

## Implementasi Model *Problem Based Learning* dengan Media Canva dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Materi Statistika

Nurafnizar Nasution , Kamilah Adriana, Muhammad Affan Surbakti, Ely Syafitri , Imannur

**How to cite** : Nasution, N., Adriana, K., Surbakti, M. A., Syafitri, E., & Imannur, I. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning dengan Media Canva dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Materi Statistika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 964 - 974. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1931>

To link to this article : <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1931>



Opened Access Article



Published Online on 26 August 2024



[Submit your paper to this journal](#)



## Implementasi Model Problem Based Learning dengan Media Canva dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Materi Statistika

Nurafnizar Nasution<sup>1\*</sup> , Kamilah Adriana<sup>2</sup>, Muhammad Affan Surbakti<sup>3</sup>, Ely Syafitri<sup>4</sup>  
, Imannur<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan  
<sup>5</sup>SMA Negeri 5 Kisaran

### Article Info

#### Article history:

Received Jul 27, 2024

Accepted Aug 20, 2024

Published Online Aug 26, 2024

#### Keywords:

Implementasi  
Model PBL  
Keterampilan abad 21  
Canva

### ABSTRAK

Perkembangan pesat teknologi di era digital menuntut perubahan mendasar dalam sistem pendidikan. Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap tuntutan tersebut, dengan fokus pada pengembangan kompetensi holistik peserta didik. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pembelajaran matematika dalam Kurikulum Merdeka sebagai fondasi bagi siswa untuk menghadapi kompleksitas tantangan abad 21. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengeksplorasi strategi pengembangan keterampilan abad 21 melalui penggunaan media Canva dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi statistika di tingkat SMA. Subjek penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas X SMAN 4 Kisaran. Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus yang menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, antara lain wawancara, observasi, dan kuesioner. Pengolahan data dilakukan secara berurutan dari awal sampai akhir. Pertama, mereduksi data melalui proses abstraksi hasil observasi, catatan lapangan, dan wawancara. Seluruh data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner dikumpulkan, diseleksi, dikategorikan, dan dievaluasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perkembangan yang signifikan pada keterampilan abad 21 yang terjadi kepada peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran model PBL dengan media canva.



This is an open access under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) licence



### Corresponding Author:

Nurafnizar Nasution,  
Program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Asahan,  
Jl. Jend. A. Yani, Kisaran Naga, Kec. Kota Kisaran Timur, Kisaran, Sumatera Utara 21216, Indonesia  
Email: [afniiizra@gmail.com](mailto:afniiizra@gmail.com)

## Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi telah berkembang sangat pesat hingga merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Lahirnya Abad 21 membawa transformasi besar dalam cara kita belajar, mengajar, dan berinteraksi dengan informasi. Hal ini menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan yang berbeda dengan generasi sebelumnya agar dapat sukses di masa depan. Perkembangan teknologi membuka berbagai

peluang baru dalam pembelajaran. Teknologi juga memfasilitasi pembelajaran yang personal, interaktif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, yang merupakan salah satu keterampilan penting di era informasi saat ini (Setyaningsih et al., 2020).

Kurikulum Merdeka hadir sebagai inovasi pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad 21. Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan kompetensi holistik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran matematika dalam Kurikulum Merdeka memegang peranan penting dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan literasi matematika yang mumpuni (Anissyifa et al., 2023). Hal ini menunjang Profil Pelajar Pancasila dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Zafirah et al., 2024). Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi sekolah dan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna melalui berbagai strategi seperti pembelajaran berbasis proyek, masalah, kooperatif, dan teknologi. Kurikulum Merdeka hadir dengan fokus pada materi esensial, menyesuaikan dengan tahap perkembangan siswa (Darlis et al., 2022). Hal ini memungkinkan siswa untuk menyelami materi pembelajaran secara lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan, tanpa terburu-buru. Pendekatan ini diharapkan dapat mengantarkan generasi muda Indonesia yang cakap dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Septiana, 2023). Pengembangan keterampilan ini bertujuan membekali peserta didik kemampuan menyelesaikan permasalahan matematika yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan keterampilan abad 21 pada peserta didik diharapkan dapat meningkatkan daya saing mereka di era globalisasi. Keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kompleks di masa depan. Harapan dari berkembangnya keterampilan abad 21 untuk peserta didik adalah terciptanya generasi yang siap menghadapi tantangan global, mampu berpikir kritis dan kreatif, mahir berkomunikasi dan berkolaborasi, serta menguasai literasi digital (Hanipah, 2023; Parhan et al., 2020).

