Prosiding

Seminar Nasional

IKIP PGRI Bojonegoro

"Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0"

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA

Heti Handayani[1], Rika Pristian Fitri Astuti[2], Dian Ratna Puspananda[3]

[1]IKIP PGRI Bojonegoro. Email: hetihandayani165@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of implementing Project-Based Learning assisted by Canva interactive media on the academic achievement of class X students in Economics at SMA Negeri 1 Kedungadem. Using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group, two classes were selected through purposive sampling: X-7 as the control group and X-8 as the experimental group. Data were collected through multiple-choice tests, which were confirmed to have a normal distribution and homogeneous variance. An Independent Samples Test was conducted to ensure that the initial abilities of both groups were equivalent. The results of the independent t-test on the post-test showed a significant difference (t = 5.418, p = 0.000), indicating that Canva-assisted Project-Based Learning significantly improved students' academic achievement in Economics.

Keywords: *Project based learning, interactive media Canva, learning outcomes*

Abstrak

Tujuan Kajian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat efektivitas model Project Based Learning yang didukung oleh media interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem. Penelitian menggunakan rancangan kuasi-eksperimen dengan pendekatan pretest-posttest control group. Dua kelas dipilih secara purposive sampling, yakni kelas X-7 sebagai kelompok kontrol dan kelas X-8 sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda yang telah melalui uji normalitas distribusi dan homogenitas varians untuk memastikan validitas data. Selanjutnya, uji Independent Samples Test diaplikasikan untuk mengonfirmasi kesetaraan kemampuan awal kedua kelompok sebelum perlakuan. Analisis t-test independen pada hasil post-test mengungkapkan adanya perbedaan signifikan (t = 5,418, p = 0,000), yang menandakan bahwa penggunaan Project Based Learning dengan dukungan media Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: Project Based Learning, Media interaktif Canva, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek mendasar dalam membangun bangsa. Dalam konteks pendidikan modern, teknologi memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Pratama, 2024). Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara spiritual, moral, intelektual, dan sosial agar bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan. Di tengah persaingan global yang ketat, individu berpendidikan tinggi lebih dihargai. Pendidikan juga merupakan proses pewarisan ilmu melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian yang membentuk karakter serta mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja. (Firisqina, Mujahidin, & Astuti, 2024).

Salah satu elemen utama pembelajaran adalah media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dan membangun interaksi dalam aktivitas pembelajaran. Keberadaan media yang tepat dapat meningkatkan daya tarik siswa dan minat dalam belajar (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, & Leksono, 2023). Dalam perkembangan era digital kini, teknologi berfungsi sebagai komponen penting dari pendidikan. Namun, belum semua sekolah di Indonesia memanfaatkannya secara optimal (Feby, 2020). Media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik, baik tradisional maupun digital, yang berfungsi menyampaikan materi kepada siswa (Irmawati, & Fradani 2024).

Di antara berbagai strategi pengajaran yang dianggap efektif adalah *Project Based Learning (PjBL),* yang mengandalkan proyek sebagai media pembelajaran. Model ini mendorong eksplorasi, penilaian, dan interpretasi informasi untuk menghasilkan output belajar (Kemdikbud, 2013). *Project Based Learning* terbukti berkontribusi secara signifikan dalam mendorong semangat belajar serta memperbaiki capaian akademik peserta didik karena bersifat kontekstual dan berkaitan dengan aktivitas keseharian. Lebih dari itu, strategi pembelajaran yang berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas serta keterampilan berpikir kritis siswa (Endayani, Rina, & Agustina, 2020).

