



Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Dengan Bantuan Aplikasi Canva
Implementation of the Project Based Learning (PjBL) Model to Improve Student Learning Achievement with the Help of the Canva Application

¹*Nana Suraiya, ²Fauziah, ³Ridho Fatwa dan ⁴Achmad Mustofa

^{1,2,3&4} Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia.

ARTIKEL INFO

Diterima
Oktober 2023

Dipublikasi
November 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan penerapan model pembelajaran PjBL. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IS 2 di SMA Negeri 11 Banda Aceh pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 dengan melibatkan 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui tes, unjuk kerja, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I rata-rata prestasi belajar peserta didik sebesar 66.53 kategori cukup dan ketuntasan klasikal sebesar 73,07%, Sedangkan pada siklus II rata-rata prestasi belajar peserta didik sebesar 76.53 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 93.30%. Hasil ini menunjukkan penerapan model PjBL dengan bantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI IS 2 SMA Negeri 11 Banda Aceh semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: Canva, Prestasi Belajar, *Project Based Learning*.

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve student learning achievement by applying the PjBL learning model. This research was conducted in class XI IS 2 at SMA Negeri 11 Banda Aceh in the even semester of the 2022/2023 school year involving 26 students. The data collection technique used is performance, learning achievement and documentation. Data analysis used descriptive analysis. The results showed that in cycle I, the average student achievement was 66.53 in the sufficient category and classical completeness was 73.07%, while in cycle II, the average student achievement was 76.53 in the good category and classical completeness was 93.30%. These results indicate that the application of the PjBL model with the Canva application can improve the learning achievement of class XI IS 2 students of SMA Negeri 11 Banda Aceh even semester of the 2022/2023 school year.

*e-mail :
nana@USK.ac.id

Keywords: Canva, Learning Achievement, *Project Based Learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan atau usaha yang dilaksanakan dengan terencana yang bertujuan untuk merubah atau mengembangkan perilaku yang diharapkan (Ali,2004). Definisi ini menunjukkan bahwa Pendidikan mencakup pengembangan pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik yang akan digunakan sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik memiliki kompetensi untuk menghasilkan produk yang bermanfaat, mengelola sumber daya alam secara efektif, dan efisien. Hal ini sejalan dengan model pendidikan abad 21. Pendidikan abad 21 membuat peserta didik memperoleh informasi yang lebih aktual dibandingkan dengan materi yang diberikan oleh guru (Pujiriyanto, 2019). Informasi dan pengetahuan yang diperoleh berupa pengetahuan digital baik terstruktur maupun tidak terstruktur yang mudah diakses. Hal ini menuntut peserta didik untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri karena akan ada banyak cara untuk belajar dan banyak sumber yang dapat diakses untuk belajar.

Untuk itu, peran guru sangat diperlukan dalam proses belajar peserta didik di sekolah. Peran guru yang dimaksudkan disini adalah menyediakan lingkungan belajar yang baik dan nyaman bagi peserta didik serta berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dengan memperkenalkan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang akan dipelajari. Guru profesional hendaknya dapat memilih dan menerapkan beberapa media yang efektif dalam peningkatan prestasi belajar peserta didik. Untuk itu guru selalu dituntut mempunyai kreatifitas dan inovasi baru dalam meningkatkan kompetensi mengajarnya guna mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Peningkatan kemampuan professional guru dalam mengajar akan sangat berguna dalam mendukung peserta didik untuk

mencapai ketuntasan belajar yang diinginkan. Namun kenyataan di lapangan masih berbeda. Hasil yang diperoleh prestasi belajar siswa pada KD 3.8 pada pelajaran Ekonomi semester 2 siswa kelas XI IS 2 di SMA Negeri 11 Banda Aceh ternyata masih belum mencapai standar minimal seperti yang ditetapkan. Prestasi belajar mereka masih berada di bawah standar rata-rata KKM. Penyebab terjadinya hal tersebut dapat diidentifikasi yaitu: rendahnya motivasi belajar siswa, rendahnya kemauan mereka untuk giat belajar karena mereka lebih senang bermain, metode dan media belajar yang digunakan guru dalam mengajar masih menggunakan metode ceramah dan belum mampu mengkolaborasi antara kemajuan teknologi dan minat siswa.

