka tentang tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana penerapan metode PBL dengan bantuan media Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMA Xaverius 1 Palembang, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

2. KAJIAN TEORITIS

1. Makna Kreativitas dalam Pembelajaran

Menurut Rajagukguk (dalam Caron & Markusen, 2016), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide/produk baru/asli yang memiliki nilai guna, hasil dari ide/produk diperoleh melalui proses. Kreativitas dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui berbagai proses yang bermanfaat dalam kehidupan. Dengan demikian, kreativitas sangat dibutuhkan bagi siswa dalam kehidupannya. Berdasarkan pemahaman di atas, metode pembelajaran yang mendukung eksplorasi dan pemecahan masalah, seperti PBL, sangat penting untuk diterapkan.

Kreativitas menjadi prioritas utama dalam Profil Pelajar Pancasila di Kurikulum Merdeka. Siswa yang kreatif mampu mengubah dan menghasilkan sesuatu yang asli, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Menjadi kreatif memerlukan konsep asli, menghasilkan karya asli, dan melakukan tindakan yang asli. (Lilihata et al., 2023)

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan memecahkan masalah. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan

pengetahuan konsep – konsep penting, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri (Wena, 2020).

PBL memiliki beberapa tahapan, yaitu: identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, pengembangan solusi, dan evaluasi hasil. Pada tahap identifikasi masalah, siswa diajak menjawab pertanyaan tentang, ” Apa yang perlu kita ketahui untuk memecahkan masalah yang kita hadapi?” Setelah melakukan diskusi dan konsultasi, mereka melakukan penelaahan atau penelitian dan mengumpulkan informasi. Pebelajar melihat kembali ide –ide awal untuk menentukan mana yang masih dapat dipakai. Sering kali, pada saat para pebelajar menyampaikan masalah – masalah, mereka menemukan cara – cara baru untuk memecahkan masalah. Hal ini dapat menjadi sebuah proses atau tindakan untuk mengeliminasi ide – ide yang tidak dapat dipecahkan atau sebaliknya ide – ide yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah (Wena, 2020).

3. Media Pembelajaran Canva

Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi, poster, dan berbagai media visual lainnya dengan mudah. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Monoarfa, 2021).

Dalam pembelajaran, Canva dapat digunakan untuk menyajikan informasi secara visual dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep konsep yang kompleks. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Canva juga memungkinkan guru untuk mendesain materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Menurut Tanjung & Faiza (dalam Monoarfa, 2021), adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, dan menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.

3. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Xaverius 1 Palembang, khususnya pada siswa kelas XII Fase F. Saya memilih sekolah ini karena relevan dengan tempat mengajar saya dan juga memiliki fasilitas yang memadai untuk penerapan media digital dalam

pembelajaran. Jenis penelitian yang saya lakukan adalah jenis penelitian kuantitatif. Alasannya adalah mengukur peningkatan kreativitas siswa dan pemahaman materi secara terukur dan objektif. Data dikumpulkan dalam bentuk angka dan dianalisis dengan statistik untuk menguji hipotesis. Fokus utamanya adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menerapkan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan media Canva dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

2. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

- a. Subjek penelitian adalah Kelas XII A2.3 Fase F di SMA Xaverius 1 Palembang dengan jumlah siswa 33 orang.
- b. Tempat penelitian di SMA Xaverius 1 Palembang.
- c. Waktu penelitian akan dilaksanakan selama satu bulan dengan dua siklus.

3. Langkah Perbaikan Siklus

a. Siklus I

1. Perencanaan: Menyusun rencana pembelajaran menggunakan metode PBL berbantuan media Canva, membuat rencana pelajaran, dan menyiapkan materi.
2. Pelaksanaan: Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat.
3. Observasi: Mengamati dan mencatat aktivitas dan hasil belajar siswa selama pelaksanaan.
4. Refleksi: Mengevaluasi proses dan hasil siklus pertama, termasuk umpan balik dari siswa dan analisis hasil observasi untuk mengidentifikasi perbaikan yang diperlukan.

b. Siklus II

1. Perencanaan: Memperbaiki rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama.
2. Pelaksanaan: Melaksanakan pembelajaran dengan perbaikan yang telah dibuat.
3. Observasi: Mengamati dan mencatat aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus kedua.
4. Refleksi: Menilai efektivitas perubahan yang dilakukan, mengumpulkan umpan balik akhir dari siswa, dan merangkum temuan.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Kuesioner Kreativitas

Menggunakan kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat kreativitas siswa sebelum dan setelah penerapan metode PBL berbantuan Canva.

