

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PjBL) BERBANTUAN MEDIA CANVA PADA MATA PELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 163 JAKARTA

Muhammad Lutfi ^{*1}
Abdul Haris Fatgehipon ²
Nurul Istiqomah ³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*e-mail: muhammadlutfi_1407620051@mhs.unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain Non-equivalent Control Group Design pada dua kelas, yaitu IX D sebagai kelas eksperimen dan IX C sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 33 peserta didik. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, t-test independen, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 79,85 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 69,36 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, serta nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 54% (kategori sedang) dan kelas kontrol 32% (kategori tidak efektif). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model PjBL berbantuan Canva efektif meningkatkan hasil belajar IPS Kelas IX di SMP Negeri 163 Jakarta.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Pembelajaran Berbasis Proyek, Hasil Belajar, IPS

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by Canva on the Social Studies learning outcomes of Grade IX students at SMP Negeri 163 Jakarta. The research employed an experimental method with a Non-equivalent Control Group Design involving two classes: IX D as the experimental class and IX C as the control class, each consisting of 33 students. The research instrument was a multiple-choice test that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included normality testing, homogeneity testing, independent t-test, and N-Gain analysis. The results showed that the average post-test score of the experimental class was 79.85, higher than the control class with 69.36, with a significance value of $0.000 < 0.05$. The N-Gain score of the experimental class was 54% (moderate category), while the control class obtained 32% (ineffective category). The study concludes that the use of the PjBL model assisted by Canva is effective in improving Social Studies learning outcomes for Grade IX students at SMP Negeri 163 Jakarta.

Keywords: Canva App, Project-Based Learning, Learning Outcomes, Social Studies

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP memiliki karakteristik materi yang luas dan terintegrasi, mencakup geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Kondisi tersebut menuntut strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hafalan konsep, tetapi juga mampu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Namun, praktik pembelajaran IPS di sekolah masih banyak didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang belum optimal.

Perkembangan teknologi di abad ke-21 seharusnya menjadi peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 163 Jakarta masih cenderung monoton, minim interaksi,

dan kurang memanfaatkan media pembelajaran digital. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang antusias, sulit memahami materi, serta hasil belajar yang belum sepenuhnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PjBL). Model ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan penyelidikan, pemecahan masalah, dan pembuatan produk nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mendukung implementasi PjBL secara optimal, diperlukan media pembelajaran yang mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, salah satunya adalah aplikasi Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai template visual yang menarik dan mudah digunakan. Integrasi Canva dalam model PjBL memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman konsep IPS dalam bentuk produk visual seperti poster, infografis, dan presentasi, sehingga dapat meningkatkan kreativitas, kolaborasi, serta literasi digital. Penggunaan PjBL berbantuan Canva diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran IPS yang inovatif dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif** dengan metode **kuasi-eksperimen** untuk mengetahui efektivitas model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PjBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah **Nonequivalent Control Group Design**, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak dipilih secara acak.

Subjek penelitian adalah peserta didik **kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta** pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, satu kelas sebagai **kelompok eksperimen** yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model PjBL berbantuan media Canva, dan satu kelas sebagai **kelompok kontrol** yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran konvensional. Pemilihan kelas dilakukan dengan teknik **purposive sampling** berdasarkan kesetaraan karakteristik akademik dan kondisi kelas.