Di era pendidikan modern, peran seorang pendidik yang kreatif semakin penting. Mereka tidak hanya sebagai pengajar yang menyampaikan materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan potensi diri dan memperoleh pengetahuan secara efektif. Pendidik kreatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inspiratif, mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi, dan memicu rasa ingin tahu mereka. Mereka menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang inovatif, memanfaatkan teknologi dengan tepat, dan selalu terbuka terhadap ide-ide baru (Arviansyah & Shagena, 2023; Susilo et al., 2023).

Pada masa ini, pendidikan harus semakin maju agar mudah dijangkau oleh semua orang. Salah satu cara untuk memecahkan masalah ini adalah dengan menggunakan teknologi pendidikan. Sikap profesional seorang guru sangat penting untuk mencapai semua ini. Merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran adalah tanggung jawab guru dalam pemberdayaan dan perkembangan pembelajaran suatu bangsa. Tidak ada yang dapat menggantikan peran guru yang sangat penting ini. Guru juga harus membantu siswa mencapai tujuan akademik. Akibatnya, guru harus mampu memaksimalkan potensi siswanya (Sadriani et al., 2023). Sebagai bagian dari era digital pada abad ini, guru diminta untuk menjadi lebih aktif, kritis, inovatif, kreatif, dan kolaboratif dalam mengikuti perkembangan teknologi sehingga mereka dapat mempertahankan gaya mengajar modern (Anugrah et al., 2022). Guru bukan hanya berperan sebagai pendidik tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk teknologi sebagai media pembelajaran. Karena itu, guru harus lebih mahir dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan siswa

mereka karena penggunaan teknologi dalam penerapannya teknologi dapat menggantikan buku, dan konten pembelajaran sudah tersebar luas di internet. Meskipun demikian, peran guru dalam pembelajaran tidak dapat diganti (Fitriani et al., 2022; Muslimin & Muslimah, 2024). Guru pada era digital atau pada abad ke-21 ini diharapkan dapat bertindak sebagai fasilitator, menghadirkan pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan minat membaca, memiliki kemampuan menulis, serta mampu melakukan transformasi kultural sebab terjadinya perubahan dalam pembelajaran yang konvensional ke pembelajaran yang melibatkan kemajuan teknologi (Sadriani et al., 2023).

Merdeka Belajar hadir sebagai angin segar dalam dunia pendidikan Indonesia. Gagasan inovatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI ini bertujuan untuk mengembalikan sistem pendidikan nasional ke esensinya, sesuai dengan amanat undang-undang. Program ini menitikberatkan pada pemberian kebebasan kepada sekolah, guru, dan murid untuk berinovasi, belajar dengan mandiri, dan mengeksplorasi kreativitas mereka (Sherly et al., 2020). Kebijakan yang diterapkan telah berubah seiring dengan kemajuan teknologi, ilmu pengetahuan, dan masyarakat. Perbaikan sistem pendidikan pasti akan dihasilkan dari perubahan kebijakan. Menurut Mendikbud, program "Merdeka Belajar" saat ini merupakan salah satu perubahan kebijakan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas SDM dalam pembelajaran. Diluncurkannya program Merdeka Belajar disebabkan sistem pendidikan nasional saat ini menuai banyak kritik dari orang tua. Salah satu yang disorot adalah perbedaan nilai ketuntasan minimum (KKM) untuk tiap mata pelajaran (Witasari, 2021).