b. Observasi

Observasi langsung selama proses pembelajaran untuk mencatat partisipasi dan keterlibatan siswa.

c. Dokumentasi

Mengumpulkan produk atau hasil kerja siswa, seperti proyek berbasis Canva, untuk dianalisis.

d. Wawancara

Melakukan wawancara singkat dengan siswa untuk mendapatkan umpan balik tentang metode dan media yang digunakan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

a. Data Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 18 September 2024 pada jam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik & Budi Pekerti di SMA Xaverius 1 Palembang Kelas XII A2.3. Siklus 1 tersebut dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Setelah melaksanakan siklus 1 maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Indikator	Siklus 1
A. Pembelajaran dengan metode PBL membuat lebih kreatif dalam memahami peran anggota keluarga.	76
B. Penggunaan Canva membantu dalam menyajikan materi tentang peran anggota keluarga.	86
C. Canva menampilkan ide-ide kreatif dalam memahami peran anggota keluarga.	84
D. Pembelajaran dengan metode PBL dan media Canva membantu memahami lebih baik tentang peran anggota keluarga.	84
Rataan Prosentase	82

b. Data Tingkat Partisipasi Siswa

Data tingkat partisipasi siswa diambil dari hasil observasi selama proses pembelajaran dan diskusi kelompok.

No	Nama Siswa	Identifikasi Partisipasi Peserta Didik		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Aurelia Salim		V	
2	Austin Viona			V
3	Bryan Nathanael	V		
4	Caroline		V	
5	Celine Alycia		V	
6	Cesilia Novira Putri			V

No	Nama Siswa	Identifikasi Partisipasi Peserta Didik		
		Kurang	Cukup	Baik
7	Chelsia Agnes	V		
8	Donny Salim	V		
9	Earlene Aurelly.R			V
10	Elysia Khairiah		V	
11	Erica Joan Velisha		V	
12	Ester Nazareta Torie		V	
13	Faiz Saalim		V	
14	Felicia Suwito		V	
15	Gilberta Virginaya		V	
16	Gramelia Geraldine	V		
17	Ida Ayu Kirayna A.	V		
18	Jerrico K	V		
19	Jesse Permata Sari		V	
20	Joan Chandreas	V		
21	Kezia Abilla Marsya		V	
22	Livia Kesuma		V	
23	M.Farel Salim	V		
24	Mikhael Immanuel	V		
25	Mutiara kezia melinda		V	
26	Pristisari Sekar Kinanti		V	
27	Qilten Fisukman	V		
28	Rachel Christie Silalahi		V	
29	Rainer Tjahjadi Zheng	V		
30	Stephanie Carolina		V	
31	Steven Lim		V	
32	Tiffany Audrey			V
33	Valencia Aprilia		V	
Jumlah		11	18	4
Prosentase		33%	55%	17%

c. Data Capaian Pembelajaran Siswa

No	Nama Siswa	Hasil Pembelajaran			Rata-rata Nilai
		Asses. Kognitif	Asses. Afektif	Asses. Psikomotor	
1	Aurelia Salim	80	84	80	81.33
2	Austin Viona	85	90	85	86.67
3	Bryan Nathanael	75	80	75	76.67
4	Caroline	81	85	81	82.33
5	Celine Alycia	84	86	84	84.67
6	Cesilia Novira Putri	89	90	89	89.33
7	Chelsia Agnes	78	85	78	80.33
8	Donny Salim	75	80	75	76.67
9	Earlene Aurelly.R	86	90	86	87.33
10	Elysia Khairiah	80	80	80	80.00
11	Erica Joan Velisha	80	80	80	80.00
12	Ester Nazareta Torie	86	90	86	87.33
13	Faiz Saalim	85	86	85	85.33
14	Felicia Suwito	82	85	82	83.00
15	Gilberta Virginaya	88	90	88	88.67
16	Gramelia Geraldine	80	84	80	81.33
17	Ida Ayu Kirayna A.	80	84	80	81.33
18	Jerrico K	78	80	78	78.67
19	Jesse Permata Sari	85	90	85	86.67

No	Nama Siswa	Hasil Pembelajaran			Rata-rata Nilai
		Asses. Kognitif	Asses. Afektif	Asses. Psikomotor	
20	Joan Chandreas	76	80	76	77.33
21	Kezia Abilla Marsya	85	80	85	83.33
22	Livia Kesuma	84	84	84	84.00
23	M.Farel Salim	77	80	77	78.00
24	Mikhael Immanuel	80	80	80	80.00
25	Mutiara kezia melinda	80	80	80	80.00
26	Pristisari Sekar Kinanti	85	90	85	86.67
27	Qilten Fisukman	75	80	75	76.67
28	Rachel Christie Silalahi	80	84	80	81.33
29	Rainer Tjahjadi Zheng	75	80	75	76.67
30	Stephanie Carolina	84	85	84	84.33
31	Steven Lim	84	85	84	84.33
32	Tiffany Audrey	88	90	88	88.67
33	Valencia Aprilia	80	84	80	81.33
Rata-rata tiap Aspek		81.52	84.27	81.52	82.43