Dalam proses pembelajaran interaktif, penggunaan media digital seperti *Canva* memberikan dampak positif. Media interaktif memberikan kesempatan mendorong keterlibatan peserta didik melalui pengalaman interaktif secara tatap muka konten pembelajaran maupun guru, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Clark & Mayer, 2012). *Canva* adalah aplikasi desain daring yang menyediakan berbagai template gratis serta dirancang agar ramah pengguna, platform ini memungkinkan setiap individu, termasuk para pendidik dalam merancang materi

pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. Pemanfaatan *Canva* dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan memudahkan proses penyampaian materi. (Pratama, 2024)

Pada kenyataannya, sejumlah besar tenaga pendidik belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar mengajar sering kali berlangsung secara repetitif dan minim inovasi. Situasi tersebut kemudian berkontribusi pada menurunnya semangat belajar siswa, yang pada akhirnya memberikan dampak kurang menguntungkan terhadap pencapaian hasil akademik mereka (Kholidah et al., 2023). Merujuk pada temuan yang diperoleh melalui proses pengamatan yang berlangsung pada tanggal 30 November 2024 di kelas X SMA Negeri 1 Kedungadem, ditemukan bahwa mayoritas siswa belum berhasil memenuhi Standar Minimal Pencapaian Hasil Belajar dalam Pembelajaran ekonomi. Rendahnya tingkat pencapaian tersebut secara signifikan dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa yang belum optimal, Satu di antara penyebab utamanya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan variatif oleh guru selama aktivitas belajar dilaksanakan.

Sejalan dengan temuan (Wahyuni et al., 2023) model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Canva* telah menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa secara signifikan. Bukti empiris ini dapat diamati melalui perbandingan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta adanya kenaikan skor yang nyata pada pretest dan posttest. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan investigasi lebih komprehensif guna mengeksplorasi efektivitas dan dampak penerapan model pembelajaran tersebut secara lebih mendalam. Penelitian mengenai *"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 bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas model *Project Based Learning* berbantuan media interaktif *Canva* dalam proses pembelajaran Ekonomi di jenjang Sekolah Menengah Atas. Studi diharapkan ini akan meningkatkan pemahaman tentang peran dan kontribusi yang diberikan, penggunaan *Canva* sebagai media pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran *Project-based learning*, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran ekonomi.

METODE

Adapun Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi-eksperimental dengan rancangan pretest-posttest pada dua kelompok yang berbeda. eksperimen menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang diperkaya dengan media pembelajaran interaktif *Canva*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model *Project Based Learning* tanpa dukungan media tersebut. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kedungadem dengan partisipan berupa siswa kelas X yang terlibat dalam pembelajaran ekonomi. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif melalui tes untuk mengukur hasil belajar, serta data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara guna mendalami pelaksanaan model pembelajaran serta tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media *Canva* sepanjang waktu pembelajaran.

Strategi pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi pelaksanaan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Selain itu, observasi secara langsung juga dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung guna memperoleh gambaran yang lebih mendalam. Selain itu, peserta didik dan guru diwawancarai untuk mendapatkan informasi tambahan tentang penggunaan pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Analisis statistik deskriptif dan inferensial dilakukan pada semua data yang dikumpulkan. Sebelum menerapkan uji hipotesis, pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan guna menjamin bahwa data sesuai asumsi yang diperlukan. Uji-t kemudian digunakan untuk mengkaji perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dirancang guna menilai model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif *Canva* terhadap hasil belajar Ekonomi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kedungadem. Subjek penelitian mencakup dua kelas, yakni kelas X-7 menjadi kelompok kontrol yang menerapkan model *Project Based Learning* tanpa bantuan media *Canva*, serta kelas X-8 sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan dukungan media interaktif *Canva*. Setiap kelas beranggotakan 32 siswa. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama periode 5 Februari hingga 8 April 2025.