*Problem Based Learning* atau belajar berbasis masalah memungkinkan siswa mempelajari cara memecahkan masalah dan merefleksikannya dengan situasi dunia nyata. Ini memungkinkan pembelajaran difokuskan pada masalah nyata sehingga dapat menumbuhkan pola berpikir kritis, inovatif, kreatif, dan kolaboratif pada siswa. Selain itu, dengan bantuan teknologi, model pembelajaran ini tidak akan terlihat membosankan atau membosankan bagi peserta didik. Pembelajaran ini menekankan pentingnya pengalaman. Pembelajaran berbasis masalah adalah jenis pembelajaran yang memberikan stimulus dan respons berdasarkan pengalaman yang dialami setiap orang di lingkungannya. Model *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menghadirkan masalah nyata sebagai titik awal. Proses pembelajarannya terstruktur dalam lima tahap: (1) Orientasi Masalah; (2) Mengoragniasai Belajar; (3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok (4) Pengembangan dan Presentasi Karya; (5) melaksanakan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Dewi, 2022).

Pembelajaran abad ke-21 erat dengan teknologi, sehingga guru menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Hal ini juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Salah satu alat bantu pembelajaran dalam pembuatan media yang sering dipakai adalah canva. Canva adalah platform desain grafis online yang dapat membantu guru membuat desain visual yang menarik (Sirajuddin & Wahditiya, 2024; Sutopo et al., 2023). Canva tetap menjadi alat yang sangat bermanfaat karena kepraktisannya. Pengguna yang baru belajar desain, dapat dengan mudah memanfaatkannya. Canva menawarkan banyak template siap pakai yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan penggunaannya. Canva adalah aplikasi resmi yang dapat diunduh melalui Google Play Store atau melalui web resminya: <https://www.canva.com>. Canva membantu pendidik membuat sumber belajar yang lebih mudah. Ini membantu pendidik dan siswa menjalankan aktivitas belajar-mengajar yang berfokus pada IT, kreativitas, keahlian, dan keuntungan lainnya. Desain yang menarik dari canva membuat siswa tertarik dan mendorong mereka untuk mengikuti pelajaran (Juhaeni et al., 2023; Safii & Hidayatullah, 2024). Pemanfaatan canva dalam pembelajaran prolem based learning akan menjadikan

pembelajaran matematika di sekolah menengah atas lebih menarik, termasuk dalam penggunaannya pada materi statistika.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mengeksplorasi strategi pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui penggunaan media Canva dalam model pembelajaran prolem based learning (PBL) pada materi statistika di tingkat SMA. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas Canva sebagai alat bantu dalam implementasi PBL untuk memfasilitasi perolehan keterampilan abad ke-21 oleh siswa SMA dalam pembelajaran statistika. Implikasi dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan bagi berbagai pihak. Pertama, bagi para pendidik, temuan penelitian ini dapat membuka wawasan baru tentang strategi inovatif dalam merancang pembelajaran statistika yang berpusat pada siswa dan menunjang pengembangan keterampilan abad ke-21. Kedua, bagi peserta didik, penelitian ini berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka dalam statistika melalui pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik dengan bantuan Canva. Ketiga, bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan, penelitian ini dapat menjadi sumber evaluasi dan acuan dalam mengembangkan program pendidikan yang relevan dengan tuntutan zaman dan teknologi, khususnya dalam membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang esensial.

## Metode

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam studi kasus, peneliti menyelidiki suatu fenomena dalam kasus tertentu, seperti program, peristiwa, proses, lembaga, atau kelompok sosial, pada waktu dan aktivitas tertentu. Kemudian, berbagai metode pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan informasi yang rinci dan terperinci dalam jangka waktu tertentu ([Assyakurrohim et al., 2023](#)).

### Sampel

Penelitian dilakukan di SMAN 4 Kisaran, salah satu SMA di Kabupaten Asahan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 4 Kisaran (selanjutnya disebut partisipan). Jumlah siswa yang mengikuti penelitian ini adalah 30 orang yang selalu menggunakan metode konvensional ketika pembelajaran sedang berlangsung.