Masalah tersebut perlu untuk dicarikan alternatif pemecahannya, yakni dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran PjBL dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Media aplikasi Canva adalah media yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar siswa baik secara visual dan audio visual serta melatih kemampuan literasi siswa (Adawiyah, et al., 2019). Media aplikasi Canva dapat digunakan melalui perangkat computer maupun Gadget. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun tanpa adanya batasan waktu dalam penggunaannya.

Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalamannya melalui berbagai presentasi. Sehingga apabila diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi akan lebih menarik perhatian dan partisipasi peserta didik, dapat meningkatkan kreativitas, dan minat peserta didik terhadap pelajaran Ekonomi sehingga pada akhirnya akan mengarah kepada keberhasilan (Widyantini, 2014). Terdapat beberapa literature terdahulu yang telah menunjukkan bukti yang keefektifan model pembelajaran PjBL untuk meningkatkan

prestasi belajar siswa. Penelitian oleh (Rismayawati,2020) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dalam membuat desain produk dan menyelesaikan soal yang diberikan kepada 32 peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Selanjutnya Penelitian yang telah dilakukan oleh (Khairat,2020) menunjukkan bahwasanya penggunaan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XII BDP I, semester V di SMK Negeri I Kota Bogor. Dengan menerapkan model PjBL dengan bantuan aplikasi Canva diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI IS 2 di SMAN II Banda Aceh.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN II Banda Aceh dari bulan Februari s.d Mei 2023 dengan menggunakan desain *classroom action research* yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI IS 2 SMAN II Banda Aceh tahun pelajaran 2022/2023. Proses pelaksanaan penelitian ini dirancang dengan dua kali siklus yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Siklus I terdiri dari 1 kali pertemuan untuk pre-test yakni tes prestasi belajar awal, 1 kali pertemuan untuk materi Perdagangan Ekonomi, serta 1 kali pertemuan untuk tes prestasi belajar akhir siklus I. Siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan untuk Persentasi materi Perdagangan Ekonomi dengan menggunakan Canva dan 1 kali pertemuan untuk tes prestasi belajar akhir siklus II.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Adapun Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IS 2 SMAN Negeri II Banda Aceh yang berjumlah sebanyak 26 siswa yang seluruhnya berjenis kelamin Laki-Laki pada tahun pelajaran 2022/2023. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah model pembelajaran PjBL dan prestasi belajar Ekonomi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang prestasi belajar mata pelajaran Ekonomi dengan KD 3.8 Perdagangan Ekonomi dan prestasi belajar peserta didik kelas XI IS 2 SMAN Negeri II Banda Aceh tahun pelajaran 2022/2023 melalui penerapan model pembelajaran PjBL dengan bantuan aplikasi Canva. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data hasil prestasi belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil prestasi belajar pada pre-test dan post-test. Tes hasil belajar pada pre-test dilakukan di awal pertemuan. Kemudian tes hasil belajar pada post-test dilakukan di akhir pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan, peneliti menemukan masalah yaitu prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah yakni belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dalam pemilihan model pembelajaran Ekonomi perlu digunakan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran PjBL dengan bantuan aplikasi canva.

| No | Skor Standar | Predikat | Kemampuan Awal | Jumlah Peserta Didik | | | | |
|---------------------|--------------|-----------|----------------|----------------------|----------|-----|-----------|-----|
| | | | | % | Siklus I | % | Siklus II | % |
| 1 | 86 – 100 | Amat Baik | - | - | 1 | 4% | 5 | 19% |
| 2 | 71 - 85 | Baik | - | - | 4 | 15% | 11 | 42% |
| 3 | 56 - 70 | Cukup | 5 | 19% | 14 | 54% | 8 | 31% |
| 4 | 41 - 55 | Kurang | 21 | 81% | 7 | 26% | 2 | 8% |
| Ketuntasan Klasikal | | | 19,23% | | 71,07% | | 92,30% | |