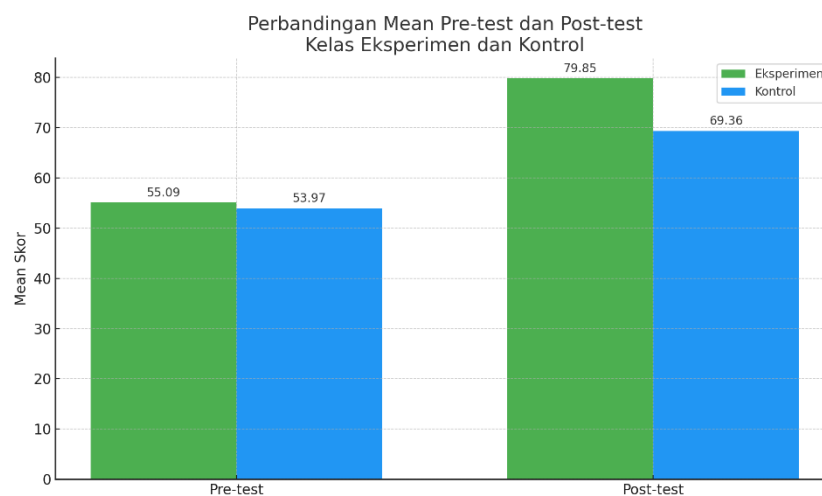
Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan **tes hasil belajar** berbentuk soal objektif yang disusun sesuai dengan kompetensi dasar IPS yang diteliti. Tes diberikan dalam bentuk **pre-test** dan **post-test** kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal dan hasil belajar setelah perlakuan. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam pengambilan data penelitian.

Prosedur intervensi pada kelompok eksperimen dilakukan melalui penerapan sintaks model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), yang meliputi penentuan pertanyaan mendasar, perancangan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, serta penyajian hasil proyek. Dalam pelaksanaannya, peserta didik menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun produk proyek pembelajaran IPS dalam bentuk visual (seperti poster atau infografis). Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran IPS dengan metode konvensional tanpa penggunaan model PjBL maupun media Canva.

Teknik analisis data dilakukan secara **deskriptif dan inferensial**. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat nilai rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan **N-Gain**. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji prasyarat berupa **uji normalitas dan uji homogenitas**. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **uji-t** untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

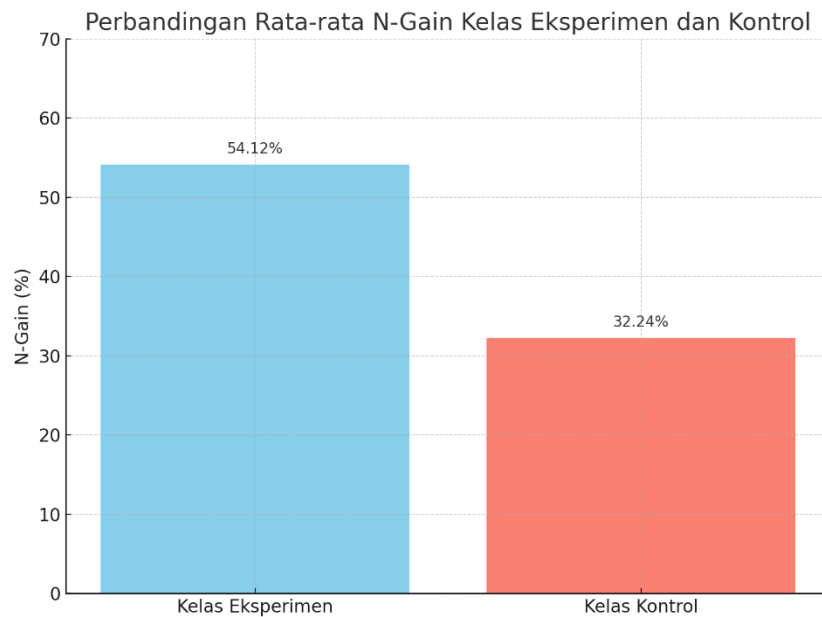
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bukti bahwa penggunaan Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Hasil Analisis Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai pre-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 55,09 dan hasil nilai post-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan khusus dengan media pembelajaran aplikasi Canva meningkat menjadi 79,85. Sedangkan untuk hasil nilai pre-test kelas kontrol dengan nilai rata-rata 53,97 dan hasil nilai post-test kelas kontrol dengan nilai rata-rata 69,36 setelah pembelajaran tanpa perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva. Dengan demikian kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak mendapatkan perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva.

Selanjutnya, hasil uji statistik menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva pada mata pelajaran IPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva mampu memfasilitasi kebutuhan visual dan kreatif peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPS yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.