### Prosedur/Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, antara lain wawancara, observasi, dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan mengamati siswa ketika sedang belajar. Kegiatan yang dilakukan siswa akan dicatat pada lembar observasi. Peran peneliti adalah sebagai pengamat, atau yang bisa disebut sebagai pengamat yang tidak berkepentingan, terhadap semua fenomena yang terjadi. Wawancara dilakukan dalam bentuk kuesioner dengan beberapa pertanyaan yang diajukan kepada 30 peserta. Tanggapan peserta kemudian dimasukkan ke dalam format wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Survei penelitian ini dibuat dengan menanyakan kepada seluruh peserta tentang manfaat penggunaan Canva untuk materi statistika pada pembelajaran PBL untuk meningkatkan keterampilan abad 21. Pada pelaksanaan wawancara, dilakukan penyebaran angket yang berisikan beberapa pertanyaan refleksi ditunjukkan pada [Tabel 1](#) sebagai berikut:

**Tabel 1** Instrumen pada angket wawancara

#### Pertanyaan

Apakah kamu senang dengan pembelajaran matematika materi statistika hari ini?

Ketika merencanakan penyajian data, apakah kamu dapat memberikan ide atau pendapat?

Ketika kamu menggunakan canva, apakah menjadi lebih mudah untuk mengkreasikan penyajian data?

Ketika berdiskusi dengan teman kelompokmu, apakah kamu dapat berkomunikasi?

---

### Pertanyaan

---

Apakah kamu terlibat dalam diskusi saat kelompokmu dan kelompok lain menyampaikan hasil penyajian data?

Apakah kamu berkolaborasi atau bekerja sama dengan teman satu kelompok saat merencanakan dan menyajikan data dalam berbagai bentuk?

Apakah kamu berbagi saran satu sama lain dengan rekan kelompok lain tentang penyajian data yang dibuat masing-masing kelompok?

---

### Analisis Data

Dalam penelitian ini, setelah seluruh data terkumpul dan dilakukan analisis data, selanjutnya dilakukan pengolahan data secara berurutan dari awal sampai akhir. Pertama, kita mereduksi data melalui proses abstraksi hasil observasi, catatan lapangan, dan wawancara. Seluruh data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner dikumpulkan, diseleksi, dikategorikan, dan dievaluasi. Data disajikan melalui uraian rinci tentang data yang diambil agar mudah dibaca dan dipahami. Proses akhir pengolahan informasi adalah penarikan kesimpulan. Kegiatan reduksi data dan temuan penelitian membantu pembaca memahami proses dan temuan penelitian penerapan PBL menggunakan Canva untuk mengembangkan keterampilan abad 21 pada materi statistika SMA. Bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian untuk menyempurnakan naskah yang diterbitkan.

### Hasil Penelitian dan Diskusi

Penelitian ini, dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 4 Kisaran. Kegiatan pembelajaran matematika dengan materi pokok yaitu statistika, langkah-langkah yang digunakan dalam memanfaatkan media canva dalam penerapan model *problem based learning* terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Dimana kegiatan pendahuluan terdiri dari salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, apersepsi memotivasi, menyampaikan materi yang akan dipelajari, serta tujuan dan manfaat pembelajaran. Apersepsi dalam pembelajaran dilakukan untuk tanya jawab yang dilakukan oleh guru dan peserta didik tentang pengumpulan dan penyajian data yang pernah mereka lakukan. Seperti contoh saat peserta didik dalam melakukan pembelian saat belanja online.

Kegiatan inti dalam pembelajaran pada materi statistika yang memanfaatkan media canva dalam penerapan model *problem based learning* terdiri dari beberapa tahap yaitu: (1) melakukan orientasi siswa pada masalah statistika, (2) melakukan pengelompokan siswa dalam belajar, (3) melakukan penyelidikan baik kelompok atau individu, (4) melakukan pengembangan dan presentasi hasil karya peserta didik, (5) serta melakukan analisis dan evaluasi.

Pada tahap orientasi siswa pada masalah yang diberikan oleh guru. Guru menyajikan suatu kejadian dengan membuat animasi pada canva serta peserta didik harus memecahkan masalah yang diberikan oleh guru dengan memimbing peserta didik dalam mengelompokkan dan merumuskan permasalahan yang diperoleh dari penyajian data dengan menggunakan media canva.

Pada tahap melakukan pengorganisaian siswa, guru mengelompokkan siswa dan memberikan LKPD pada setiap kelompok. Setelahnya guru memberikan penjelasan proses pembelajaran, batas waktu penyelesaian, dan harus menggunakan media canva dalam penyelesaiannya, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pertanyaan atau pendapat jika ada masalah dalam menyelesaikan permasalahan dalam platform canva.