Sumber: Data diolah

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil refleksi awal yang dilakukan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang nilai 86- 100 dengan kategori amat baik sebanyak 0 Siswa dan dengan persentase 0 %, pada rentang nilai 71-85 dengan kategori baik sebanyak 0 siswa dan dengan persentase 0 %, sedangkan pada rentang nilai 56-70 dengan kategori cukup sebanyak 5 siswa (19 %), dan pada rentang nilai 41-55 dengan kategori kurang sebanyak 21 siswa (81 %). Pada akhir siklus I terjadi peningkatan, jumlah peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang 86-100 dengan kategori amat baik sebanyak 1 orang (4 %), pada rentang nilai 71-85 dengan kategori baik sebanyak 4 siswa (15 %), dan rentang nilai 56-70 dengan kategori cukup sebanyak 14 siswa (54 %), dan siswa yang memperoleh nilai pada rentang 41-55 dengan kategori kurang 7 siswa (26%).

Prestasi belajar peserta didik pada akhir siklus II terjadi peningkatan dari siklus I. Jumlah siswa yang memperoleh nilai pada rentang 86-100 kategori amat baik sebanyak 5 siswa (19%), pada rentang nilai 71-85 dengan kategori baik sebanyak 11 orang (42%), pada rentang nilai 56-70 dengan kategori cukup sebanyak 8 siswa (31 %), dan tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang nilai 41- 55 dengan kategori kurang (0%). Secara umum ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pada setiap akhir siklus. Pada pra siklus ketuntasan klasikal sebesar 19.23 meningkat pada akhir siklus I menjadi 73,07 dan meningkat pada akhir siklus II menjadi 92.30 %. Peningkatan dari refleksi awal ke siklus I dan meningkat Kembali pada siklus II disebabkan karena siswa mulai terbiasa menggunakan *Project Based Learning* (PjBl) dan aplikasi *Canva* dalam merancang media promosi pada pemasaran online.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan untuk prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pra siklus ke akhir siklus I dan meningkat lagi pada akhir siklus II. Berdasarkan refleksi awal yang dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan *Canva*

untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI IS 2 SMAN Negeri 11 Banda Aceh semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Hasil penelitian menunjukkan pada akhir siklus I prestasi belajar peserta didik masih tergolong cukup dengan rata-rata hasil belajar sebesar 66.53. Secara klasial rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 73.07%. Hasil ini belum dikatakan tuntas karena belum memenuhi nilai ketuntasan maksimal, yaitu 75%.

Pada siklus I ditemukan kendala-kendala yang dihadapi peserta didik. Adapun kendala tersebut adalah (1) masih ada peserta didik yang mengalami kendala dalam menggunakan *Media Canva*, (2) masih ada beberapa peserta didik yang tidak tekun dan hanya antusias diawal atau diakhir kegiatan pembelajaran, (3) sebahagian peserta didik tidak kooperatif dalam proses pembelajaran, dan (4) sebagian peserta didik masih merasa asing dengan penggunaan *Canva* sebagai aplikasi dalam mendukung proses pembelajaran pembuatan media *Infographis*, *Power Point*, video, poster dan lain-lain.

Mengatasi hal tersebut penulis melaksanakan perbaikan dan perencanaan yang lebih baik dengan memberikan bimbingan dan memberikan pendalaman yang lebih baik tentang materi yang disampaikan terutama tentang materi Perdagangan Internasional, memberikan motivasi dan penghargaan kepada peserta didik, serta memberikan arahan tata cara penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan agar kemampuan peserta didik dalam memahami materi Perdagangan Internasional dapat meningkat dan memperoleh prestasi belajar yang maksimal.

Setelah proses belajar mengajar terlaksana, maka data yang diperoleh pada siklus II dengan rata-rata hasil belajar 76.53 telah menunjukkan peningkatan prestasi belajar dengan jumlah ketuntasan klasikal 93.39 %. Dengan demikian, prestasi belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran dengan penerapan model pembelajaran PjBl dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap

materi yang dipelajari sehingga prestasi belajar siswa dapat tercapai sesuai dengan harapan yang di inginkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rismayawati, 2020) yang menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dan menyelesaikan soal yang diberikan kepada siswa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Selanjutnya, Penelitian oleh (Khairat Y, 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Fahminansih, et al., 2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan penggunaan aplikasi *Canva* dapat menunjang pembelajaran peserta didik.

