



Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Canva untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 4 Gowa

Mirnawati¹, Jamaluddin², Nurmila³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

Email: mirnawatiadibabasri@gmail.com

Article Info

Article history:

Received October 26, 2024

Revised November 15, 2024

Accepted Desember 24, 2024

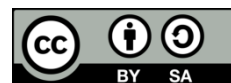
Keywords:

Project based learning, canva, learning activity, learning outcomes.

ABSTRACT

This research is classroom action research which aims to determine the application of the Canva-based project based learning model to increase student activity and learning outcomes in creative product and entrepreneurship subject at SMK Negeri 4 Gowa. The independent variable in this research is the Canva-based project learning model, while the dependent variable is the activities and learning outcomes of students. The population of this research is all students in the field of expertise in agribusiness, Food, Crops and Horticulture (ATPH) at SMK Negeri 4 Gowa and sample for this research is all class XI ATPH 3 consisting of 31 students. Research data was obtained from observation sheets of learning activities and learning results tests. The data analysis technique used is the formula for learning activities and learning outcomes. The results of this research were that there was an increase in learning activities in cycle I by 67% and cycle II by 90%. Meanwhile, the increase in student learning outcomes was 68,50% in cycle I and 89,40% in cycle II. Increasing student learning activities influences student learning outcomes. The average pre-test and post-test scores in cycle I were 45,60% and 68,50%, while in cycle II they were 78,30% and 89,41%. Based on data analysis, it can be concluded that the application of the Canva-based project based learning model can improve students activities and learning outcomes in creative products and entrepreneurship subjects in class XI ATPH 3 at SMK Negeri 4 Gowa.

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



Article Info

Article history:

Received October 26, 2024

Revised November 15, 2024

Accepted Desember 24, 2024

Keywords:

Project based learning, canva, aktivitas belajar, hasil belajar

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis canva dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 4 Gowa. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *project based learning* berbasis canva sedangkan variabel terikat yaitu aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik pada bidang keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH) di SMK Negeri 4 Gowa dan sampel penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas XI ATPH 3 yang terdiri dari 31 peserta didik. Data hasil penelitian diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar dan hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu rumus aktivitas belajar dan tes hasil



belajar. Hasil dari penelitian ini yaitu terjadi peningkatan aktivitas belajar pada siklus I sebesar 67,10% pada siklus II 89,67%. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun nilai rata-rata *pre test* dan *post test* pada siklus I yaitu sebesar 45,60% dan 68,50% dan siklus II sebesar 89,41%. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis canva dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI ATPH 3 di SMK Negeri 4 Gowa.

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



Corresponding Author:

Nama penulis: Mirnawati

Universitas Negeri Makassar

Email: mirnawatiadibabasri@gmail.com

Pendahuluan

Peranan guru dalam membina peserta didik menjadi insan yang cerdas dan berkarakter sangat penting. Oleh karena itu, interaksi antara guru dan peserta didik harus dieratkan untuk mencapai proses pembelajaran yang diinginkan. Selain interaksi antara guru dan peserta didik dibangun maka harus diimbangi dengan penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang bervariasi dalam menciptakan suasana belajar yang tepat dan memadai untuk menarik minat belajar, meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik sehingga dapat mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan ilmu-ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh peserta didik. Tak hanya berperan untuk mengajarkan ilmu-ilmu saja, banyak sekali peran guru dalam proses pembelajaran yaitu guru sebagai pendidik, guru sebagai pengajar, guru sebagai sumber belajar, guru sebagai fasilitator, guru sebagai pembimbing, guru sebagai demonstrator, guru sebagai pengelola, guru sebagai penasehat, guru sebagai inovator, guru sebagai motivator, guru sebagai pelatih dan guru sebagai elevator (Yestiani, 2020).

Berdasarkan hasil obseravsi awal yang dilakukan dengan peserta didik dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan serta guru mata pelajaran produktif lainnya, menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 4 Gowa masih rendah dan pasif. Permasalahan tersebut disebabkan karena pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru dan kurang kolaboratif dalam menyelesaikan tugas kelompok, peserta didik kurang fokus, berbicara dengan teman di dalam kelas, masih sedikit peserta didik yang berani menyampaikan pendapat, dan suasana kelas kurang kondusif seperti kondisi ruangan yang panas dan berisik dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang dibawakan oleh guru. Selain itu, guru juga belum maksimal dalam memanfaatkan sumber belajar, model pembelajaran dan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga suasana kelas terasa monoton dan membosankan yang dapat mempengaruhi minat



