

**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
Best Practice: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Ni Kadek Nora Utarini

Jabatan: Guru Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Negara

Email: mamakiran83@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aims to increase students' achievement of entrepreneurship and creative product lesson by applying learning model Project Based Learning (PjBL). This research was conducted in class XII BDR SMK Negeri 1 Negara at second term in academic year 2021/2022 to 33 students. The research's result shows at cycle 1, the mean score is 74,30 which is categorized good and mastery of learning outcomes achieve 72,73% classically. Meanwhile, at cycle 2, the mean score results 82,42 which is categorized good and mastery of learning outcomes achieve 96,97% classically. The result shows that the applying of Project Based Learning model using Canva application can increase students' achievement of entrepreneurship and creative product lesson at class XII BDR 1 SMK Negeri 1 Negara at second term in academic year 2021/2022.

Kata-kata kunci: Project Base Learning, students' achievement, and canva

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik dengan penerapan model pembelajaran Project base Learning (PJBL). Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dengan melibatkan 33 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I rata-rata prestasi belajar peserta didik sebesar 74,30 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 72,73%, sedangkan pada siklus II rata-rata prestasi belajar peserta didik sebesar 82,42 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 96,97%. Hasil ini menunjukkan penerapan model Project Based Learning (PJBL) dengan aplikasi Canva dapat meningkatkan prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Kata-kata kunci: Project Base Learning, prestasi belajar, dan canva

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur, dan berencana

yang bertujuan untuk mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan (Ali, 2004). Definisi ini menunjukkan bahwa pendidikan

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

Untuk itu peran guru sangat diperlukan dalam proses belajar peserta didik di sekolah. Peran guru yang dimaksudkan disini adalah menyediakan lingkungan belajar yang baik dan nyaman bagi peserta didik serta berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dengan memperkenalkan aplikasi yang sesuai

dengan kompetensi yang akan dipelajari. Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan yakni aplikasi canva. Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa (Adawiyah, et al., 2019). Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun.

Guru profesional hendaknya dapat memilih dan menerapkan beberapa aplikasi yang efektif sebagai media dalam peningkatan prestasi belajar peserta didik. Untuk itu guru selalu dituntut mempunyai kreatifitas dan inovasi baru dalam meningkatkan kompetensi mengajarnya guna mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Peningkatan kompetensi mengajar seorang guru akan sangat bergema untuk membantu peserta didik mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan. Namun kenyataan di lapangan masih berbeda. Hasil yang diperoleh prestasi siswa pada KD 3.10 mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan semester 1 siswa kelas XII BDP 1 di SMK N 1 Negara ternyata

masih belum mencapai standar minimal seperti yang ditetapkan. Prestasi belajar mereka baru mencapai rata-rata 50% yaitu di bawah KKM. Penyebab terjadinya hal tersebut dapat diidentifikasi yaitu: rendahnya motivasi belajar siswa, rendahnya kemauan mereka untuk giat belajar karena mereka lebih senang bermain, metode dan media belajar yang digunakan guru dalam mengajar masih ceramah belum mampu mengkolaborasi antara kemajuan teknologi dan minat siswa.

Masalah tersebut perlu untuk dicarikan alternatif pemecahannya, yakni dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* dengan aplikasi Canva. Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalamannya melalui berbagai presentasi. Sehingga apabila diterapkan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan akan lebih menarik partisipasi peserta didik, dapat meningkatkan kreativitas, dan minat berwirausaha peserta didik sehingga pada akhirnya akan mengarah keada keberhasilan (Widyantini, 2014).

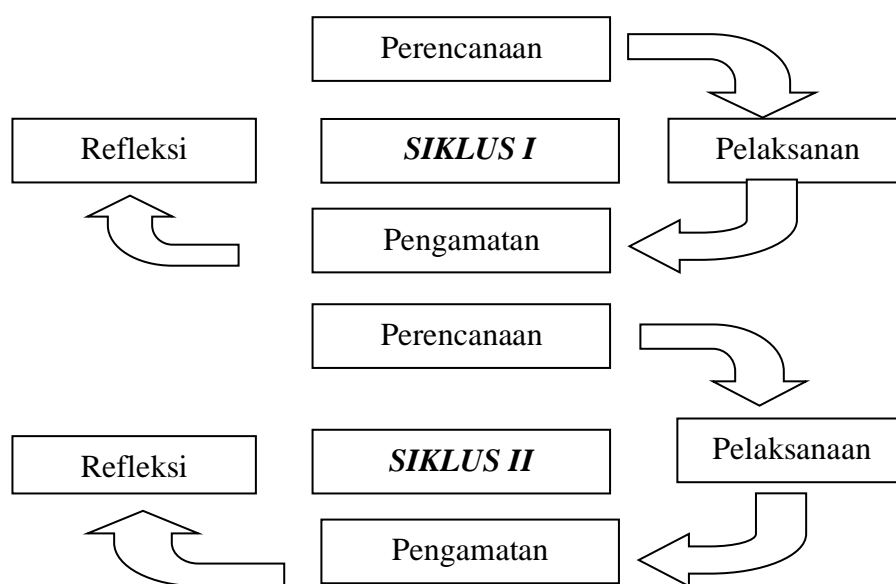
Penelitian sebelumnya telah memberikan bukti yang meyakinkan mengenai keefektifan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan prestasi belajar. Penelitian oleh Rismayawati, E. (2020) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kewirausahaan dalam membuat desain produk dan menyelesaikan soal yang diberikan kepada 32 peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian oleh Khairat, Y (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XII BDP 1, semester V SMK Negeri I Kota Bogor. Dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) dengan Aplikasi Canva diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Negara selama 3 bulan yakni dari bulan Januari s.d Maret 2022 dengan menggunakan desain *classroom*