Data dikumpulkan melalui tes, wawancara, dan observasi. Wawancara sebagai pelengkap data, dan observasi menentukan kondisi awal pembelajaran. Tes pencapaian belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum instrumen digunakan untuk menentukan hasil belajar, uji coba terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Semua soal dinyatakan valid karena memiliki korelasi di atas r_tabel (0,349) menurut hasil uji validitas. Instrumen ini sangat reliabel, menurut uji reliabilitas, yang menghasilkan nilai Cronbach's Alpha 0,942. Hasil uji daya beda menunjukkan bahwa semua soal dapat mengklasifikasikan siswa berdasarkan tingkat kemampuan. Sementara itu, hasil uji taraf kesukaran menunjukkan bahwa 23 soal diklasifikasikan sebagai tingkat sedang dan 2 soal dalam kategori mudah, Tidak ada soal yang diklasifikasikan sebagai sulit. Dengan demikian, Taraf kesukaran soal sudah sesuai.

Analisis Deskriptif Statistik

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi awal dan perkembangan akhir siswa dalam dua bagian, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data pretest Mengkaji kesetaraan kemampuan dasar siswa sebelum diberikan intervensi, sementara analisis data posttest mengukur seberapa efektif model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif *Canva*, di kelompok eksperimen.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas X-7 dan X-8

Statistik Deskriptif	N	Rentang	Min	Mak	Rata-rata	Standar Deviasi
Pretest Eksperimen	32	48	28	76	55,19	13,285
Pretest Kontrol	32	44	32	76	55,19	12,89
Posttest Eksperimen	32	32	64	96	81	9,2
Posttest Kontrol	32	24	52	76	63,75	7,034
Valid N (listwise)	32					

Sumber: hasil olah data SPSS 27

Merujuk pada temuan yang diperoleh dari analisis yang telah dilaksanakan, nilai rata-rata, nilai pretest di kedua kelompok, baik eksperimen ataupun kontrol, menunjukkan kesamaan yang signifikan yaitu sebesar 55,19, yang mengindikasikan bahwa tingkat kemampuan awal siswa di kedua kelompok tersebut setara. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran, kelompok eksperimen yang memakai model *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif *Canva* berhasil mencapai Rerata nilai posttest sebesar 81,00 dengan simpangan baku 9,200. Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *Canva* memperoleh rerata nilai posttest sebesar 63,75 serta simpangan baku 7,034. Perbedaan nilai posttest ini menandakan adanya pengaruh positif, ini signifikan berdasarkan pemakaian media *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, model *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif *Canva* Membawa perubahan positif yang signifikan pada peningkatan prestasi belajar siswa. fenomena ini terbukti sejak adanya perbedaan hasil belajar yang nyata antara kelompok eksperimen yang menggunakan media tersebut dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, media *Canva* bisa dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam Memajukan kualitas pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Ekonomi.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Penelitian ini menerapkan serangkaian uji prasyarat analisis guna mengolah data kuantitatif melalui metode statistik. Sumber data yang dianalisis berasal dari hasil Pretest dan Posttest pada dua kelompok siswa, dengan total 64 peserta didik dari dua kelas berbeda. Kelompok eksperimen dengan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan media interaktif *Canva,* sementara kelompok kontrol dengan model *Project Based Learning* tanpa pemanfaatan media *Canva*, keduanya berlangsung di SMA Negeri 1 Kedungadem. Prosedur uji prasyarat meliputi pemeriksaan normalitas distribusi data, pengujian homogenitas varians antar kelompok, verifikasi kesetaraan ukuran sampel, serta analisis Selisih rerata melalui Independent Samples t-Test. Seluruh rangkaian analisis statistik

tersebut dijalankan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 guna memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah tahap penting dalam analisis guna memastikan data penelitian terdistribusi secara normal. Dengan ini diperlukan untuk menggunakan analisis statistik parametrik, seperti uji-t, dengan benar. Pada penelitian ini, hasil pretest dan posttest dari dua kelompok diuji normalitas. Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif *Canva*, dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Dua metode pengujian digunakan, Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dengan tingkat signifikansi 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest_Eksperimen	0,141	32	0,108	0,952	32	0,163
	Posttest_Eksperimen	0,133	32	0,159	0,967	32	0,410
	Pretest_Kontrol	0,085	32	.200*	0,951	32	0,151
	Postest_Kontrol	0,130	32	0,181	0,940	32	0,077

