

## **Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII.B SMP Negeri 16 Mataram**

**Riki Azwari\*, Mohamad Mustari, Widyan Andriani**

Bidang Studi PPKn, Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

\*Corresponding Author: [azwaririki12345@gmail.com](mailto:azwaririki12345@gmail.com)

### **Article History**

Received : Desember 17<sup>th</sup>, 2024

Revised : January 10<sup>th</sup>, 2025

Accepted : January 18<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII B SMPN 16 Mataram pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian Tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan. Minat belajar peserta didik pada pre-test kriteria rendah 17 peserta didik atau 54,8%, sedang 6 peserta didik atau 19,3%, tinggi 8 peserta didik atau 25,8%. Sedangkan pada post-tes kriteria rendah turun menjadi 1 peserta didik atau 3,2%, kriteria sedang menjadi 6 peserta didik atau 9,3% dan kriteria tinggi naik menjadi 24 peserta didik atau 77,4%. Penggunaan *Problem based learning* sudah terlaksana sesuai dengan sintak pembelajarannya dan dalam prosesnya peserta didik antusias mengikuti setiap langkah pembelajaran, aktif bertanya dan teribat dalam proses diskusi. Pemanfaatan media efektif untuk meningkatkan minat belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Tampilan yang menarik perhatian peserta didik melalui media canva dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

**Keywords:** Canva, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila, PBL.

## **PENDAHULUAN**

Minat belajar merupakan hal yang berkaitan langsung dengan kegiatan pembelajaran. Minat belajar menjadi salah satu aspek penting dalam berhasilnya proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar lebih memiliki arti yang mendalam bagi peserta didik apabila peserta didik minat dan tertarik pada kegiatan belajar tersebut. Karena itu guru berperan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Sulistiyowati, 2023) minat belajar diperlukan dalam pembelajaran dikarenakan minat merupakan penyebab kegiatan dan partisipasi dalam kegiatan sehingga perlu peningkatan minat demi kelancaran kegiatan belajar mengajar. Seorang guru harus melakukan inovasi dan menemukan ide-ide kreatif dalam menyesuaikan kondisi peserta didik saat ini.

Pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dan interaksi antar guru dengan peserta didik juga harus terjadi dengan efektif, dengan demikian kualitas pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Terdapat berbagai cara

untuk meningkatkan minat belajar belajar peserta didik, salah satunya adalah dengan menciptakan berbagai media pembelajaran yang interaktif, sehingga diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif pada pembelajaran. Guru harus memiliki kreatifitas yang tinggi dalam mengemas dan mendesain proses pembelajaran, sehingga apa yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan guru hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan segala nuansanya, demokrasi, penanaman konsep yang diperoleh dari hasil penyelidikan, penyimpulan serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, membangkitkan minat dan partisipasi, serta meningkatkan pemahaman materi ajar oleh peserta didik. (Amanda, dkk., 2022)

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melaksanakan kegiatan PPL I dan PPL II selama kurang lebih 4 bulan, peneliti menemukan beberapa pokok permasalahan yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti antara lain, yaitu Pertama, peserta didik kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Hal tersebut dapat

terlihat saat beberapa peserta didik lebih fokus terhadap aktivitasnya masing-masing dan tidak menghiraukan guru. Terdapat beberapa peserta didik yang bermain-main di dalam kelas, berbicara satu sama lain dan mengetuk meja saat pembelajaran sedang dilaksanakan sehingga menimbulkan kebisingan. Kedua, kurang tertariknya peserta didik terhadap media yang digunakan guru. Hal ini disebabkan tidak adanya variasi media yang sesuai dengan keinginan peserta didik sehingga mereka kurang tertarik dan tidak memperhatikan guru. Ketiga, Peserta didik seringkali menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai pelajaran hafalan yang tidak menyenangkan untuk dipelajari. Dalam hal ini guru seharusnya memilih model dan media yang inovatif dan kreatif sehingga peserta didik menjadi senang belajar dan fokus pada proses pembelajaran. Akan tetapi guru seringkali memilih metode mudah yaitu dengan ceramah dan tidak mau memanfaatkan teknologi yang ada. Berdasarkan hasil observasi tersebut, terlihat minat belajar peserta didik kelas VII.B SMPN 16 Mataram masih kurang. Oleh karena itu, peneliti mengkaji permasalahan berkaitan dengan minat belajar dikarenakan minat belajar peserta didik mempengaruhi ketertarikan peserta didik pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut beserta analisis factor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, maka peneliti mempunyai gagasan untuk melakukan perbaikan. Inovasi diperlukan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru guna menunjang pembelajaran yang aktif dan melibatkan peserta didik. Untuk itu, peneliti mencari solusi dan referensi langkah apa yang lebih tepat untuk melakukan rencana dan proses pembelajaran agar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII.B SMPN 16 Mataram. Menurut Lestari dkk., (2017), "Model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Model tersebut bercirikan penggunaan masalah dalam kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan sekaligus pemecahan masalah. Dengan adanya partisipasi peserta didik maka akan meningkatkan minat belajarnya". *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran yang menekankan

kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Pada model pembelajaran ini terdapat permasalahan yang diberikan sebagai Langkah awal untuk mengintegrasikan dan mengumpulkan pemahaman baru yang didapat. Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang dimilikinya. Guru juga tidak banyak menjelaskan materi namun memberikan bimbingan secara intens sehingga pembelajaran konvensional sudah tidak diterapkan. Dengan menggunakan pendekatan PBL guru lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator sehingga peserta didik tidak hanya sekedar menerima informasi namun juga terlibat secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran dengan diawali pada masalah yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari (Putri, 2020).

Proses pembelajaran dimulai dengan mengamati masalah, kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam menyamakan pendapat untuk memecahkan masalah yang diberikan dan merancang tujuan yang akan dicapai. Kegiatan selanjutnya yaitu peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari berbagai referensi dari berbagai sumber dan media seperti buku, internet, atau melakukan observasi. Guru memberikan penilaian secara menyeluruh yakni tidak hanya melihat hasil belajar peserta didik namun juga mengamati proses yang dilakukan selama pembelajaran. (Fauzia, 2018) Selain model pembelajaran guru juga dapat memilih media pembelajaran yang interaktif agar mendukung terciptanya pembelajaran inovatif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018).

Kegiatan pembelajaran memiliki peran penting bagi guru dan peserta didik untuk mengenal dan menerapkan berbagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif sehingga pembelajaran akan lebih menarik. Selain itu pembelajaran yang menekankan kolaboratif antara guru dan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik penting untuk dilakukan untuk mendapatkan berbagai informasi dan pemahaman baru Ketika melakukan diskusi. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu

dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran menjadi solusi selanjutnya untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Berbagai media interaktif dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dimana salah satunya adalah media canva yang sering digunakan oleh peneliti dala meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut (Rahmatullah, 2020), canva adalah salah satu aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam *templates* atau *tools design* untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti poster, infografis, resume, video, pamphlet, buku dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Terdapat berbagai jenis presentasi pada canva yang memudahkan penggunaannya sesuai kebutuhan masing-masing seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. (Rizanta dan Arsanti, 2022). Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi canva yaitu dapat membantu meningkatkan kreativitas penggunaannya terutama guru dan peserta didik ketika membuat berbagai desain media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dikarenakan canva memiliki berbagai fitur menarik yang dapat digunakan serta penggunaan yang sangat efisien dimana dapat dilakukan menggunakan laptop atau smarthphone yang dimiliki. (Tanjung & Faiza, 2019). Setelah melakukan analisis dari uraian di atas perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva dalam pembelajaran. Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media Canva ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII.B SMPN 16 Mataram”. Tujuan penelitian adalah sebagai berikut: untuk mengetahui minat belajar peserta didik kelas VII.B SMPN 16 Mataram melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva pada pelajaran

Pendidikan Pancasila, aktivitas peserta didik kelas VII.B SMPN 16 Mataram melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva pada pelajaran Pendidikan Pancasila., respon peserta didik kelas VII.B SMPN 16 Mataram melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

## METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dan terencana oleh peneliti atau praktisi (guru) dengan tujuan mendapatkan perubahan dan perbaikan dalam mempelajari akibat yang ditimbulkan. Penelitian dilakukan di kelas VII.B SMPN 16 Mataram. Subjek penelitian ini adalah minat belajar peserta didik kelas VII.B SMPN 16 Mataram, Kota Mataram pada semester Ganjil. Penelitian dilakukan di kelas VII.B dengan jumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 18 peserta didik perempuan dan 13 peserta didik laki-laki. Muatan pelajaran yang dijadikan penelitian adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Variabel dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*, berbantuan media canva. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tahapan 1) Tahapan perencanaan meliputi; a) Penyusunan Modul Ajar dengan sintak PBL berbantuan canva, b) Pembuatan bahan ajar berbasis Canva, c) Penyusunan instrumen evaluasi, 2) Tahapan pelaksanaan meliputi; a) pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan perencanaan, b) Pelaksanaan observasi pada kegiatan belajar mengajar, 3) Tahapan evaluasi meliputi; a) evaluasi pembelajaran, b) pengumpulan hasil praktik baik dan analisisnya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *one shoot case study*. *One shot case study* adalah desain metode pengumpulan data penelitian dimana peneliti hanya melakukan satu kali *treatment* atau perlakuan yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh sehingga dilanjutkan dengan post-test. Untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* digunakan lembar observasi dan untuk mengukur minat belajar digunakan angket atau kuisioner dalam bentuk *google form*. Angket yang sudah disusun diberikan kepada peserta didik untuk

diisi pada saat sebelum dan setelah Tindakan. Hasil *post-test* akan dijadikan sebagai bahan untuk menarik kesimpulan. Pengambilan keputusan yang dilakukan melalui dua cara, yakni dengan melihat hasil rata-rata minat belajar dan membandingkan dengan standar yang diinginkan atau hasil minat belajar sebelumnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII.B SMPN 16 Mataram, kota Mataram. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Norma. Guru mengukur tingkat minat belajar peserta didik ketika guru melaksanakan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media Canva dalam menampilkan materi pelajaran dan dalam pembuatan hasil kerja peserta didik. Media Canva membantu guru dalam menampilkan berbagai media yang dipadukan dengan animasi bergerak yang menarik perhatian peserta didik, video, gambar, serta aplikasi lainnya. Canva juga memiliki berbagai fitur yang dapat mengasah kemampuan guru untuk meningkatkan kreatifitas yang dimiliki. *Canva for education* memiliki template bawaan yang sangat beragam yang bisa diakses secara gratis oleh peserta didik maupun guru. Kondisi sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, selain itu banyak peserta didik yang masih sibuk satu sama lain. Selain itu, fokus peserta didik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung hanya sebentar, selebihnya Kembali menyibukkan diri. Peneliti juga memberikan angket minat belajar kepada peserta didik untuk mengetahui skor minat belajar peserta didik. Pembelajaran kelas eksperimen dilaksanakan oleh peneliti dengan mengacu pada Modul Ajar yang telah disusun berdasarkan model *Pembelajaran Problem Based Learning*.

Penelitian diawali dengan pemberian angket atau kuisioner minat belajar kepada peserta didik di kelas yang akan diberikan tindakan. Selanjutnya diberikan perlakuan pada kelas eksperimen berupa model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media Canva. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media Canva, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan beberapa tahapan seperti menyajikan masalah, mengorganisasi untuk

mendiskusikan masalah, membimbing penyelidikan, membimbing peserta didik mempresentasikan hasil, dan mengevaluasi hasil. Pada tahap menyajikan masalah, guru memberikan suatu permasalahan menggunakan media berbantuan canva yang nantinya akan dikaji oleh peserta didik secara berkelompok. Peserta didik mengamati permasalahan tersebut secara bersama-sama. Kemudian pada kegiatan bertanya, peserta didik akan diberikan kesempatan untuk bertanya terkait permasalahan tersebut. Jumlah peserta didik yang bertanya sebanyak 2-4 orang tercepat yang mengangkat tangan terlebih dahulu. Dalam masing-masing kelompok, peserta didik diminta untuk mencari solusi dari permasalahan yang telah disajikan sebelumnya. Pembagian kelompok didasarkan pada kesiapan belajar peserta didik yang diukur melalui pertanyaan pemantik pada awal pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah membimbing penyelidikan yang dilakukan oleh guru. Pada kegiatan ini, peserta didik mendapatkan pengarahan dari guru untuk lebih memahami masalah dan menyusun strategi yang digunakan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan secara berkelompok dengan berdiskusi dan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin. Peserta didik dapat mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku paket dan internet atau sumber lainnya yang telah disediakan. Saat peserta didik berdiskusi, guru memberikan pengarahan pada setiap kelompok dan peserta didik dengan mengunjungi setiap kelompok secara bergantian yang membutuhkan arahan dan bantuan.