Pada tahap penyelidikan individu dan kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dimana guru membuat perencanaan pemecahan masalah, membagi tugas antar kelompok, mempersilahkan untuk berfikir kritis dan bereksperimen, melakukan observasi dalam

mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, membua konsep, dan dapat mengaitkan permasalahan dengan menggunakan media canva.

Pada tahap pengembangan dan presentasi kelompok hasil karya, guru menjelaskan bagaimana alur yang tepat dalam mempresentasikan hasil karya dimana guru mempersilahkan tiap kelompok untuk memberikan solusi yang ditemukan dalam kelompok dalam rangka penyelesaian masalah yang mereka temukan dengan orientasi dalam kehidupan nyata dalam penggunaan media canva.

Pada tahap analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, guru menanggapi dengan memberikan saran dan kritikan yang membangun. Guru memberikan bimbingan atau hal yang harus diperbaiki jika peserta didik meberikan penjelasan yang melenceng dari hasil yang sesuai. Serta guru membantu menyimpulkan hasil karya bersama peserta didik ketika sudah benar-benar sesuai dengan materi yang telah diberikan. Setelah itu, guru mengadakan tes evaluasi pemahaman peserta didik. Kemudian guru menayakan apakah sudah paham atau belum sebagai umpan balek antar kelompok dengan kelompok penyaji. Guru melakukan evaluasi dan mengambil kesimpulan dari hasil konsep penyajian masalah serta melakukan tes evaluasi kepada peserta didik.

Hasil observasi yang telah dilakukan terhadap keterampilan abad 21 partisipan saat kegiatan pembelajaran materi statistika yang memanfaatkan canva dalam penerapan *problem based learning* ditunjukkan pada [Tabel 2](#) sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Observasi

Keterampilan abad 21	Jumlah Partisipan			
	Skala			
	1	2	3	4
Berfikir Kritis	2	4	16	8
Kreatif	0	4	14	12
Komunikatif	0	6	12	12
Kolaboratif	0	2	12	16

Keterangan:

Skala 1 : Belum berkembang

Skala 2 : Mulai berkembang

Skala 3 : Sedang berkembang

Skala 4 : Sangat berkembang

Dalam penelitian ini, terdapat 30 partisipan dan peneliti membagikan angket kepada mereka setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Peneliti memberikan angket dan melakukan wawancara dengan peserta didik 5 di antaranya. Berikut adalah beberapa jawaban yang diberikan selama wawancara:

“Saya menikmati belajar matematika hari ini. Ketika saya menggunakan canva untuk membuat presentasi saya, saya menjadi lebih berani berbicara dan lebih mudah menampilkan data yang dibuat oleh kelompok saya.” (Siswa 1)

“Hari ini saya senang belajar matematika materi statistika. Saya jadi bisa saling bertukar pendapat dalam perencanaan hingga presentase tentang penyajian data. Saya juga dapat berkreasi dengan aplikasi Canva.” (Siswa 2)

“Mengikuti pelajaran statistika hari ini membuat saya merasa senang. Saya bersemangat ketika kami berdiskusi tentang hasil kerja kelompok kami. Canva sangat mudah dan menarik untuk membuat berbagai bentuk penyajian data, seperti diagram garis, lingkaran, dan batang.” (Siswa 3)

“Saya senang belajar statistika hari ini karena saya sudah tidak takut menyampaikan pendapat saya saat bekerja sama dengan teman lainnya. Ketika kami menggunakan canva, penyajian data dengan yang kami dapatkan menjadi lebih mudah. Saat melaksanakan presentasi juga jadi lebih menarik dan tidak sulit.” (Siswa 4)

“Belajar matematika hari ini membuat saya senang. Menggunakan canva, saya dapat bekerja sama dengan teman-teman ketika membuat berbagai bentuk penyajian data.” (Siswa 5)