Sumber: hasil olah data SPSS 27

Hasil analisis menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov mengindikasikan bahwa seluruh kelompok sampel memperoleh nilai signifikansi yang melebihi ambang batas 0,05, yakni 0,108 pada Pretest Eksperimen, 0,159 pada Posttest Eksperimen, 0,200 pada Pretest Kontrol, serta 0,181 pada Posttest Kontrol. Temuan ini mengonfirmasi bahwa distribusi data dalam setiap kelompok dapat dikategorikan sebagai distribusi normal. Selain itu, pengujian Shapiro-Wilk memberikan hasil yang sejalan dengan Kolmogorov-Smirnov, dengan nilai signifikansi sebesar 0,163, 0,410, 0,151, dan 0,077 untuk masing-masing kelompok tersebut.

Oleh karena itu, data mengindikasikan bahwa pre-test dan post-test dari kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas secara statistik. Kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media interaktif *Canva* dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* tanpa bantuan media tersebut.Oleh karena itu, prosedur uji statistik parametrik layak untuk digunakan untuk menganalisis data tersebut.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas diaplikasikan dalam penelitian eksperimen guna mengetahui apakah ada kesetaraan varians antara dua kelompok. Ini memungkinkan penerapan analisis statistik

parametrik, seperti uji-t, dengan benar. Dalam penelitian ini, data pre-test dan post-test dari dua kelompok eksperimen diuji untuk homogenitas. Kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif *Canva* dan kelompok kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Test Levene digunakan pada tingkat signifikansi 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Sebelum	Based on Mean	0,015	1	62	0,904
	Based on Median	0,014	1	62	0,905
	Based on Median and with adjusted df	0,014	1	61,915	0,905
	Based on trimmed mean	0,014	1	62	0,908
Hasil Belajar Sesudah	Based on Mean	2,469	1	62	0,121
	Based on Median	2,277	1	62	0,136
	Based on Median and with adjusted df	2,277	1	57,392	0,137
	Based on trimmed mean	2,483	1	62	0,120

Sumber: hasil olah data SPSS 27

Pengujian homogenitas dilaksanakan guna menentukan kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik pada kondisi sebelum maupun sesudah penerapan, sehingga dapat memastikan konsistensi variabilitas data antar kedua kelompok tersebut. Pada fase sebelum perlakuan (pretest), nilai signifikansi berdasarkan rata-rata adalah 0,904, rata-rata tengah 0,905, rata-rata tengah dengan adjusted df 0,905, dan trimmed mean 0,908; semua nilai ini melebihi ambang signifikansi 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa varians pada kedua kelompok sebelum dilakukan perlakuan dapat dianggap homogen atau setara.

Hasil uji homogenitas setelah perlakuan (posttest) menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05, yakni 0,121 untuk rata-rata, 0,136 untuk median, 0,137 untuk median dengan adjusted df, dan 0,120 untuk trimmed mean. Ini mengindikasikan bahwa ragam data pada kedua kelompok tetap homogen setelah perlakuan. Oleh karena itu, perbedaan skor posttest kemungkinan besar disebabkan oleh perbedaan dalam model pembelajaran, di mana model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media interaktif *Canva* menimbulkan perubahan lebih besar dibandingkan dengan *Project Based Learning* yang tidak menggunakan media *Canva.*

Uji Keseimbangan

Untuk memastikan Untuk memastikan tidak adanya disparitas dalam kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum penerapan perlakuan,

direalisasikan pengujian menggunakan Independent Samples t-Test. Uji ini adalah metode statistik parametrik yang cocok digunakan jika data mengikuti distribusi normal dan dirancang untuk membandingkan dua kelompok yang tidak saling terkait. Fokus utama dari pelaksanaan pengujian ini untuk memverifikasi bahwa kedua kelompok seimbang, sehingga hasil penelitian dapat secara akurat menunjukkan dampak dari perlakuan yang diberikan.