Guru juga mengawasi jalannya diskusi supaya tetap kondusif saat menyelesaikan masalah. Dalam proses ini guru membimbing peserta didik untuk menyajikan hasil diskusinya dalam bentuk poster, video, infografis atau lainnya sesuai yang diinginkan peserta didik menggunakan bantuan aplikasi canva for student. Peserta didik bebas memilih ingin menyajikan apa dan bebas memilih template yang sudah tersedia. Selanjutnya yakni tahap membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil yang sudah didiskusikan secara Bersama-sama. Peserta didik melakukan presentasi di depan kelas Bersama kelompoknya masing-masing secara bergantian Dimana setiap kelompok terdiri dari 5 orang peserta didik. Dalam setiap presentasi, peserta didik memberikan penjelasan tentang solusi penyelesaian masalah dengan menampilkan hasil kerja yang sudah dibuatnya

baik berupa poster, PPT, Video atau sesuai dengan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap terakhir yaitu mengevaluasi hasil, peserta didik bersama guru membahas hasil penyelesaian masalah dari kelompok yang sudah melakukan presentasi. Setelah melakukan presentasi, semua peserta didik diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan berupa hasil diskusi kelompok yang berbeda, peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan, memberikan sanggahan, atau memberikan masukan kepada kelompok yang sedang presentasi. Data kedua dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan angket kepada

peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda yang diberikan setelah proses kegiatan belajar berlangsung, dan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan *model problem based learning* pada pelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *Model Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva menunjukkan hasil bahwa pada kegiatan pembelajaran tersebut didapatkan peningkatan minat belajar peserta didik. Perbandingan Minat belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan minat belajar peserta didik

No	Kriteria Minat Belajar	Pre-Test		Post-Test	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1	Tinggi	8	25,8 %	24	77,4 %
2	Sedang	6	19,3 %	6	19,3 %
3	Rendah	17	54,8 %	1	3,2 %
Jumlah		31	100 %	31	100 %

Hasil observasi tersebut menunjukkan perbedaan antara pre tes dan *post-test*. Sebelum *treatment* menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media Canva peserta didik dengan minat belajar yang tinggi baru 8 peserta didik atau 25,8% dari jumlah keseluruhan 31 peserta didik. Setelah adanya *treatment* menggunakan pembelajaran PBL berbantuan media Canva peserta didik yang mempunyai minat belajar tinggi mencapai 24 peserta didik atau 77,4 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum *treatment* dan setelah *treatment*. Penggunaan model pembelajaran PBL berbantuan media canva menempatkan guru sebagai fasilitator yang harus mampu memfasilitasi segala kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran PBL juga peserta didik menjadi tertantang untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Karena pembelajaran yang berbasis masalah ini, peserta didik merasa pembelajaran jadi lebih bermakna karena tidak hanya sekedar teori akan tetapi peserta didik menjadi tahu permasalahan dalam dunia nyata dan juga dapat memberikan solusi atas permasalahan tersebut.

Pada penelitian ini peserta didik dapat dengan aktif menyimak dan memperhatikan guru melalui media yang digunakan selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif

yang digunakan secara efektif berakibat pada waktu pembelajaran yang lebih efisien dan meringankan beban guru dalam menyampaikan materi dan pesan pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dengan berbantuan media canva memiliki manfaat bahwa peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran. Pilihan template dalam membuat tugas dan beragamnya jenis sangat menarik peserta didik. Peserta didik dapat menautkan media berbasis Canva dengan teman-temannya yang lain, sehingga semua anggota kelompok sama-sama bekerja untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Peserta didik dapat membuat media hasil kerja sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan serta kemampuan dan minat mereka. Hasil pengambilan nilai post-test pada pelaksanaan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Canva dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada pembelajaran awal guru tidak menerapkan PBL dan menggunakan media seadanya, perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru masih rendah. Masih banyak peserta didik yang bermain sendiri, berbicara dengan temannya dan bahkan keluar minta ijin untuk ke belakang walaupun tidak memiliki kepentingan yang berarti. Sedangkan setelah dilaksanakan pembelajaran *problem based learning*

berbantuan media canva, perhatian peserta didik tertuju pada proses pembelajaran, menjadi sering bertanya, secara keseluruhan terlibat aktif dalam proses diskusi dan pengerjaan tugas kelompok, merasa antusias dalam melaksanakan pembelajaran serta senang mengikuti pembelajaran.

