

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1
KEDUNGADEM**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Hetu Handayani
NIM 21210057**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1
KEDUNGADEM**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program sarjana pendidikan**

**Oleh:
Heti Handayani
NIM 21210057**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem”
disusun oleh:

Nama : Heti Handayani

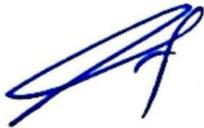
NIM : 21210057

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi

Bojonegoro, 08 Juli 2025

Pembimbing I



Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd.
NIDN. 0715068801

Pembimbing II



Dian Ratna Puspananda, M.Pd.
NIDN/0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul Eksperimentasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem disusun oleh:

Nama : Heti Handayani
Nim : 21210057
Program Studi : Pendidikan ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin, 21 Juli 2025.

Bojonegoro, 21 Juli 2025

Ketua,

Dr. Ernin Duvri Saputri, S.Pd., M.H
NIDN. 0707019001
Penguji I,

Sekretaris,

Nur Rohman, M.Pd
NIDN. 0713078301
Penguji II,


Nur Rohman, M.Pd
NIDN. 0713078301


Ali Mujahidin, S.Pd., M.M
NIDN. 0417078206

Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

MOTTO

Hasbunallah wanimal wakil nimal maula wani'man nasir.

"Cukuplah Allah menjadi penolong kami, dan Allah adalah sebaik-baiknya pelindung."

Hidup itu harus memberi manfaat dan semangat bagi orang lain.

Urip Iku Urup-

Orang lain mungkin tak tahu seberapa berat jalan yang kita lalui, seberapa sering kita jatuh dan nyaris menyerah. Tapi dalam diam, kita tetap melangkah, perlahan, bahkan sendiri, karena saya percaya bahwa keyakinan dan usaha takkan mengkhianati hasil. Bukan karena mudah, tapi karena kita yakin, perjuangan hari ini adalah harapan untuk esok.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, kita memuji-Nya dan meminta pertolongan, pengampunan serta petunjuk kepada-Nya. Atas semua karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Dengan rasa Syukur dan hormat karya sederhana ini kupersembahkan kepada orang-orang yang sangat kusayangi dan kucintai, yaitu:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sutoyo dan Ibu Murjeni yang tak henti-hentinya selalu memberikan kasih sayang, motivasi dan cintanya kepadaku, yang selalu mendidik dan selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Semua itu tidak bisa kubalas dengan semua ini. Terimakasih telah memberikan Pendidikan untuk anakmu ini, semoga ini menjadi langkah untuk menuju kesuksesan dan kelak akan membahagiakanmu.
2. Kakakku tercinta Pusriani dan Ahmad Roziqi yang senantiasa memberikan do'a, dukungan dan motivasi yang tiada henti.
3. Keponakanku tersayang Aishwa Nahla Azzahra yang telah menemani dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
4. Terimakasih juga untuk Mas Ali Akbar Al-Faruq, S.Sos atas segala bantuan, dukungan semangat, serta kebersamaan yang senantiasa beliau berikan sepanjang proses penyusunan skripsi ini.
5. Untuk diri saya sendiri yang sudah mampu menyelesaikan skripsi hingga titik ini.

6. Semua teman-teman tercinta prodi Pendidikan ekonomi Angkatan 2021 khususnya, I'is, Izza, Elisa, Putri, Lisa, Tiara dan Cindy yang telah berjuang bersama-sama untuk masa depan.
7. Serta semua pihak yang telah membantu kelancaran dan membantuterselesaikannya skripsi ini yang tidak saya sebutkan satu persatu.
8. Seluruh dosen, khususnya dosen pembimbing yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan tulus Ikhlas.
9. Almamater tercinta IKIP PGRI BOJONEGORO.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Heti Handayani

NIM : 21210057

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

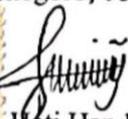
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Eksperimentasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 08 Juli 2025

 
METERAI
TEMPEL
Heti Handayani
NIM. 21210057

ABSTRAK

Handayani, Heti. 2025. “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI BOJONEGORO. Pembimbing (I) Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd, pembimbing (II) Dian Ratna Puspananda, M.Pd.

