**EFTPI** Volume 2 No. 1, Bulan 10 (2026)
E-ISSN: 3123-7991

# PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN DKV DI SMK NEGERI 5 BUNGO

Al Khawarizmilailatul Qodri[1*], Ahmad Ridoh[2], Yogi Irdes Putra[3]
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo[12]
brorizmi99@gmail.com[1*], ridohadriati@gmail.com[2], yogiip28@gmail.com [3]

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning (PBL) terhadap motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK. Penggunaan model PBL dilakukan karena proses pembelajaran sebelumnya masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung pasif dan satu arah. Peserta didik masih memiliki kesempatan yang terbatas untuk berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, dan memecahkan masalah. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep dasar DKV ke dalam karya menggunakan Canva. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis Pre-Experimental Design dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design dengan sampel 15 peserta didik menggunakan teknik sampel jenuh. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar dan rubrik penilaian keterampilan menggunakan Canva, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes praktik, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengujian hipotesis motivasi belajar menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test memperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05, sehingga Ha diterima. Pengujian hipotesis keterampilan menggunakan Canva juga memperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05, sehingga Ha diterima. Sedangkan pengujian secara bersama-sama menggunakan Pillai's Trace memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga Ha diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model Problem Based Learning terhadap motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK.

**Kata Kunci:** Problem Based Learning, Motivasi Belajar, Keterampilan Canva, Desain Komunikasi Visual.

***Abstract***

*This study aimed to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model on students' learning motivation and Canva skills in Visual Communication Design (VCD) subjects at a vocational high school. The PBL model was implemented because the previous learning process still used the lecture method, resulting in learning that tended to be passive and one-way. Students had limited opportunities to discuss, ask questions, express opinions, and solve problems. In addition, students still experienced difficulties in applying basic Visual Communication Design concepts to their Canva-based work. This study used a quantitative experimental method with a Pre Experimental Design in the form of a One Group Pretest-Posttest Design, involving 15 students selected using a saturated sampling technique. The instruments used were a learning motivation questionnaire and a Canva skills assessment rubric, while data were collected through questionnaires, practical tests, and documentation. Based on the results of the study, hypothesis testing of learning motivation using the Wilcoxon Signed Ranks Test obtained a significance value of 0.001 < 0.05, so the alternative hypothesis (Ha) was accepted. Hypothesis testing of Canva skills also obtained a*

*significance value of 0.001 < 0.05, so Ha was accepted. Meanwhile, the simultaneous test using Pillai's Trace obtained a significance value of 0.000 < 0.05, so Ha was accepted. Therefore, it can be concluded that the Problem Based Learning model has a significant effect on students' learning motivation and Canva skills in Visual Communication Design subjects at a vocational high school.*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Learning Motivation, Canva Skills, Visual Communication Design.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk menemukan informasi, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menghasilkan suatu karya. Pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual, proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan pemahaman terhadap konsep, tetapi juga keterampilan dalam menerapkan konsep tersebut ke dalam suatu karya desain. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran desain adalah Canva. Penggunaan Canva memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan praktik secara langsung, mulai dari mengatur tata letak, memilih elemen visual, menyusun teks, hingga menghasilkan sebuah desain.

Namun, berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam penelitian, proses pembelajaran sebelumnya masih memiliki keterbatasan dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang dapat mendorong mereka untuk berpikir, berdiskusi, mencari informasi, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan tugas desain. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Problem Based Learning*. PBL menempatkan permasalahan sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberikan suatu permasalahan kemudian diarahkan untuk menemukan informasi, berdiskusi, menentukan solusi, dan menghasilkan suatu karya. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Syamsidah dan Suryani (2018) menjelaskan bahwa PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik memperoleh pengetahuan melalui proses pemecahan masalah. Peserta didik terlibat dalam aktivitas penyelidikan dan pencarian solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Dalam pembelajaran DKV, PBL dapat dihubungkan dengan kegiatan praktik menggunakan Canva. Peserta didik tidak hanya mempelajari konsep desain, tetapi juga menerapkannya dalam menghasilkan karya. Kegiatan praktik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain Pre-Experimental Design. Penelitian menggunakan rancangan One Group Pretest-Posttest Design yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Sugiyono (2019:111) menjelaskan bahwa desain Pre-Experimental belum sepenuhnya termasuk

eksperimen sebenarnya karena variabel luar masih berpotensi memengaruhi variabel terikat. Rancangan tersebut digunakan dengan diawali pengukuran (pretest), kemudian siswa memperoleh perlakuan melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL), dan diakhiri dengan pengukuran (posttest).