2. Siklus 2

a. Data Tingkat Kreativitas Siswa

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 25 September 2024 pada jam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik & Budi Pekerti di SMA Xaverius 1 Palembang Kelas XII A2.3. Siklus 2 tersebut dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Setelah melaksanakan siklus 2 maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Indikator	Siklus 2
A. Pembelajaran dengan metode PBL membuat lebih kreatif dalam merancang solusi untuk tantangan membangun keluarga harmonis.	83
B. Penggunaan Canva membantu dalam menyajikan materi tentang tantangan dan peluang membangun keluarga harmonis dengan cara yang lebih kreatif.	87.9
C. Canva menampilkan ide-ide kreatif mengenai tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis.	87.3
D. Pembelajaran dengan metode PBL dan media Canva membantu memahami lebih baik tentang tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis.	87.3
Rataan Prosentase	86.4

b. Data Tingkat Partisipasi Siswa

Data tingkat partisipasi siswa pada siklus 2 diambil dari hasil observasi selama proses pembelajaran dan diskusi kelompok.

No	Nama Siswa	Identifikasi Partisipasi Peserta Didik		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Aurelia Salim			V
2	Austin Viona			V
3	Bryan Nathanael		V	

No	Nama Siswa	Identifikasi Partisipasi Peserta Didik		
		Kurang	Cukup	Baik
4	Caroline			V
5	Celine Alycia			V
6	Cesilia Novira Putri			V
7	Chelsia Agnes		V	
8	Donny Salim	V		
9	Earlene Aurelly.R			V
10	Elysia Khairiah		V	
11	Erica Joan Velisha		V	
12	Ester Nazareta Torie			V
13	Faiz Saalim			V
14	Felicia Suwito		V	
15	Gilberta Virginaya			V
16	Gramelia Geraldine		V	
17	Ida Ayu Kirayna A.		V	
18	Jerrico K		V	
19	Jesse Permata Sari			V
20	Joan Chandreas		V	
21	Kezia Abilla Marsya		V	
22	Livia Kesuma		V	
23	M.Farel Salim		V	
24	Mikhael Immanuel		V	
25	Mutiara kezia melinda		V	
26	Pristisari Sekar Kinanti			V
27	Qilten Fisukman	V		
28	Rachel Christie Silalahi		V	
29	Rainer Tjahjadi Zheng	V		
30	Stephanie Carolina			V
31	Steven Lim			V
32	Tiffany Audrey			V
33	Valencia Aprilia		V	
Jumlah		3	16	14
Prosentase		9%	49%	42%

c. Data Capaian Pembelajaran Siswa

No	Nama Siswa	Hasil Pembelajaran			Rata-rata Nilai
		Assesmen Kognitif	Assesmen Afektif	Assesmen Psikomotorik	
1	Aurelia Salim	85	84	84	84.33
2	Austin Viona	92	90	90	90.67
3	Bryan Nathanael	80	80	80	80.00
4	Caroline	86	85	82	84.33
5	Celine Alycia	88	86	85	86.33
6	Cesilia Novira Putri	92	90	90	90.67
7	Chelsia Agnes	84	85	80	83.00
8	Donny Salim	80	80	80	80.00
9	Earlene Aurelly.R	93	90	88	90.33
10	Elysia Khairiah	84	80	82	82.00
11	Erica Joan Velisha	84	80	80	81.33
12	Ester Nazareta Torie	90	90	86	88.67
13	Faiz Saalim	88	86	85	86.33

No	Nama Siswa	Hasil Pembelajaran			Rata-rata Nilai
		Assesmen Kognitif	Assesmen Afektif	Assesmen Psikomotorik	
14	Felicia Suwito	86	85	82	84.33
15	Gilberta Virginaya	94	90	90	91.33
16	Gramelia Geraldine	82	84	80	82.00
17	Ida Ayu Kirayna A.	84	84	80	82.67
18	Jerrico K	80	80	78	79.33
19	Jesse Permata Sari	90	90	90	90.00
20	Joan Chandreas	80	80	80	80.00
21	Kezia Abilla Marsya	85	80	85	83.33
22	Livia Kesuma	84	84	84	84.00
23	M.Farel Salim	80	80	79	79.67
24	Mikhael Immanuel	84	80	80	81.33
25	Mutiara kezia melinda	82	80	80	80.67
26	Pristisari Sekar Kinanti	90	90	88	89.33
27	Qilten Fisukman	80	80	78	79.33
28	Rachel Christie Silalahi	84	84	84	84.00
29	Rainer Tjahjadi Zheng	80	80	78	79.33
30	Stephanie Carolina	88	85	86	86.33
31	Steven Lim	88	85	85	86.00
32	Tiffany Audrey	92	90	90	90.67
33	Valencia Aprilia	84	84	82	83.33
Rata-rata tiap Aspek		85.55	84.27	83.36	84.39