Tabel 4. Hasil Uji Keseimbangan

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	0,015	0,904	0,000	62	1,000	0,000	3,272	-6,541	6,541
	Equal variances not assumed			0,000	61,944	1,000	0,000	3,272	-6,541	6,541

Sumber: hasil olah data SPSS 27

Hasil dari analisis uji keseimbangan yang dilakukan dengan Independent Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi Levene's sebesar 0,904, yang lebih besar dari batas 0,05. Hal ini menandakan varians dalam kedua kelompok adalah homogen, sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan asumsi varians yang sama. Nilai Sig. (2-tailed) yang tercatat yakni 1,000, yang menandakan bahwa nilai rerata antar kelompok tidak berbeda secara signifikan dari kedua kelompok. Selisih rata-rata yang tercatat adalah 0,000 dengan interval kepercayaan 95% yang berada dalam rentang -6,541 hingga 6,541, mencakup angka nol. Ini memberikan bukti tambahan bahwa tidak ada perbedaan yang berarti sebelum perlakuan.

Kesimpulannya, kelompok eksperimen dan kontrol berada dalam kondisi awal yang seimbang, sehingga perbedaan hasil belajar pascaperlakuan lebih dapat dikaitkan dengan perlakuan itu sendiri, bukan kondisi awal.

Uji T

Setelah perlakuan, analisis dilakukan dengan menerapkan uji t untuk sampel independen guna menilai adanya perbedaan yang bermakna secara statistik dalam pencapaian hasil pembelajaran ekonomi diantara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, melalui ketentuan bahwa asumsi normalitas dan homogenitas varians telah terpenuhi.

Tabel 5. Hasil Uji T

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Ekonomi	Equal variances assumed	2,469	0,121	8,426	62	0,000	17,250	2,047	13,157	21,343
	Equal variances not assumed			8,426	58,013	0,000	17,250	2,047	13,152	21,348

Sumber: hasil olah data SPSS 27

Merujuk pada temuan dari analisis Levene's Test, didapatkan nilai signifikansi mencapai 0,121, yang mengindikasikan bahwa asumsi kesetaraan varians antar kelompok telah terpenuhi secara memadai. Selanjutnya, pengujian t dengan sampel independen menghasilkan nilai t sebesar 8,426 pada derajat kebebasan (df) sebanyak 62, disertai nilai signifikansi dua sisi yaitu 0,000. Dengan nilai signifikansi yang lebih rendah dari 0,05, dapat disimpulkan secara statistik terdapat variasi yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar ekonomi antara Peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selisih rata-rata antara kedua kelompok tercatat sebesar 17,250, dengan interval kepercayaan 95% yang membentang dari 13,157 hingga 21,343.

Dengan demikian, hasil analisis ini mengonfirmasi bahwa intervensi metode pembelajaran berbasis media tertentu pada kelompok eksperimen memberikan kontribusi yang signifikan dan berdampak positif guna menunjang peningkatan hasil belajar ekonomi siswa apabila relatif terhadap kelompok kontrol yang tidak mendapatkan intervensi tersebut.

Pembahasan

Setelah intervensi pembelajaran, analisis statistik dilakukan dengan Independent Samples t-test untuk mengkaji penyimpangan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Tahap ini dilaksanakan setelah prasyarat analisis terpenuhi, yakni normalitas data dan homogenitas varians, yang dibuktikan melalui Levene’s Test pada taraf signifikansi 0,121 ($p > 0,05$). Hasil uji-t memperlihatkan nilai statistik sebesar 8,426 ($df = 62$) dan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), mengindikasikan perbedaan bermakna antara kedua kelompok. Selisih rata-rata hasil belajar mencapai 17,250 dengan rentang kepercayaan 95% antara 13,157-21,343. Temuan ini mengonfirmasi bahwa Model *Project Based Learning* berbantuan

media interaktif *Canva* secara jelas lebih optimal dalam meningkatkan capaian belajar siswa jika diukur dengan model *Project Based Learning* tanpa bantuan media interaktif *Canva*. Peningkatan skor pretest-posttest pada kelas eksperimen memperkuat bukti bahwa integrasi *Canva* dalam pembelajaran mampu mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi Ekonomi.