Kata Kunci: Project Based Learning, Canva, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif *Canva* terhadap hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X sebanyak 288 siswa, dengan teknik *Purposive Sampling* yang memilih dua kelas, yaitu X-7 sebagai kelompok kontrol dan X-8 sebagai kelompok eksperimen. Penelitian menggunakan pendekatan quasi-experiment dengan desain pretest-posttest control group. Hasil uji Levene’s Test menunjukkan data memenuhi asumsi kesamaan varians (signifikansi 0,121). Uji t menunjukkan nilai t sebesar 8,426 dan signifikansi 0,000, menandakan adanya pengaruh signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Rata-rata posttest siswa kelas eksperimen lebih tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif *Canva* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa serta layak dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif di kelas Ekonomi.

ABSTRACT

Handayani, Heti. 2025. "Experimentation of the *Project Based Learning* Model Supported by Interactive Media *Canva* on the Learning Outcomes of Grade X Students in Economics at SMA Negeri 1 Kedungadem." Undergraduate Thesis. Economics Education Study Program, Faculty of Social Sciences, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisors (I) Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd, Supervisors (II) Dian Ratna Puspananda, M.Pd.

Keywords: Project Based Learning, Canva, Learning Outcomes

The study was conducted to assess the effect of using a *Project Based Learning* model supported by *Canva* on students' academic performance. The population consisted of 288 Grade X students, with *Purposive Sampling* selecting two classes: class X-7 as the control group and class X-8 as the experimental group. A quasi-experimental method was applied using a pretest-posttest control group design. The Levene's Test results demonstrate that the assumption of equal variances is met, with a significance value of 0.121. The t-test analysis reveals a t-value of 8.426 and a significance level of 0.000, indicating a statistically significant difference between the experimental and control groups. Students in the experimental group achieved higher average post-test scores, suggesting that the implementation of the *Project Based Learning* model supported by *Canva* interactive media significantly enhances student learning outcomes. Thus, this approach can be regarded as a viable and innovative alternative for effective Economics instruction in the classroom.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-nya penyusunan Proposal skripsi yang berjudul “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.

Dalam proses penyusunan proposal skripsi ini penulis berupaya secara maksimal untuk menyusun yang sebaik-baiknya, meskipun adanya hambatan dan rintangan namun proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu ungkapan terimakasih ini penulis persembahkan kepada:

1. Dr. Junarti, M.Pd selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan izin untuk pencairan data.
2. Dr. Ernia Duwi Saputri, M.H selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Nur Rohman, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

5. Dian Ratna Puspananda, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
6. Mas Edy Masrur, M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Kedungadem yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Puji Irawati, S.Pd dan Sugi Budi Utami, S.E selaku guru mata pelajaran ekonomi yang membantu saya melakukan penelitian di kelas.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyusun dan memperoleh hasil proposal skripsi dengan baik. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Bojonegoro, 06 Juli 2025

Penulis,



Heti Handayani

NIM. 21210057

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	13
A. Kajian Pustaka	13
B. Kerangka Teoritis	23
D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Pendekatan Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
E. Teknik Analisis Data	51
F. Teknik Validitas Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR REFERENSI.....	83
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	42
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kedungadem	44
Tabel 3.3 Kriteria Daya Pembeda	56
Tabel 3.4 Intrepretasi Tingkat Kesukaran	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sintak Project Based Learning	26
Gambar 2.2 Perbedaan Sintak PJBL dan Sintak PJBL Canva	33
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	89
Lampiran 2	90
Lampiran 3	91
Lampiran 4	92
Lampiran 5	93
Lampiran 6	94
Lampiran 7	95
Lampiran 8	96
Lampiran 9	97
Lampiran 10	98
Lampiran 11	99
Lampiran 12	100
Lampiran 13	102
Lampiran 14	114
Lampiran 15	116
Lampiran 16	123
Lampiran 17	124
Lampiran 18	127
Lampiran 19	129
Lampiran 20	131
Lampiran 21	133
Lampiran 22	139
Lampiran 23	140

Lampiran 24	141
Lampiran 25	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen utama pembangunan bangsa adalah pendidikan. Dalam sistem pendidikan kontemporer, penggunaan teknologi telah menjadi komponen penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan potensi peserta didik untuk memperoleh kemampuan keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang bermanfaat bagi masyarakat, diri sendiri, dan masyarakat. Pendidikan juga dimaksudkan untuk menciptakan proses dan lingkungan pembelajaran yang meningkatkan pembelajaran negara dan bangsa (Firisqina, Mujahidin, & Astuti, 2024).