B. Pembahasan

1. Siklus 1

a) Tingkat Kreativitas Peserta Didik

Dari hasil analisa data tampak pada siklus 1 bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan Media Canva dalam upaya meningkatkan kreativitas peserta didik, sudah mencapai tingkat ketuntasan yakni 82 %, tetapi persebarannya belum merata dan belum maksimal. Masih ada beberapa peserta didik yang belum mengembangkan dirinya secara lebih kreatif dan partisipatif. Dari analisa tersebut, pada pembelajaran siklus 2, guru perlu memberi perhatian khusus kepada para peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Media Canva sehingga perhatian, partisipasi, dan kreativitas peserta didik dapat berkembang optimal.

b) Tingkat Partisipasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi, tingkat partisipasi peserta didik yang dinyatakan kurang mencapai 33%, yang dinyatakan cukup partisipatif sebanyak 55%, dan yang dinyatakan berpartisipasi dengan baik hanya 17%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hampir sebagian besar peserta didik belum berpartisipasi dengan baik dalam proses pembelajaran. Hal ini

membutuhkan perhatian khusus dari guru sebagai fasilitator untuk lebih terlibat dalam proses penyelidikan dan pemantauan khususnya dalam proses diskusi. Apalagi proses pembelajaran dilakukan menjelang kegiatan belajar mengajar berakhir.

c) Capaian Hasil Pembelajaran Peserta Didik

Berdasarkan data, capaian pembelajaran kognitif dan psikomotorik sebesar 81,52%, dan afektif sebesar 84,27%. Dari data tersebut diperoleh rerata sebesar 82,43% dengan kategori cakap. Apabila dilihat secara umum, hasil tersebut cukup membahagiakan. Akan tetapi apabila dilihat lebih spesifik, masih ada beberapa peserta didik yang memperoleh hasil dalam kriteria layak dan minimal. Oleh karena itu, guru harus terus mengupayakan memberikan perhatian lebih kepada para peserta didik agar dapat berkembang seimbang dan merata.

2. Siklus 2

a) Tingkat Kreativitas Peserta Didik

Dari hasil analisa data tampak pada siklus 2 bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan Media Canva dalam upaya meningkatkan kreativitas peserta didik, mengalami peningkatan yaitu mencapai 86,4% dengan kategori mahir. Hasil refleksi berupa rumusan yang pada siklus 2 ini adalah sebagai berikut: hampir sebagian besar peserta didik sudah lebih partisipatif dan kreatif dalam mengembangkan dirinya khususnya dalam menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan Media Canva.

b) Tingkat Partisipasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan analisis data observasi pada siklus 2, peserta didik yang sudah berpartisipasi dengan baik khususnya dalam proses diskusi mencapai 42%, berpartisipasi dengan cukup baik sebesar 49%, dan hanya 9% yang kurang berpartisipasi dengan baik. Hal ini menunjukkan kenaikan tingkat partisipasi yang signifikan dibandingkan pada siklus sebelumnya.

c) Capaian Hasil Pembelajaran Peserta Didik

Berdasarkan capaian hasil Pembelajaran pada siklus 2, terdapat kenaikan capaian hasil pembelajaran baik di Tingkat kognitif, afektif, dan psikomotorik, walaupun kenaikannya tidak terlalu signifikan. Akan tetapi, apabila diperhatikan lebih detail, beberapa peserta didik yang sebelumnya memperoleh hasil dalam kategori layak, berhasil berkembang menjadi kategori cakap.