Peneliti membuat angket dengan tujuh pertanyaan yang menunjukkan perkembangan keterampilan pada abad ke-21, termasuk kreatif, berpikir kritis, kolaboratif dan komunikatif. Peneliti mengumpulkan informasi tentang bagaimana peserta didik bertindak terhadap kegiatan pembelajaran matematika yang berkaitan dengan materi statistika yang menggunakan canva saat menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Data ini dikumpulkan dari angket yang diisi oleh 30 partisipan ditunjukkan pada **Tabel 3** sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Pengumpulan Angket**

Pertanyaan	Jumlah Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah kamu senang dengan pembelajaran matematika materi statistika hari ini?	30	0
Ketika merencanakan penyajian data, apakah kamu dapat memberikan ide atau pendapat?	28	2
Ketika kamu menggunakan canva, apakah menjadi lebih mudah untuk mengkreasikan penyajian data?	29	1
Ketika berdiskusi dengan teman kelompokmu, apakah kamu dapat berkomunikasi?	30	0
Apakah kamu terlibat dalam diskusi saat kelompokmu dan kelompok lain menyampaikan hasil penyajian data?	28	2
Apakah kamu berkolaborasi atau bekerja sama dengan teman satu kelompok saat merencanakan dan menyajikan data dalam berbagai bentuk?	30	0
Apakah kamu berbagi saran satu sama lain dengan rekan kelompok lain tentang penyajian data yang dibuat masing-masing kelompok?	26	4
Jumlah	199	11
Presentase	94,76%	5,24%

Berdasarkan data dari hasil observasi, waswancara dan melalui angket, peneliti dapat mengetahui bahwa hasil menggunakan canva dengan menerapkan model *problem based learning* pada materi statistika di SMA Negeri 4 Kisaran dapat meningkatkan keterampilan pada abad 21. Hal ini dapat dilihat saat siswa sudah mampu menggunakan keterampilan seperti berfikir kreatif, berfikir kritis, bekerja sama dan komunikasi matematika yang baik.

Hasil observasi dari yang dilakukan oleh peneliti menunjukan ada 4 siswa yang mulai berkembang, 6 siswa sedang berkembang, dan 8 siswa sangat berkembang dalam keterampilan berfikir kritis. Pada keterampilan berfikir kreatif siswa, ada 4 siswa mulai berkembang, 14 siswa sedang berkembang dan 12 siswa sangat berkembang. Pada keterampilan komunikasi, ada 6 siswa mulai berkembang, 12 siswa sedang berkembang, dan 12 siswa sangat berkembang. Serta pada keterampilan berkolaborasi, ada 2 siswa mulai berkembang, 2 siswa sedang berkembang dan 16 siswa sangat berkembang.

Hasil wawancara dengan 5 sampel dari siswa yang berpartisipasi menunjukan bahwa mereka dapat memperoleh keterampilan dari abad 21 saat menggunakan pembelajaran model *problem based learning* dengan menggunakan media canva. Hal ini terlihat saat siswa dalam wawancara mengatakan atau menunjukan: (1) saat pembelajaran peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, (2) peserta didik menjadi lebih berfikir kritis ketika merencanakan dan membua penyajian data dengan berkolaborasi dengan temannya, (3) kreatifitas peserta didik berkembang ketika menggunakan media canva dalam materi statistika dalam bentuk penyajian data, (4) peserta didik dengan teman-temannya dapat berkomunikasi dalam merencanakan dan menyelesaikan permasalahan serta mampu mempresentasikan hasil karyanya, (5) peserta didik menerapkan sikap salaing bekerja sama dalam melengkapi saat menyelesaikan permasalahan dalam kelompok.

Hasil pengisian angket yang dilakukan oleh 30 partisipan juga menunjukkan bahwa penggunaan canva saat menerapkan PBL pada pembelajaran statistika di SMA telah membantu peserta didik kelas X SMAN 4 Kisaran memperoleh keterampilan abad 21. Jumlah siswa yang

menjawab "Ya" (94,76%) menunjukkan bahwa 94,76% dari siswa setuju bahwa keterampilan 21 yakni berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama telah berkembang.