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda untuk menerima dan menghadapi perkembangan di era global. Oleh karena itu, perlu diselenggarakan pendidikan semaksimal mungkin dan membangun sistem pendidikan yang bermutu dan meningkatkan sumber daya manusia (A. Pratama, 2024).

Untuk pendidikan yang efektif, penggunaan media sebagai alat pembelajaran yang tepat sangat penting (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, & Leksono, 2023). Pendidikan adalah komponen penting dalam pembangunan suatu negara. Di era komputer dan Internet saat ini, teknologi memainkan peran penting dalam mengubah pendidikan. Penggunaan media

pembelajaran berbasis platform digital dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting dan diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan, di era digital seperti sekarang ini. Kemajuan dan inovasi teknologi telah meningkatkan proses pembelajaran. Semua jenis pembelajaran yang dipelajari manusia sepanjang hidupnya termasuk dalam kategori pendidikan dalam arti luas. Namun, dalam arti terbatas, "mujaharjo" mengacu pada pembelajaran yang dilakukan oleh berbagai lembaga pendidikan (Feby, 2020).

Pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran, terdapat berbagai komponen penting yang saling berkaitan, yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, media pembelajaran, dan evaluasi. Media pembelajaran sendiri merujuk pada segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Di Indonesia, teknologi pembelajaran sudah berkembang, tetapi tidak semua sekolah menggunakannya dengan baik (Feby, 2020).

Media pembelajaran merupakan berbagai alat fisik yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi dalam proses pembelajaran. Kehadiran media ini berfungsi sebagai sarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar serta membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana penyampaian

informasi kepada siswa. Media tersebut dapat berupa alat tradisional seperti papan tulis, bagan, slide, OHP/OHT, maupun benda nyata lainnya (Irmawati, Fradani, 2024).

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Menurut Kemdikbud (2013), peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* memiliki berbagai keunggulan. Salah satu manfaat utama *Project Based Learning (PjBL)* adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Menurut Endayani, Rina, & Agustina, (2020) mengungkapkan bahwa penerapan *Project Based Learning (PjBL)* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar mereka

Selain itu, *Project Based Learning (PjBL)* juga berkontribusi dalam pengembangan kreativitas siswa. Nurlaili, Handini, & Rizkasari, (2023) menemukan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong kreativitas peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Project Based Learning (PjBL) juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Menurut Safitri, Anjelifa, & Ruby, (2024) menjelaskan bahwa melalui pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam merumuskan dan menyelesaikan

permasalahan, menciptakan ide-ide inovatif, serta mengambil keputusan secara mandiri berdasarkan situasi yang dihadapi.

Dengan demikian, model pembelajaran *Project Based Learning* tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga berperan penting dalam mengasah kreativitas serta keterampilan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Pembelajaran interaktif berarti penggunaan berbagai alat dan teknologi yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan hasil belajar siswa dengan memungkinkan interaksi antara siswa, materi pembelajaran, dan guru. Aplikasi komputer, simulasi, permainan, dan platform online yang memungkinkan kolaborasi dan umpan balik secara real-time adalah beberapa contoh media pembelajaran interaktif. Teori multimedia mendukung penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, di mana interaksi aktif dan visualisasi membantu siswa mengingat lebih baik daripada pendekatan pembelajaran konvensional (Clark & Mayer, 2012).