dan semangat belajar peserta didik. Kondisi pembelajaran yang demikian akan menimbulkan dampak kurang baik terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Merujuk pada permasalahan di atas, salah satu metode alternatif sebagai upaya memecahkan masalah peneliti menggunakan model *project based learning* berbasis aplikasi Canva. Penggunaan model tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Modul Implementasi Kurikulum 2013 (2018), PjBL di definisikan sebagai proses belajar untuk memperoleh kompetensi dari sikap maupun ilmu pengetahuan serta keterampilannya melalui sebuah proyek. Menekankan aktivitas siswa agar mempunyai keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, kemudian merepresentasikan materi pelajaran. Djamarah dan Zain (2011) dalam Anggraini (2021) kelebihan model PjBL yaitu: 1) Siswa dilatih untuk memahami permasalahan yang ada di dalam kehidupan agar mereka bisa menerimanya sekaligus mampu memperluas pola pikirnya; 2) Mengasah dan membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis dengan memberikan pelatihan secara langsung, sekaligus mengajarkan keahlian dalam kehidupan sehari-harinya; 3) Menyesuaikan kegiatan belajar siswa dengan mengasah keahliannya melalui praktik, teori, maupun pengaplikasiannya. Hal tersebut di sesuaikan dengan prinsip modern, yang berkembang seiring pembaharuan jaman dan teknologi.

Alasan pemilihan model pembelajaran tersebut didasarkan karena model pembelajaran yang tepat untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu model pembelajaran *project based learning*. Dimana sekolah kejuruan membutuhkan model pembelajaran berbasis proyek yang dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan keterampilan praktis yang mereka butuhkan di dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari dan membantu peserta didik mempersiapkan diri untuk karier mereka kedepannya dengan mengembangkan keterampilan teknis dan interpersonal yang dibutuhkan di lapangan kerja.

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan berbagai macam fitur-fitur seperti presentasi, modul, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Pelangi, 2020). Berdasarkan pendapat Tanjung dan Faiza (2019), adapun kelebihan dalam menggunakan aplikasi canva yaitu memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva didasarkan karena kelebihan aplikasi tersebut yang mudah diakses kapan dan dimana saja, telah tersedia fitur-fitur gratis sesuai dengan kebutuhan pengguna dan template yang ditawarkan sangat menarik serta untuk template yang berbayar dapat diakses dengan mudah dan gratis menggunakan akun belajar guru dan akun belajar peserta didik. Selain itu, pemilihan media canva didasarkan karena sesuai dengan elemen pendukung bagi media belajar. Dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, berupa desain label kemasan serta *prototype* produk. Capaian pembelajaran pada elemen mata pelajaran ini, salah satunya yaitu meningkatnya kemampuan peserta didik dalam membuat desain dari kemasan produk kemudian mengemasnya hingga *labelling*. Sehingga peserta didik dapat membuat desain label kemasan, peneliti juga akan membantu peserta didik untuk memanfaatkan media canva dalam mempromosikan sebuah proyek yang ditugaskan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*



Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Di SMK Negeri 4 Gowa”.

Metode

a. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini diterapkan dalam bidang pendidikan yang tujuannya untuk memperbaiki praktik pengajaran dan lebih berfokus pada beberapa tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis canva. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yaitu pada bulan januari sesuai jadwal mata pelajaran dan lokasinya di SMK Negeri 4 Gowa bertempat di Jl. Baso Dg. Ngawing No. 127 Kel. Manggalli, Kec. Pallangga, Kab. Gowa.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sebagai suatu peralatan yang digunakan dalam pengkajian dan proses pengumpulan data yang diperoleh. Dibawah ini beberapa instrumen penelitian, yaitu:

1. Lembar observasi sebagai teknik yang digunakan ketika melakukan kegiatan pengamatan secara langsung tujuan utamanya adalah memahami strategi pengajaran, sikap dan partisipasi peserta didik, serta bagaimana sistem pembelajaran.
2. Pemberian tes bertujuan untuk melakukan pengamatan terhadap setiap murid, sehingga mereka mampu memahami materi melalui tes secara berkala. Pengukuran hasil belajar melibatkan pemberian *pre test* sekaligus *post test* berupa pertanyaan *multiple choice* sebanyak 25 dengan 5 opsi jawaban dalam setiap soalnya.
3. Dokumentasi dibutuhkan dalam proses penelitian sebagai bukti kuat dan penunjang hasil belajar, observasi dan tes peserta didik.

c. Teknik Analisis Data

Setelah data penelitian dilapangan diperoleh maka selanjutnya dilakukan pengukuran, terhadap suatu aktivitas maupun perolehan hasil dalam prestasi belajar setiap peserta didik. Data yang terkumpul kemudian akan di analisis melalui penggunaan metode penelitian sebagai berikut.