## KESIMPULAN

Simpulan dari pelaksanaan praktik baik di SMPN 16 Mataram adalah sebagai berikut; 1) Minat belajar peserta didik pada pre-test kriteria rendah 17 peserta didik atau 54,8%, sedang 6 peserta didik atau 19,3%, tinggi 8 peserta didik atau 25,8%. Sedangkan pada post-tes kriteria rendah turun menjadi 1 peserta didik atau 3,2%, kriteria sedang menjadi 6 peserta didik atau 9,3% dan kriteria tinggi naik menjadi 24 peserta didik atau 77,4%. 2). Penggunaan Problem based learning sudah terlaksana sesuai dengan sintak pembelajarannya dan dalam prosesnya peserta didik antusias mengikuti setiap langkah pembelajaran, aktif bertanya dan terlibat dalam proses diskusi. Pemanfaatan media efektif untuk meningkatkan minat belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Media Canva dengan tampilan yang menarik perhatian peserta didik akan menggugah minat belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Canva dalam penelitian ini mengalami keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Saran yang diberikan peneliti antara lain; 1) peserta didik diharapkan lebih memperhatikan guru saat kegiatan belajar sedang berlangsung dan tidak mudah mengabaikan guru atau lebih menghargai guru. 2) Guru sebaiknya menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan melakukan inovasi media pembelajaran secara kreatif sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. 3) Kepada sekolah dan pihak sekolah dapat memberikan dukungan, motivasi, dan fasilitas yang dapat membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran menarik di kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Widyan Andriani guru Pendidikan Pancasila SMPN 16 Mataram yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SMPN 16 Mataram.

## REFERENSI

- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 761–767. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Alifia, M., Abdillah, L., & Rusli, M. (2023). Implementasi Sistem Informasi Tagihan Dengan Menggunakan Odoo Pada Toko Tridewi. *Sains Dan Teknologi*, 10(1), 52–60.
- Boonmoh, A., Jumpakate, T., & Karpklon, S. (2021). Teachers' perceptions and experience in using technology for the classroom. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 22(1), 1–24.
- Carstens, K. J., Mallon, J. M., Bataineh, M., & Al-Bataineh, A. (2021). Effects of Technology on Student Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 20(1), 105–113.
- Cholily, Y. M., Eriyanti, R. W., & Masduki. (2022). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Inovasi Pembelajaran Berbasis HOTS untuk Mengembangkan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 416. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i3.1176>
- Fathoni, A., Hartanto, T. M., & Safitri, M. L. O. (2024). Integrasi Gamification Pada Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 91–102. <https://si-jinovpend.ejournal.unsri.ac.id/index.php/JIP>
- Makmun, S., Ismail, M., Alqadri, B., & Herianto, E. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Konten Berbantuan Media Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Pelajaran PPKn di MTsN 4 Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2137–2145. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1678>
- Makmun, S., Zubair, M., & Giri, N. K. R. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX A Melalui Penerapan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran PPKn Bab 6 Bela

- Negara di SMPN 17 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1104–1111.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1416>
- Rahmawati, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Science & Technology*, 1–12.
- Rasyidin, R. A., & Pahlevi, T. (2021). Efektivitas Penerapan E-Performance Di Kelurahan Gunung Anyar Tambak Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 169–185.
- Shofiyah, A., & Anwar, K. (2024). Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 8(1), 73–83.  
<https://miftahul-ulum.or.id/ojs/index.php/jps/article/view/37>
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–10.  
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- Sugiyono, D. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Widyastuti, A., Mawati, A. T., Yuniwati, I., Simarmata, J., Fernando, A., Pakpahan, Ardiana, D. P. Y., Gandasari, D., & Inayah, A. N. (2020). Pengantar Teknologi Pendidikan. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Zuhdi, M. (2020). Komunikasi Politik di Era Virtual: Dinamika Komunikasi dan Media Pasca Pemilu Serentak 2019. In *Buku Litera*.