Digitalisasi pendidikan mengacu pada penggunaan teknologi digital di setiap aspek pendidikan, mulai dari materi pelajaran hingga penilaian, serta penggunaan berbagai jenis perangkat lunak, platform online, aplikasi, dan teknologi lainnya. Dalam digitalisasi pendidikan, media memainkan peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah membuat pengalaman belajar lebih jelas dan meningkatkan efektivitas pendidikan agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar setiap orang. Media pembelajaran adalah cara guru menyampaikan

informasi. Komputer, televisi, buku, tape recorder, kaset, kamera video, VCR, film, foto, bingkai, grafik, dan alat lainnya termasuk dalam kategori ini (Kholidah et al., 2023).

Menggunakan berbagai alat pembelajaran membuat pekerjaan guru lebih mudah. Ketika media ini digunakan untuk mendukung pemahaman materi dan mencapai prestasi belajar yang optimal, manfaat yang didapat oleh siswa terasa sangat besar. Namun, pada kenyataannya, siswa dengan pencapaian akademik yang rendah sering terlihat di sekolah (Wahyuni, Amaliyah, & Irdalisa, 2023). Media, sebagai alat untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, memungkinkan pengguna melakukan berbagai tindakan, termasuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media dapat memperluas kapasitas atau aktivitas manusia dalam menerima informasi secara audio, visual, atau sensorik dalam jangka waktu tertentu (FEBY, 2020).

Salah satu media pembelajaran menarik yang dilengkapi dengan berbagai gambar ilustratif adalah *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain berbasis daring yang menyediakan beragam template serta alat desain yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki sejumlah keunggulan. Salah satunya adalah fleksibilitas penggunaannya, di mana tidak hanya guru, tetapi siapa saja dapat mengaksesnya secara umum dan tanpa biaya. Dengan *Canva*, guru dapat merancang media pembelajaran secara cepat, menarik, dan inovatif. Proses perancangan memungkinkan pengguna untuk memilih berbagai template yang tersedia secara daring dan gratis. Selain itu, *Canva* dapat diakses tidak

hanya melalui laptop, tetapi juga melalui perangkat Android maupun iPhone. Fitur penyimpanan otomatis secara daring juga menjadi kelebihan, sehingga pengguna tidak perlu khawatir kehilangan hasil desain mereka (Feby, 2020).

Pada era saat ini, pendidik dituntut untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dan meningkatkan kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran. Dalam proses pengajaran, besar kemungkinan guru akan menggunakan media berbasis teknologi. Dengan tersedianya berbagai perangkat teknologi di lingkungan sekolah, pendidik secara tidak langsung didorong untuk mengintegrasikan alat-alat tersebut ke dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Canva* menjadi salah satu alat yang berpotensi meningkatkan kreativitas pendidik serta mempermudah penyampaian materi ajar (Arsyad A, 2011).

Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mendesain materi pembelajaran secara mandiri atau dengan bantuan editor profesional. *Canva* dilengkapi dengan berbagai fitur pengeditan menarik yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk gambar, presentasi PowerPoint, video, maupun teks (Feby, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Canva* merupakan inovasi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, termasuk penerapan *Project-Based Learning (PjBL)* yang belum maksimal, sering kali menjadi faktor rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan media interaktif seperti *Canva*, diharapkan pembelajaran

menjadi lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Menurut Somayana, (2020), domain kognitif mengacu pada pencapaian belajar dalam hal kecerdasan intelektual, yang terdiri dari enam dimensi: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan sintesis. Kemampuan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan juga berkontribusi pada hasil belajar mereka. Kemampuan untuk berpikir secara sistematis dan logis adalah titik fokus di bidang ini.

Untuk mendukung pembangunan nasional, diperlukan pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Meskipun peran guru sangat penting karena mereka berada di garis depan dalam membimbing siswa melalui proses belajar mengajar di sekolah, semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan bertanggung jawab untuk mewujudkan hal ini. Guru juga memiliki peran yang aktif dalam mengarahkan dan mengelola proses pembelajaran siswa. Bagaimana menyajikan materi secara efektif dan efisien untuk mencapai pencapaian maksimal adalah salah satu masalah yang sering muncul dalam pengajaran. Selain itu, kurangnya variasi dalam metode pengajaran adalah masalah lain yang sering muncul, yang dapat berdampak pada kualitas pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar adalah dengan membuat lingkungan mereka menarik (Kholidah et al., 2023).