1. Aktivitas Peserta Didik

Melalui observasi diperoleh data dari aktivitas yang dilakukan peserta didik kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Novitasari dan Rahman, 2021)

Keterangan:

P = Angka jumlah persentase responden

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah responden

100 = Bilangan tetap



Interval persentase dan kategori kriteria penilaian hasil observasi aktivitas peserta didik untuk mengetahui tingkat ketercapaian aktivitas peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1.	81-100	Sangat baik
2.	71-80	Baik
3.	61-70	Cukup
4.	50-60	Kurang

(Sumber: Melinda Tisza Rizky, 2018).

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk mengukur persentase tingkat hasil belajar peserta didik dilakukan analisis data menggunakan rumus berikut.

$$\text{Rumus peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y₁ = Nilai setelah tindakan

Y = Nilai sebelum tindakan

Maka dalam hal ini untuk mencari presentase dari ketuntasan hasil belajar dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

Σsiswa yang tuntas belajar = jumlah peserta didik mencapai nilai KKM

ΣSiswa = jumlah peserta didik

Adapun kategori Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi peserta didik, dicantumkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Standar Nilai Ketuntasan Belajar

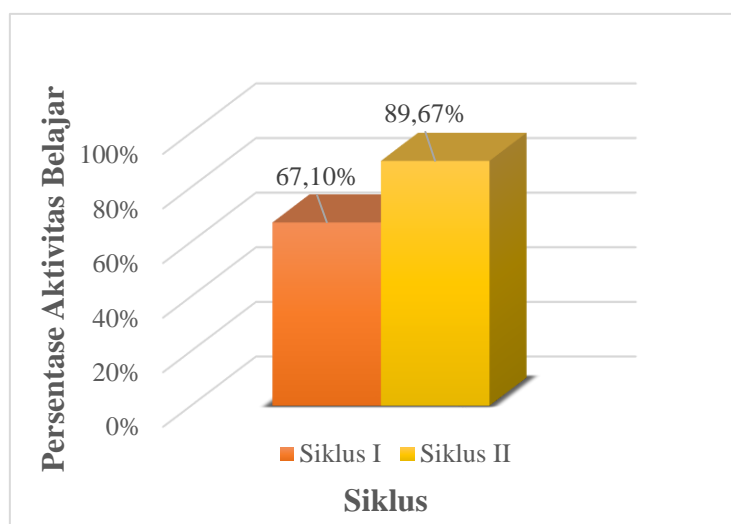
No	Skor	Kriteria
1.	0,00-34,00	Sangat Rendah
2.	35,00-54,00	Rendah
3.	55,00-69,00	Sedang
4.	70,00-84,00	Tinggi
5.	85,00-100,00	Sangat Tinggi

(Sumber: Gita Maya Gatri (2010) dalam Santi Nursuci 2018).

Hasil Penelitian

a. Aktivitas Belajar

Setelah dilakukan pengamatan aktivitas belajar yang dilakukan oleh setiap peserta didik dengan penerapan model yaitu *project based learning* dengan berbasis canva pada mata pelajaran PKK maka diperoleh data-data yang bervariasi pada setiap siklus. Peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas belajar untuk merekam dan mengamati kegiatan belajar peserta didik dan peristiwa yang sedang berlangsung. Peneliti mengisi lembar observasi pada setiap pertemuan, mencatat hasil pengamatan pada 5 indikator selama dua siklus. Data frekuensi observasi vigor peserta didik setiap siklus tercantum pada ambar di bawah ini.



Gambar 1. Rekapitulasi Distribusi Total Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan rekapitulasi di atas mengenai suatu aktivitas pembelajaran dengan penerapan model berbasis pengimplementasian proyek. Dalam praktiknya menggunakan bantuan media canva menunjukkan terjadinya peningkatan nilai persentase (%). Perbedaan tersebut dilihat dari adanya peningkatan nilai dengan rerata siklus I presentase dari aktivitas belajar mengajarnya sebesar 76,10%. Kemudian dalam siklus II kriteria penilaiannya meningkat sangat baik, yaitu 89,67%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model dalam pembelajaran *project based learning* berbasis canva. Pada materi PKK di SMK Negeri 4 Gowa, sangat efektif digunakan dalam meningkatkan aktivitas peserta didik.

b. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari 31 peserta didik yang telah mengikuti tes di awal dan tes akhir, diperoleh data dari pelaksanaan tes tersebut kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui bagaimana hasil dari penggunaan model *project*



based learning dengan bantuan media canva. Maka, data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

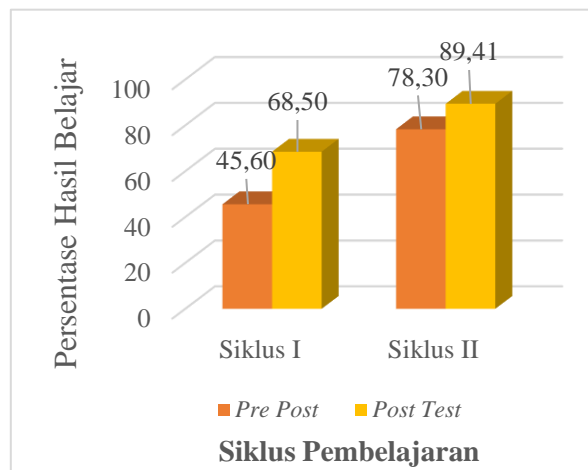
Tabel 3. Data Nilai Hasil Belajar Peserta Didik dengan Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Canva

Nama Peserta Didik	Siklus I		Siklus II	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
A1	44	64	72	84
A2	52	80	84	96
A3	48	76	80	96
A4	44	72	80	92
A5	48	72	84	96
A6	40	52	76	88
A7	40	56	72	84
A8	44	52	80	88
A9	52	72	80	92
A10	40	56	64	84
A11	56	80	84	96
A12	48	56	76	92
A13	40	52	64	84
A14	44	56	72	88
A15	44	72	80	88
A16	48	52	68	84
A17	40	52	60	84
A18	40	76	80	92
A19	44	68	76	88
A20	40	68	72	84
A21	48	56	76	92
A22	48	68	72	88
A23	48	56	72	84
A24	56	80	88	100
A25	52	80	80	92
A26	48	60	72	84
A27	44	56	80	92
A28	40	60	76	84
A29	44	68	80	92
A30	52	72	80	96
A31	40	60	76	88

Pada Tabel 3. terdapat perolehan hasil belajar peserta didik yang mengikuti tes, menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar melalui pengimplementasian model *project based learning* yang berbeda dalam setiap siklus. Setelah semua peserta didik mengikuti *pre-test* pada siklus I menunjukkan bahwa semua peserta didik belum memenuhi nilai KKM dengan



nilai tertinggi 56 dan terendah 40. Pada siklus I terjadi peningkatan nilai *post test*, dimana nilai tertinggi mencapai 80 dan nilai terendah 52. Setelah dilakukan *post test*, hanya 4 orang dari 31 peserta didik telah mencapai nilai KKM dengan masing-masing nilai yang diperoleh yaitu 80. Selanjutnya pada *pre test* siklus II terdapat peserta didik yang nilainya belum memenuhi nilai KKM dengan nilai tertinggi 88 sedangkan terendah 60. Pada siklus II dilakukan pemberian *post test* dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 84. Setelah pemberian *post test* semua peserta didik telah berhasil memperoleh nilai KKM sebesar 80. Berdasarkan dari data tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis canva. Data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Rekapitulasi Total Distribusi Hasil Belajar Peserta Didik

Rekapitulasi data hasil belajar peserta didik menerapkan model *project based learning* melalui bantuan aplikasi canva menunjukkan terjadi sebuah peningkatan hasil belajar berbeda pada tiap siklus. Sehingga diperoleh rerata *pre-test* dan *post-test* yang berlangsung pada siklus I yaitu 45,60% dan 68,50%. Kemudian terjadi perubahan pada siklus II yang mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik yaitu 78,30% dan 89,41%.

Pembahasan

a. Aktivitas Belajar

Pengimplementasian atas model tersebut, menunjukkan adanya peningkatan dalam aktivitas belajar. Diukur secara langsung menggunakan lembar observasi, yang telah dilakukan pada siklus I reratanya 67,10% dapat dilihat pada Gambar 1. Persentase aktivitas belajar tersebut masuk dalam kategori cukup apabila merujuk pada Tabel 1. Hal tersebut disebabkan karena masih terdapat tiga indikator penilaian yang belum memperoleh nilai yang maksimal seperti pada indikator peserta didik aktif membuat dan menjawab pertanyaan, indikator peserta didik secara berkelompok mengembangkan dan mempresentasikan hasil tugas proyek, dan indikator peserta didik menyimpulkan pelajaran yang dilakukan.