Hasil pengisian angket yang dilakukan oleh 30 partisipan siswa menunjukkan bahwa dengan menggunakan media canva saat menerapkan model *problem based learning* pada pembelajaran statistika di SMA Negeri 4 Kisaran telah membantu peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Kisaran yang memperoleh keterampilan abad 21, Jumlah siswa yang menjawab "Ya" pada angket yaitu 94,76% menunjukkan bahwa 94,76% dari siswa yang setuju ini maka dapat peneliti yakini bahwa keterampilan abad 21 yakni berfikir kreatif, berfikir kritis, bekerja sama dengan dan komunikasi telah berkembang. Berdasarkan penelitian terdahulu (Juhaeni et al., 2023; Safii & Hidayatullah, 2024; Sirajuddin & Wahditiya, 2024; Sutopo et al., 2023), menyatakan bahwa media pembelajaran Canva terbukti valid, praktis, dan efektif dengan angket respon peserta didik ketika melalui tahap uji coba di beberapa sekolah.

## Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan *problem based learning*, dimana peserta didik dapat berkolaborasi dalam materi statistika pada sub bab penyajian data dengan menggunakan media canva. Proses ini menunjukkan bahwa dengan pembelajaran mengembangkan keterampilan pada abad 21 sudah relevan. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini hanya berfokus pada subbab penyajian data dalam statistika. Hasilnya mungkin tidak berlaku untuk materi matematika lainnya atau tingkat kelas yang berbeda. Penelitian lebih banyak fokus pada proses pembelajaran daripada hasil belajar siswa. Perlu dilakukan pengukuran yang lebih komprehensif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, diharapkan melibatkan sampel yang lebih beragam, mencakup berbagai tingkat kelas, sekolah, dan latar belakang siswa serta dilakukan di beberapa sekolah atau wilayah untuk meningkatkan generalisasi hasil. Selain mengukur proses pembelajaran, ukur juga peningkatan prestasi akademik siswa dalam materi statistika serta ukur perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran matematika, minat belajar, dan kepercayaan diri.

## Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

## Kontribusi Penulis

Penulis pertama N.N. memahami gagasan dalam penelitian yang disajikan dan mengumpulkan data, pengembangan teori, berpartisipasi aktif dalam pengembangan teori, metodologi, pengorganisasian dan analisis data. Penulis kedua K.A. berpartisipasi aktif dalam pembahasan hasil penelitian, persetujuan versi akhir karya, mengumpulkan data dan analisis data. Penulis ketiga M.A.S. berpartisipasi aktif dalam pengkajian dan pambangan teori. Penulis keempat dan kelima yaitu E.S. dan I. berpartisipasi aktif dalam persetujuan versi akhir karya, Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi makalah ini adalah sebagai berikut: N.N.: 35%, K.A.: 30%, M.A.S.: 15%, E.S. 10%, dan I.: 10%

## Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, [N.N.], atas permintaan yang wajar.

**Referensi**

- Anissyifa, H., Nasrullah, Y. M., Fatonah, N., Indriani, S. A., Asyfiya, S. N., Rohmah, A., & Julistya. (2023). *Manajemen Pendidikan dalam Kurikulum Merdeka di Madrasah. Cahaya Smart Nusantara*.
- Anugrah, M. S. W., Darmiany, & Nurhasanah. (2022). Hubungan Bimbingan Belajar Orang Tua Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 139–147. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2232>
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2023). Efektivitas dan Peran Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(17), 40–50. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.766>
- Assyakurrohim, D., Ikhran, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 1–9.
- Darlis, A., Sinaga, A. I., Perkasyah, M. F., Sersanawawi, L., & Rahmah, I. (2022). Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar. *Journal Analytica Islamica*, 11(2), 393. <https://doi.org/10.30829/jai.v11i2.14101>
- Dewi, A. E. R. (2022). Implementasi Strategi Penguatan Kurikulum Merdeka Belajar. *Of Learning Education and Counseling*, 5(1), 81–89.
- Fitriani, A., Kartini, A., Maulani, M., & Prihantini. (2022). Peran Guru dan Strategi Pembelajaran dalam Memenuhi Kompetensi Siswa Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16493–16497. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.5056>
- Hanipah, S. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(2), 264–275.
- Juhaeni, Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Muslimin, T. P., & Muslimah, A. A. B. (2024). Kompetensi dan Kesiapan Guru Sekolah Dasar Terhadap Tantangan Pendidikan di Era Society 5.0. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(1), 55–72. <https://doi.org/10.30605/cjpe.712024.3589>
- Parhan, M., Suabuana, C., Rozak, W. A., Kembara, M. D., & Islamy, M. R. F. (2020). Integrasi Nilai Pendidikan Sosial-Budaya Berorientasi Keislaman dalam Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(2).
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62 Universitas Negeri Makassar*, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Safii, M., & Hidayatullah, R. S. (2024). Pengaruh media canva terhadap kompetensi abad 21 pada kurikulum merdeka belajar teknik pemesinan di smk negeri 7 surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 13(02), 1–7.
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2020). Penanaman etika komunikasi digital di pesantren melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 128. <https://doi.org/10.24198/jkk.v8i1.24538>
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. *Konferensi Nasional Pendidikan*, 183–189.

- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Susilo, D. P., Stevanus, K., & Yulia, T. (2023). Kinerja Pendidik Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 5(2), 88–100. <https://doi.org/10.38189/jtbh.v5i2.398>
- Sutopo, P. S., Kusuma, L. W., Suwitno, Hermawan, A., & Suyitno, A. (2023). Keterampilan Membuat Baner dengan Canva untuk Guru SMAN 3 Tangerang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Abdi Dharma*, 3(2), 169–178. <https://doi.org/10.31253/ad.v3i2>
- Witasari, R. (2021). Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya Dengan Kebijakan Pendidikan Merdeka Belajar. *Jurnal of Indonesian Elementary School and Education*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v2i1.136>
- Zafirah, A., Gistituati, N., Bentri, A., Fauzan, A., & Yerizon, Y. (2024). Studi Perbandingan Implementasi Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Matematika: Literature Review. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 276–304. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2210>

### Biografi Penulis

	<p><b>Nurafnizar Nasution</b>, merupakan mahasiswa Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan, LPTK Universitas Asahan, Sumatera Utara, Indonesia. Minat penelitiannya adalah Model Pembelajaran, Desain dan Teknologi dalam Pembelajaran, Pembelajaran Statistika dan Keterampilan Abad 21. Telp: +6289654476775 email: <a href="mailto:afnizra@gmail.com">afnizra@gmail.com</a></p>
	<p><b>Kamilah Adriana, S. Pd</b> merupakan mahasiswa Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan, LPTK Universitas Asahan, Sumatera Utara, Indonesia. Minat penelitiannya adalah Model Pembelajaran, Desain dan Teknologi dalam Pembelajaran, Pembelajaran Statistika dan Keterampilan Abad 21. Telp: +62895700388339 email: <a href="mailto:kamilaadriana56@gmail.com">kamilaadriana56@gmail.com</a></p>
	<p><b>Muhammad Affan Surbakti</b>, merupakan mahasiswa Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan, LPTK Universitas Asahan, Sumatera Utara, Indonesia. Minat penelitiannya adalah Model Pembelajaran, Desain dan Teknologi dalam Pembelajaran, Pembelajaran Statistika dan Keterampilan Abad 21. Telp: +6285282655068 email: <a href="mailto:mhdaffan99@gmail.com">mhdaffan99@gmail.com</a></p>

	<p><b>Ely Syafitri</b>, merupakan dosen Pendidikan Matematika dan dosen Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Asahan, Sumatera Utara, Indonesia. Minat penelitiannya adalah Model Pembelajaran, Desain dan Teknologi dalam Pembelajaran, Pembelajaran Statistika dan Keterampilan Abad 21. Telp: +6281265657553 email: <a href="mailto:ely.syafitri1@gmail.com">ely.syafitri1@gmail.com</a></p>
	<p><b>Imannur</b>, merupakan guru Matematika, SMAN 4 Kisaran, Sumatera Utara, Indonesia. Minat penelitiannya adalah Model Pembelajaran, Desain dan Teknologi dalam Pembelajaran, Pembelajaran Statistika dan Keterampilan Abad 21. Telp: +6281361043871 email: <a href="mailto:imannur00@guru.sma.belajar.id">imannur00@guru.sma.belajar.id</a></p>