Pemilihan rancangan tersebut disesuaikan dengan kondisi subjek penelitian di SMK Negeri 5 Bungo yang terdiri atas satu kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan jumlah 15 siswa

| | | |
|---|---|---|
| O1 | X | O2 |

Gambar 1. One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:
O1 : Pretest (pengukuran awal sebelum perlakuan)
X : Perlakuan (penerapan model Problem Based Learning / PBL)
O2 : Posttest (pengukuran setelah perlakuan)

Variabel dalam penelitian terdiri atas model *Problem Based Learning* sebagai variabel bebas, sedangkan motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva sebagai variabel terikat.

Instrumen penelitian terdiri atas angket motivasi belajar dan lembar penilaian keterampilan menggunakan Canva. Data penelitian dikumpulkan melalui angket, praktik, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS. Pengujian normalitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Karena data tidak seluruhnya memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Pengujian pengaruh secara simultan terhadap dua variabel terikat dilakukan menggunakan *Pillai's Trace*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL

#### 1. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai data motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning*. Statistik yang digunakan meliputi jumlah data (N), nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

| Variabel/Kelompok | Tahap | N | Min | Max | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Motivasi Belajar | Pretest | 15 | 81 | 103 | 94,40 | 7,836 |
| Motivasi Belajar | Posttest | 15 | 104 | 122 | 111,13 | 5,842 |
| Keterampilan Canva | Pretest | 15 | 52 | 92 | 74,67 | 13,579 |
| Keterampilan Canva | Posttest | 15 | 72 | 96 | 88,53 | 8,798 |

Berdasarkan Tabel 1, motivasi belajar peserta didik pada tahap *pretest* memperoleh nilai minimum 81, maksimum 103, mean 94,40, dan standar deviasi 7,836. Setelah penerapan

model *Problem Based Learning*, nilai *posttest* meningkat dengan nilai minimum 104, maksimum 122, mean 111,13, dan standar deviasi 5,842.

Pada variabel keterampilan menggunakan Canva, nilai *pretest* memperoleh minimum 52, maksimum 92, mean 74,67, dan standar deviasi 13,579. Setelah diberikan perlakuan, nilai *posttest* meningkat dengan minimum 72, maksimum 96, mean 88,53, dan standar deviasi 8,798. Data statistik tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada kedua variabel setelah penerapan model *Problem Based Learning*. Data tersebut berasal dari hasil pengolahan statistik deskriptif pada skripsi, termasuk nilai mean, standar deviasi, minimum, dan maksimum

**2. Uji Normalitas**

Tabel 2. Uji Normalitas Shapiro Wilk

| Variabel | Statistic | df. | Sig. | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| Motivasi Belajar Pretest | 0,795 | 15 | 0,003 | Tidak Normal |
| Motivasi Belajar Posttest | 0,908 | 15 | 0,126 | Normal |
| Keterampilan Canva Pretest | 0,912 | 15 | 0,145 | Normal |
| Keterampilan Canva Posttest | 0,803 | 15 | 0,004 | Tidak Normal |

Berdasarkan Tabel 2, data motivasi belajar *pretest* memperoleh nilai Sig. 0,003 < 0,05 sehingga dinyatakan tidak normal, sedangkan data *posttest* memperoleh nilai Sig. 0,126 > 0,05 sehingga dinyatakan normal. Pada variabel keterampilan menggunakan Canva, data *pretest* memperoleh nilai Sig. 0,145 > 0,05 sehingga berdistribusi normal, sedangkan data *posttest* memperoleh nilai Sig. 0,004 < 0,05 sehingga tidak berdistribusi normal. Karena data pada kedua variabel tidak seluruhnya berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis secara parsial menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test sebagai uji nonparametrik.

**3. Uji Hipotesis**

Pengaruh PBL terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Menggunakan Canva Pengujian *hipotesis* pertama dan kedua dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva. Karena data penelitian tidak seluruhnya berdistribusi normal, pengujian dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

| Variabel | Z | Sig | Keputusan |
|---|---|---|---|
| Motivasi belajar | -3,411 | 0,001 | H0 ditolak |
| Keterampilan menggunakan Canva | -3,432 | 0,001 | H0 ditolak |

Berdasarkan tabel tersebut, variabel motivasi belajar memperoleh nilai Z sebesar -3,411 dengan nilai *signifikansi* 0,001 < 0,05. Sementara itu, variabel keterampilan

menggunakan Canva memperoleh nilai Z sebesar -3,432 dengan nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima pada kedua variabel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* pada motivasi belajar maupun keterampilan menggunakan Canva.