Rendahnya aktivitas belajar pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor yaitu peserta didik yang masih cenderung pasif, kurangnya motivasi belajar, kurang fokus pada awal pertemuan, kurang percaya diri dalam membuat dan menjawab pertanyaan serta



mengemukakan pendapat. Hal tersebut dilihat pada aktivitas belajar siswa yang rendah dan belum memenuhi standar KKM yang ditentukan sehingga pada siklus II dilaukan evaluasi dan perbaikan dengan cara membagikan modul ajar dan memberikan tugas rumah kepada peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat lebih memahami dan menerapkan teori tentang ilmu yang diajarkan ehingga mampu mengerjakan *post test* dengan baik.

Pada siklus II, aktivitas belajar terjadi peningkatan dengan perolehan rerata presentase yaitu sebesar 89,67%. Hal tersebut tergolong ke dalam berbagai kategori yang sangat baik apabila merujuk pada Tabel 1. Hal tersebut disebabkan karena terdapat tiga indikator aktivitas belajar yang telah maksimal seperti pada indikator peserta didik mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran dan menyimak tujuan pembelajaran, indikator peserta didik peserta didik secara berkelompok memecahkan masalah terkait tugas proyek menggunakan aplikasi canva dan secara berkelompok mengembangkan dan mempresentasikan hasil tugas proyek.

Peningkatan aktivitas belajar peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk peningkatan motivasi, antusiasme dan minat belajar peserta didik. Selain itu, suasana belajar yang mendukung maupun model pembelajaran efektif dan kreatif. Termasuk penggunaan media menarik, bahkan dapat diterapkan *ice breaking* selama proses pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik agar tidak jenuh. Oleh karena itu, diterapkan model melalui *project based learning* berbasis canva untuk menstimulasi peningkatan aktivitas peserta didik.

Dengan memanfaatkan media canva merupakan solusi yang tepat untuk membantu peserta didik agar motivasi belajar meningkat, keterlibatan peserta didik sehingga lebih aktif berdiskusi, dan menjawab pertanyaan saat proses presentasi berlangsung. Selain itu, penerapan media canva ketika belajar memungkinkan kolaborasi antara pengajar dan peserta didik agar suasana belajar yang bersifat interaktif dan dapat memecahkan masalah dengan baik.

Menurut Ahmad Khoiruddin (2021), menyatakan bahwa dengan memilih model secara tepat akan membuat kualitas belajar meningkat. Begitupun dengan aktivitas dan hasil belajar, dari setiap siswa. Dalam hal ini, model tersebut sebagai forum untuk tenaga pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik agar lebih interaktif. Karena nantinya mereka diberikan kesempatan memaparkan materi, atau gagasannya mengenai materi pelajaran. Melalui penerapan model dengan berbasis proyek, agar situasi ketika menuntut ilmu lebih terasa nyaman dan menyenangkan. Mereka juga akan merasa terkesan dalam mengikuti proses belajarnya, memperoleh ilmu pengetahuan atas teori yang diajarkan sehingga bisa melekat dan hasil belajar lebih meningkat.

Menurut Widyantini (2014) yang dikutip Kadek Ni Nora Utarini (2022), menyatakan penerpaan model suatu pembelajaran inovatif seperti *project based learning* berbantuan aplikasi canva. Menjadi suatu strategi pembelajaran, dengan pemberian kesempatan agar peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru melalui pengalaman langsung dalam berbagai presentasi. Dengan adanya penerapan model tersebut pada mata pelajaran PPK (produk kreatif dan kewirusahaan) akan memicu partisipasi siswa, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan minat berwirausaha yang diharapkan dapat memenuhi target belajar.

b. Hasil Belajar



Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil belajar peserta didik setelah dilakukan analisis mengenai penerapan dari model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan aplikasi canva dapat meningkat hasil belajar peserta didik melalui pemberian tes awal dan tes akhir berupa soal *multiple choice* (pilihan ganda) sebanyak 25 butir soal. Pada siklus I reratanya sebesar 68,50% dimana persentase ketuntasan atas hasil belajarnya yang diperoleh yaitu 12,9% tergolong dalam kategori sangat rendah apabila dilihat pada Tabel 2 dan belum memenuhi standar KKM sekitar 70%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar masih tergolong rendah karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti motivasi masih rendah, kurang fokus dalam belajar, sedangkan sebagian dari mereka merasa kesulitan serta belum terbiasa menggunakan model pembelajaran terbaru.