3. Perbandingan Siklus 1 dan 2

a. Perbandingan Tingkat Kreativitas Siswa

Keterangan	A	B	C	D	Rata-rata
Rata-rata nilai tiap Indikator S1	3.8	4.3	4.2	4.2	4.1
Rata-rata nilai tiap Indikator S2	4.2	4.4	4.4	4.4	4.3

b. Perbandingan Tingkat Partisipasi Siswa

Keterangan	Kurang	Cukup	Baik
Prosentase Partisipasi Siklus 1	33%	55%	17%
Prosentase Partisipasi Siklus 2	9%	49%	42%

c. Perbandingan Capaian Hasil Pembelajaran

Keterangan	Capaian Kognitif	Capaian Afektif	Capaian Psikomotor	Rata-rata
Rata-rata Nilai tiap Aspek Siklus 1	81.52	84.27	81.52	82.43
Rata-rata Nilai tiap Aspek Siklus 2	85.55	84.27	83.36	84.39

5. PENUTUP

A. Kesimpulan

Penggunaan model Problem Based Learning berbantuan Media Canva efektif dalam membantu meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan kualitas pembelajaran peserta didik pada materi menganalisis tantangan dan peluang dalam membangun keluarga harmonis di kelas XII SMA Xaverius 1 Palembang. Peningkatan kreativitas belajar peserta didik kelas XII SMA Xaverius 1 Palembang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Media Canva pada materi memahami peran anggota keluarga dan tantangan serta peluangnya dalam membangun keluarga harmonis menghasilkan nilai rata-rata kelas dari penelitian siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 4% yaitu dari 82% dengan kategori cakup menjadi 86,4% dengan kategori mahir.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami kenaikan yang signifikan, yakni dari 17% peserta didik berpartisipasi baik dalam siklus 1, menjadi 42% peserta didik berpartisipasi baik dalam siklus 2. Dengan demikian, ada kenaikan sekitar 25%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Media Canva efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan kualitas pembelajaran peserta didik. Akan tetapi, terdapat beberapa saran yang bisa diajukan untuk terus mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif dan partisipatif:

a. Bagi Guru:

1. Guru dapat menggunakan model Problem Based Learning dengan pendekatan dan variasi media pembelajaran yang beragam dan inovatif sehingga peserta didik selalu antusias untuk mengikuti Pembelajaran.
2. Guru dapat menggunakan model Problem Based Learning pada materi pembelajaran yang sulit dipahami dan perlu pemikiran mendalam untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengasah keterampilan berpikir.
3. Dalam pembelajaran model Problem Based Learning berbantuan Media Canva, guru harus terus memberi perhatian kepada peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga tingkat partisipasi peserta didik dapat terus ditingkatkan.

b. Bagi Peserta Didik:

1. Model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Media Canva dapat dimanfaatkan untuk menambah kreativitas, partisipasi, dan kualitas pembelajaran peserta didik.
2. Model pembelajaran Problem Based Learning diharapkan menambah kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah.

a. Bagi Peneliti:

Penelitian ini dapat dijadikan referensi khususnya dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning, dapat dijadikan perbandingan, dan landasan pengembangan penelitian lebih lanjut dalam pengembangan model Problem Based Learning.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Asiah, S., Habibah, R., Asrizal, & Fauzi, A. (2023). Meta-analisis pengaruh model problem based learning terhadap keterampilan abad 21 siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(9), 2. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>
- Caron, J., & Markusen, J. R. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 1–23.
- Derung, T. N., & Alexander, M. (2020). Peran keluarga muda Katolik dalam membangun keharmonisan keluarga. *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 5(1), 28–46. <https://doi.org/10.53544/sapa.v5i1.121>
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan kualitas pembelajaran guru melalui model dan media pembelajaran bagi generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9106>
- Lilihata, S., Rutumalessy, S., Burnama, N., Palopo, S. I., & Onaola, A. (2023). Penguatan profil pelajar Pancasila dimensi kreatif dan bernalar kritis pada era digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 4(1), 511–523. <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/756/331>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Oetari, N. D., & Wijaya, A. (2017). Dinamika hidup keluarga muda Kristiani yang memiliki tantangan jarak dan waktu, serta peluangnya bagi pastoral keluarga. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 18(9), 69–84.
- Paseno, I. V., & Palimbo, H. (2023). Pentingnya katekese persiapan perkawinan bagi calon pasutri muda dalam mewujudkan keluarga yang harmonis. *Euntes: Jurnal Ilmiah Pastoral, Kateketik, dan Pendidikan Agama Katolik*, 1(2), 16–31. <https://doi.org/10.58586/je.v1i2.18>
- Ridwan Barus. (2023). Meningkatkan minat baca menggunakan Problem Based Learning (PBL) berbantuan scrapbook berbasis Canva materi orang beriman menghargai martabat manusia PAKBP kelas IX SMP Mardi Waluya Cibinong. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Agama*, 4(2), 1171–1188. <https://doi.org/10.55606/semnasp.v4i2.1360>
- Wena, M. (2020). Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional. <http://repository.uin-malang.ac.id/4643>