Temuan ini serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kamila, Gofur, & Iryani, 2024), yang membuktikan Efisiensi model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* guna meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif siswa dalam perancangan serta penyelesaian proyek secara kolaboratif. Selain itu, penelitian tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, seperti *Canva*, mampu memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mendalam bagi siswa. Pernyataan serupa juga dikemukakan oleh (Wahyuni et al., 2023), yang menyatakan bahwa implementasi model *Project Based Learning* yang didukung oleh *Canva* dengan tampilan yang inovatif dan mengajak keterlibatan dapat memperjelas materi sekaligus meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Secara menyeluruh, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa integrasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media interaktif *Canva* tidak hanya berhasil membangun kondisi belajar yang lebih dinamis dan relevan secara kontekstual, tetapi juga secara signifikan meningkatkan prestasi akademik siswa. Atas dasar temuan tersebut, model pembelajaran ini layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategis dalam strategi peningkatan standar pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA.

SIMPULAN

Dari hasil kajian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kedungadem, Secara umum, model pembelajaran ini *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media pembelajaran interaktif *Canva* pada kelompok eksperimen menciptakan pengaruh positif yang jauh lebih signifikan pada peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menerapkan model *Project Based Learning* tanpa media *Canva*. Analisis statistik memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut, di mana kelompok eksperimen yang menggunakan *Canva* berhasil meraih skor post-test yang secara statistik lebih tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif *Canva* dalam model *Project Based Learning* mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Selain itu, instrumen penelitian yang digunakan telah melalui proses validasi dan pengujian reliabilitas yang memadai, sehingga data yang diperoleh dapat diandalkan dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media interaktif *Canva* terbukti berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2012). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning – Third Edition*, *42*(5), 41–43. https://doi.org/10.1002/9781118255971

Endayani, T., Rina, C., & Agustina, M. (2020). The Demonstration Approach as a Strategy to Enhance Student Academic Achievement. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, *5*(2), 150–158.

FEBY, F. Z. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Visualterhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Multimedia Pada Mata Pelajaran Prakarya Retrieved from https://repository.unpam.ac.id/8765/

Firisqina, N., Mujahidin, A., & Astuti, R. P. F. (2024). Pengaruh Model Pjbl Berbasis Tpack Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMKN Trucuk. In *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)* (Vol. 2, pp. 189–200).

Irmawati, S. D., Fradani, A. C., & (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI-5 SMA Negeri 1 Balen*. *Prosiding* Retrieved from https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/KPDI/article/view/2747

Kamila, C., Gofur, A., & Iryani, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbasis Media Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X DPIB dalam Memahami Hubungan Antara Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Galuh. *Jurnal Wahana Pendidikan*, *11*(2), 393. https://doi.org/10.25157/jwp.v11i2.15381

Kholidah, L. N., Hidayat, S., Jamaludin, U., & Leksono, S. M. (2023). Studi Kasus Sate Bandeng (Chanos chanos) untuk Penguatan Nilai Kearifan Lokal dan Pengembangan Karakter Siswa SD melalui Etnosains dalam Pembelajaran IPA *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 4165–4177.

Pratama, A. (2024). Peningkatan Prestasi Akademik Siswa di Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 6 Kota Jambi dari Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis

Platform Digital Canva.

Wahyuni, P., Amaliyah, N., & Irdalisa. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan Dukungan Media Digital Canva terhadap Motivasi dan Kreativitas Siswa pada Materi Pelestarian Tumbuhan dan Hewan dalam Pelajaran IPA. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, *4*(3), 167–178.