Gambar 2. Hasil Analisis Perbandingan Rata-rata Skor N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 54,12% untuk kelas eksperimen yang tergolong dalam kategori sedang atau kurang efektif. Meskipun tidak termasuk dalam kategori tinggi, skor ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup berarti. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 32,24% dan termasuk kategori tidak efektif, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva jauh lebih efektif.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva yang meningkat dari kategori "baik" pada pertemuan pertama yaitu 80,3% menjadi kategori "sangat baik" pada pertemuan kedua yaitu 92%. Sementara itu, hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva pada pertemuan pertama termasuk dalam kategori "kurang" dengan persentase 54,9% sedangkan pada pertemuan kedua termasuk dalam kategori "kurang" dengan persentase 62,1%. Hal ini dapat diartikan bahwa peningkatan persentase dan kategori pada hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik, lebih aktif, lebih antusias, dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva tidak hanya menjadi media bantu visual, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan peserta didik seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap tantangan pembelajaran modern, khususnya pada mata pelajaran IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil nilai pre-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 55,09 dan hasil nilai post-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan khusus dengan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva meningkat menjadi 79,85. Sedangkan untuk hasil nilai pre-test kelas kontrol dengan nilai rata-rata 53,97 dan hasil nilai post-test kelas kontrol dengan nilai rata-rata 69,36 setelah pembelajaran tanpa perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 54,12% untuk kelas eksperimen yang tergolong dalam kategori sedang atau kurang efektif. Meskipun tidak termasuk dalam kategori tinggi, skor ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup berarti. Sedangkan jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 32,24% yang tergolong dalam kategori tidak efektif. Hal ini diperkuat dengan data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen pada pertemuan pertama yang mengalami peningkatan dengan persentase 80,3% yang termasuk dalam kategori baik dan meningkat pada pertemuan kedua dengan persentase 92% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Canva tidak hanya menjadi media bantu visual, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan peserta didik seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, aplikasi Canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap tantangan pembelajaran modern, khususnya pada mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta didik Sekolah Dasar. Dalam ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar (Vol. 7, Nomor 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Boondée, V. , P. K. & W. S.-Ngiamvibool. (2011). A Learning and Teaching Model using Project Based Learning (PBL) on the Web to Promote Cooperative Learning. *European Journal of Social Sciences*, 498–506.
- Fathurrohman, Muhammad. (2016). Model-Model Pembelajaran Inovatif . Ar-Ruzz Media.
- Hamzah B.Uno, & Nurdin Mohamad. (2011). Belajar dengan Pendekatan PAIKEM. Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Ghalia Indonesia.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Mahmudi. (2005). Manajemen Kinerja Sektor Publik. Yogyakarta UPP AMP YKPN.

- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., Syahrial, M. A., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 07.
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Peserta didik Memahami Teks Biografi. *LOKABASA*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. www.p21.org
- Putri, A. I., & Wrahatnolo, T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di SMKN 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 08.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sapriya, S. (2009). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Rosdakarya.
- Slameto. (2013). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Somantri, N. (2001). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudjana, N. (2017). Dasar dasar proses belajar mengajar. Sinar Baru Agresindo.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Statistika untuk Penelitian. Alfabeta.
- Syahrir1, A. P., Zahirah2, S. P., & Salamah3, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Trianto, & Y. F. (2011). Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Bumi Aksara.
- Triwibowo. (2015). Tesis: Deskripsi Efektivitas Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Di Smp Muhammadiyah 5 Purbalingga Dan Smp Negeri 2 Rembang. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Wayan Sunita, N., Mahendra, E., Lesdyantari, E., Prodi, J. /, Matematika, P., & Pgri Bali, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Widyadari Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2655018>
- Wena, M. (2009). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Bumi Aksara.
- Yusuf, M. (2013). Metode Pembelajaran Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan. Rineka Cipta.
- Zubaedi. (2011). Desain Pendidikan Karakter. Kencana.