Model pembelajaran PjBL dengan bantuan aplikasi *Canva* yang berfokus kepada penyelesaian masalah yang dihadapi peserta didik untuk berkreasi dan berinovasi dalam menjawab permasalahan yang telah disediakan. Hal ini juga memberikan keleluasan yang sangat banyak kepada peserta didik mengeksplor secara aktif dan kritis dan bermanfaat dengan pembuatan media lainnya dengan aplikasi *Canva*. Dalam hal ini siswa sebagai subjek belajar dan guru merupakan fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan saat pelaksanaan Model pembelajaran PjBL dengan bantuan aplikasi *Canva*, manfaat penggunaan Model pembelajaran ini yang didapatkan oleh guru yaitu (1) guru dapat meningkatkan kerjasama yang dilakukan oleh peserta didik, (2) guru dapat menghendaki seluruh peserta didik aktif dalam pembelajaran, (3) guru dapat menanamkan bahwa pembelajaran teman sejawat (kelompok) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, (4) guru dapat untuk mengembangkan bakat komunikasi yang dimiliki oleh peserta didik, (5) guru dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan motivasi belajar yang tinggi dari peserta didik.

Keberhasilan penelitian ini juga karena keunggulan model pembelajaran PjBL sebagaimana menurut (Abidin, 2007) dalam

bukunya berjudul Analisis Eksistensial yaitu (1) model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya, (2) peserta didik berkecimpung pada kegiatan dunia nyata dan mengimplementasikan strategi otentik secara disiplin, (3) peserta didik dapat dapat berkolaboratif untuk memecahkan permasalahan penting baginya, (4) teknologi terintegrasi berfungsi sebagai wadah untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru, dan (5) meningkatkan kolaborasi guru dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melewati batas geografis bahkan zona waktu, dan (6) menampilkan intelektual dan social yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Pemaparan tersebut membuktikan secara empiris dan teoritis bahwa model pembelajaran PjBL dengan bantuan aplikasi *Canva* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi Perdagangan Ekonomi Internasional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran PjBL dengan bantuan aplikasi *canva* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI IS 2 di SMA Negeri 11 Banda Aceh genap tahun pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2007). Analisis eksistensial. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Adawiyah, R., Fitriani, R., Ashari, M. A. 2019. Pengembangan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Proyek Berbasis Sains di TK Titipan Ilahi Renco Kelayu Jorong. *Jurnal Children Advisory Research and Education JCARE*. 7(1)2-6.
- Ali, M. 2004. Peningkatan Pemerataan Memperoleh Pendidikan Berkualitas Melalui Akreditasi Sekolah, Konvensi

- Nasional Pendidikan Indonesia, Surabaya, 5(9),34-46.
- Aziz, M. A., & Astuti, S. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD: The Effectiveness Of The Problem Based Learning And Project Based Learning Models Is Seen From Critical Thinking Skills In Thematic Learning Of Grade V Elementary School Students. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 89–100.
- Fahminnansih, F., Endra R., dan Ayouvi P. W. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian dan pemberdayaan Masyarakat*. 2(2),152-259.
- Khairat, Y. 2020. Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan. *Jurnal teknologi Pendidikan*. 9(2), 185- 196.
- Lutfi, A. F. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Menggunakan Class Dojo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII Multimedia Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Negeri 1 Japara: Application Of Project Based Learning Model Using Class Dojo To Improve Learning Outcomes Of Class XII Multimedia Students In Interactive Media Design Subjects At SMK Negeri 1 Japara. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 1–9. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v7i1.3070>
- Pujiriyanto. 2019. Modul 2 Pendidikan Profesi Guru Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rismayawati, E. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Based Project untuk Meningkatkan Hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Materi Desain Produk. *Journal of Education Action Research*. 4(1), 62-70.
- Setiawan, T. dan Fanny H.A.P. 2021. Pemanfaatan Gaphics Designer Software Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Promosi Produk Umkm Di Cepogo Boyolali. *Jurnal Ekonomi*.
- Usamah, A., & Lutfi, A. F. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Canva Untuk SD Aisiyah Kuningan: Arabic Language Learning Based On Canva Multimedia For SD Aisiyah Kuningan. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 63–72. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v7i2.4279>