Selanjutnya, pengujian hipotesis ketiga dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva secara bersama-sama menggunakan Pillai's Trace.

Tabel 4 Hasil Uji Multivariat

| Pillai's Trace | F hitung | Sig | df | Keputusan |
|---|---|---|---|---|
| 0,951 | 125,375 | 0,000 | 0,05 | H0 ditolak |

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai *Pillai's Trace* sebesar 0,951, nilai F sebesar 125,375, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan terhadap motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva setelah penerapan model *Problem Based Learning*.

## B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Problem Based Learning* menunjukkan adanya perubahan pada motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva peserta didik pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan bahwa motivasi belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05, sedangkan keterampilan menggunakan Canva juga memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* pada kedua variabel penelitian.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang menerapkan karakteristik *Problem Based Learning*. Peserta didik diberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi Desain Komunikasi Visual, kemudian diarahkan untuk memahami permasalahan, mencari informasi, berdiskusi, menentukan solusi, dan menghasilkan karya. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam proses menemukan dan menyelesaikan permasalahan.

Dalam kegiatan pembelajaran, penerapan PBL juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan praktik menggunakan Canva. Peserta didik dapat menerapkan konsep desain yang dipelajari ke dalam karya visual dengan menggunakan berbagai fitur yang tersedia pada Canva. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman secara langsung dalam mengatur tata letak, memilih elemen visual, menyusun teks, dan menghasilkan desain sesuai dengan permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, kegiatan pemecahan masalah dalam PBL tidak hanya berkaitan dengan proses berpikir, tetapi juga diikuti dengan kegiatan praktik yang mendukung keterampilan menggunakan Canva.

Hasil pengujian secara simultan menggunakan *Pillai's Trace* juga menunjukkan nilai sebesar 0,951, nilai F sebesar 125,375, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva mengalami perubahan secara simultan setelah penerapan model *Problem Based Learning*. Dengan demikian, penerapan PBL memberikan pengalaman pembelajaran yang melibatkan aspek motivasi sekaligus keterampilan praktik peserta didik.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis *N-Gain*, peningkatan motivasi belajar memperoleh nilai sebesar 0,5446, sedangkan keterampilan menggunakan Canva memperoleh nilai sebesar 0,5680. Kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah penerapan model *Problem Based Learning* terjadi peningkatan pada kedua variabel penelitian, meskipun tingkat peningkatannya berada pada kategori sedang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian mengenai *Problem Based Learning* yang menjelaskan bahwa PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui proses pemecahan masalah. Peserta didik terlibat dalam kegiatan penyelidikan, pencarian informasi, diskusi, dan penentuan solusi. Karakteristik tersebut sesuai dengan pembelajaran Desain Komunikasi Visual yang membutuhkan keterlibatan peserta didik dalam memahami permasalahan sekaligus menghasilkan karya.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dirujuk dalam skripsi, yaitu penelitian Pratama dan Lestari (2022) yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan desain setelah penerapan model PBL. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan PBL untuk memberikan pengalaman belajar melalui pemecahan masalah dan kegiatan praktik. Perbedaannya, penelitian ini secara khusus mengkaji motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* memberikan perubahan yang signifikan pada motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva, baik ketika dianalisis secara masing-masing maupun secara simultan. PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif menghadapi permasalahan, mencari informasi, berdiskusi, menentukan solusi, dan menerapkan solusi tersebut melalui kegiatan praktik desain menggunakan Canva. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat digunakan dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual yang memadukan aktivitas pemecahan masalah dengan keterampilan praktik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,001 < 0,05 pada kedua variabel. Secara simultan, hasil uji *Pillai's Trace* memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh terhadap motivasi belajar dan keterampilan menggunakan Canva secara bersama-sama. Peningkatan hasil juga terlihat dari nilai *N-Gain* sebesar 0,5446 untuk motivasi belajar dan 0,5680 untuk keterampilan menggunakan Canva, yang keduanya berada pada kategori sedang.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.

Ghozali, I. (2020). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset.

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (5th ed.). Cengage Learning.

Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. CV Rizquna.

Nuraeni, Y., Tuzzami, U., Pratama, M. A., & Anggraeni, A. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Bersama Ilmu Pendidikan (DIDIK), 1*(3), 146–152.

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 6271–6279.

Rato, E. A. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII SMPK ST. Paulus Karuni melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 7*(1), 190–195.

Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum KTSP*. Kencana.

Sardiman, A. M. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Deepublish.

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Bumi Aksara.

Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Bumi Aksara.