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada Tanggal 30, November 2024 siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kedungadem. Mayoritas siswa kelas X yang belajar mata pelajaran Ekonomi tidak memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Data ini didapatkan dari hasil diskusi dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem. Rendahnya hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas X SMA pada mata pelajaran ekonomi disebabkan karena kurang termotivasinya siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya motivasi belajar tersebut juga disebabkan oleh masih minimnya media yang digunakan oleh guru.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurkoemala, et al., (2024) Hasil penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terbukti efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol dan dapat terlihat juga dengan adanya peningkatan nilai rata-rata antara pretest dan posttest.

Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk meneliti dengan judul Eksperimentasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut. Apakah Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Berpengaruh Secara Signifikan Terhadap

Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut. Untuk mengetahui Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Berpengaruh Secara Signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem?

D. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

a) Peningkatan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis terkait penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dan media pembelajaran interaktif *Canva* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi serta mengembangkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan proyek pembelajaran.

b) Pengembangan Teori Pembelajaran Berbasis Teknologi

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis *Canva*, sebagai alat bantu visual yang dapat memfasilitasi pemahaman materi ekonomi dan mendukung pembelajaran berbasis proyek.

c) Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori mengenai hubungan antara motivasi belajar dan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yang didukung oleh media interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris bahwa penggunaan *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan *Canva* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, khususnya dalam membantu mereka merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, terutama pada mata pelajaran Ekonomi. Selain itu, penelitian ini juga menyediakan panduan praktis mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Dengan adanya penelitian ini, guru dapat lebih memahami efektivitas media interaktif sehingga mampu memilih jenis media yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Bagi siswa, penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan, salah satunya adalah peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran Ekonomi dengan pendekatan visual dan interaktif yang

memudahkan pemahaman. Tidak hanya itu, penggunaan media interaktif juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

E. Definisi Operasional.

1. Model Project Based Learning (PjBL)

Model *Project Based Learning (PjBL)* adalah pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada proyek, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam merancang, mengembangkan, dan menyelesaikan suatu proyek berbasis permasalahan nyata. Dalam penelitian ini, *Project Based Learning (PjBL)* diimplementasikan melalui enam tahapan utama: (1) menentukan pertanyaan mendasar, (2) merancang perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) mengawasi pelaksanaan proyek, (5) menguji hasil, dan (6) mengevaluasi pengalaman. Keberhasilan model ini diukur berdasarkan peningkatan keterlibatan siswa, keterampilan berpikir kritis, serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMA N 1 Kedungadem.

2. Media Pembelajaran Interaktif Canva

Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* adalah alat bantu digital yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan interaktif. Dalam penelitian ini, *Canva* digunakan untuk merancang materi pembelajaran Ekonomi yang meliputi infografis, presentasi interaktif, serta video edukatif yang dapat diakses oleh siswa melalui berbagai perangkat. Keefektifan media ini

diukur berdasarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi, motivasi belajar, dan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media berbasis *Canva*.

3. Model Project Based Learning Berbantuan Canva

Model *Project Based Learning* berbantuan *Canva* adalah kombinasi antara model pembelajaran berbasis proyek dan media interaktif *Canva*, di mana siswa mengerjakan proyek yang dirancang menggunakan alat digital *Canva* sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya mengembangkan proyek berbasis permasalahan nyata, tetapi juga menyajikan hasil proyeknya dalam bentuk infografis, presentasi interaktif, atau video edukatif menggunakan *Canva*. Keberhasilan implementasi metode ini diukur dari peningkatan hasil belajar siswa, keterampilan berpikir kritis, serta tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar yang menjadi variabel dependen dalam penelitian ini diartikan sebagai pencapaian kemampuan siswa yang dinilai berdasarkan indikator-indikator ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam ranah kognitif, hasil belajar mencakup kemampuan siswa dalam memahami, dan menganalisis permintaan, penawaran dan peran pasar dalam IPTEK. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes tertulis yang terdiri dari pre-test (sebelum perlakuan) dan post-test (setelah perlakuan).