Kemudian dalam siklus II, diperoleh hasil belajar yang reratanya meningkat menjadi 89,41% dan presentase ketuntasannya sebesar 100%. Tergolong dalam kategori yang sangat tinggi, apabila merujuk ke Tabel 2. Sehingga penerapannya membuat hasil pembelajaran mereka meningkat, karena *project based learning* melibatkan pengimplementasian proyek secara nyata, menuntut perencanaan masalah, keterlibatan aktif, dan penerapan pengetahuan dalam konteks praktis. Peserta didik dapat belajar secara lebih menyeluruh dan memperoleh keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, kerjasama tim, dan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, pemberian modul ajar dan tugas rumah akan menstimulasi mereka agar lebih memahami teori yang diajarkan.

Model pembelajaran PjBL akan meningkatkan motivasi peserta didik karena pemberian tugas proyek dari guru seringkali lebih menarik minat dan perhatian siswa karena relevan dengan kehidupannya. Maka penggunaan media canva dapat mempermudah para murid untuk memahami materinya, dimana canva media belajar yang efektif meningkatkan hasil belajar dengan menyediakan platform desain gratis yang menarik dan mudah digunakan. Menurut Mustika et al (2023), menyatakan bahwa meningkatnya prestasi siswa-siswi atas keseluruhan pertanyaan-pertanyaan dasar yang diajukan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan proyek dalam proses pembelajaran. Metode ini melatih kemampuan melatih kemampuan berpikir siswa. Selain itu, guru juga berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran tercapai atau meningkat. Didukung dengan adanya penerapan media yaitu aplikasi canva membantu saat proses pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan literasi secara visual siswa (Adawiyah et al, 2019). Selain itu dijelaskan Setiawan, T dan Fanny, H (2021), di dalam penelitiannya bahwa diperoleh hasil yang memperlihatkan penggunaan canva menjadikan setiap siswanya mampu untuk membuat desain logo atau brosur secara mandiri.

Berdasarkan data yang diperoleh terkait aktivitas dan hasil belajar peserta didik tersebut dapat dikatakan dan dibuktikan berhasil mengalami peningkatan. Oleh karena itu, model *project based learning* berbasis canva dinilai dapat bermanfaat dan berpengaruh secara nyata untuk meningkatkan hasil belajar dan prestasi peserta didik sehingga model dan media tersebut merupakan sangat baik dan efektif diterapkan dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan perolehan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis canva yang digunakan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan canva sebagai basisnya telah terbukti meningkatkan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran



produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI ATPH 3 di SMK Negeri 4 Gowa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase indikator aktivitas belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

2. Penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan bantuan aplikasi canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI ATPH 3 di SMK Negeri 4 Gowa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dan ketuntasan belajar peserta didik yang meningkat dari siklus I ke siklus II.

Daftar Pustaka

- 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*. Vol 7. No 1.
- Ahmad Khoiruddin dan Djoko Suwito. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Aksi Dan Reaksi Gaya SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal JPTM*. Vol 1. No 1.
- Gita Maya Gatri. 2010. Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 25 Makassar. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kadek Ni Nora Utarini. 2022. Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dengan aplikasi canva untuk meningkatkan prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Peserta Didik Kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara. *Jurnal Pendidikan*. Vol 23. No 1.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Modul Manajemen Implementasi Kurikulum 2013 Jenjang SMA. Buku. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Setiawan, T dan Fanny H.AP. 2021. Pemanfaatan Gaphics Designer Software Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Promosi Produk Umkm Di Cepogo Boyolali. *Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Humaniora*. Vol 2. No 12.
- Somayana, W. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol 1. No. 3.
- Suci, S. N. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Discovery learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Budidaya Tanaman Pada SMK Di Kabupaten Takalar. Skripsi. Pendidikan Teknologi Pertanian. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Makassar.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol 7. No 2.
- Yestiani, D. K., Nabila, Z. 2020. Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 4. No 1.



- Wati Mustika., Nadya Mahrita Ulfah., Ita Rahmiyani., Fauzia Dwi Sasmita. 2023. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL). *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol 9. No 1.
- Widyantini, T. 2014. Penerapan Model Project Based Learning (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) Dalam Materi Pola Bilangan Kelas VII. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Rohmani, R., Apriza, B., & Mahendra, Y. (2021). Pengembangan gim kuis edukasi suplemen buku ajar pengantar dasar IPA berbasis website. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 194–208.