action research yang bertujuan untuk meningkatkan perastasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 semester genap SMK Negeri 1 Negara tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dirancang dalam dua kali siklus menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Siklus I terdiri dari 1 kali

pertemuan untuk *pre-test* yakni tes prestasi belajar awal, 2 kali pertemuan untuk materi media promosi, serta 1 kali pertemuan untuk tes prestasi belajar akhir siklus I. Siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan untuk materi pemasaran online dan 1 kali pertemuan untuk tes prestasi belajar akhir siklus II.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara, jumlah iswa 33 orang, terdiri dari 19 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan pada tahun pelajaran 2021/2022. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah model pembelajaran PBL dan prestasi belajar fisika.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sata tentang prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK negeri 1 Negara tahun pelajaran 2021/2022 melalui penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan aplikasi canva.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data hasil

prestasi belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil prestasi belajar pada *pre-test* dan *post-test*. Tes hasil belajar pada *pre-test* dilakukan di awal pertemuan. Kemudian tes hasil belajar pada *post-test* dilakukan di akhir pertemuan. Tes hasil belajar dilakukan pada setiap akhir siklus dengan bentuk soal *essay*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan, peneliti

menemukan masalah yaitu prestasi belajar secara klasikal peserta didik pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan masih rendah yakni belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dalam pemilihan model pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan perlu digunakan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan aplikasi canva.

Tabel 1.

Rekapitulasi Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Skor Standar	Predikat	Jumlah Peserta didik					
			Refleksi Awal	%	Siklus I	%	Siklus II	%
1	86 - 100	Amat Baik	0	0%	1	3%	11	33%
2	71 - 85	Baik	13	39%	23	70%	21	64%
3	56 - 70	Cukup	17	52%	9	27%	1	3%
4	41 - 55	Kurang	3	9%	0	0%	0	0%
Ketuntasan Klasikal			55,55%		72,73%		96,97%	

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil refleksi awal yang dilakukan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang nilai 86-100 dengan kategori amat baik sebanyak 0 orang (0%), pada rentang nilai 71-85 dengan kategori baik sebanyak 13 orang(39%), pada rentang nilai 56-70 dengan kategori cukup sebanyak 17 orang (52%), dan pada

rentang nilai 41-55 dengan kategori kurang sebanyak 3 orang (9%). Terjadi peningkatan pada akhir siklus I, jumlah peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang 86-100 dengan kategori amat baik sebanyak 1 orang (3%), pada rentang nilai 71-85 dengan kategori baik sebanyak 23 orang (70%), dan rentang nilai 56-70 dengan kategori cukup sebanyak 9 orang (27%), dan tidak ada

siswa yang memperoleh nilai pada rentang 41-55 dengan kategori kurang (0%). Pada akhir siklus II terjadi peningkatan dari siklus I, jumlah peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang nilai 86-100 dengan kategori amat baik sebanyak 11 orang (33%), pada rentang nilai 71-85 dengan kategori baik sebanyak 21 orang (64%), pada rentang nilai 56-70 dengan kategori cukup sebanyak 1 orang (3%), dan tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang nilai 41-55 dengan kategori kurang (0%).

Secara umum ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pada setiap akhir siklus. Pada pra siklus ketuntasan klasikal produk kreatif dan kewirausahaan sebesar 54,55 meningkat pada akhir siklus I menjadi 72,73 dan meningkat pada akhir siklus II menjadi 96,97. Peningkatan dari refleksi awal ke siklus I dan meningkat Kembali pada siklus II disebabkan karena siswa mulai terbiasa menggunakan *Project Based Learning* dan aplikasi Canva dalam merancang media promosi pada pemasaran online.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan untuk prestasi belajar peserta

didik mengalami peningkatan dari pra siklus ke akhir siklus I dan meningkat lagi pada akhir siklus II. Berdasarkan refleksi awal yang dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran Project Based Learning menggunakan Canva untuk meningkatkan prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan pada akhir siklus I prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik masih tergolong baik dengan rata-rata hasil belajar sebesar 74,30. Secara klasial rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 72,73%. Hasil ini belum dikatakan tuntas karena belum memenuhi nilai ketuntasan maksimal, yaitu 75%.

Pada siklus I ditemukan kendala-kendala yang dihadapi peserta didik. Adapun kendala tersebut adalah (1) masih ada peserta didik yang mengalami kendala dalam membuat rancangan media promosi, (2) masih ada beberapa peserta didik yang tidak tekun dan hanya antusias diawal atau diakhir kegiatan pembelajaran, (3) hasil menjawab soal media promosi yang dibuat oleh peserta didik secara

individu belum dibahas oleh guru, dan (4) peserta didik masih merasa asing dengan penggunaan Canva sebagai aplikasi dalam pembelajaran pembuatan desain media promosi.

Mengatasi hal tersebut peneliti melaksanakan perbaikan dan perencanaan yang lebih baik dengan memberikan pendalaman yang lebih baik tentang materi yang disampaikan terutama tentang materi media promosi, mengajarkan menjawab soal media promosi pada peserta didik secara individu dibahas oleh guru, memberikan motivasi dan penghargaan kepada peserta didik, dan memberikan arahan cara penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan agar kemampuan peserta didik dalam menjawab soal media promosi dapat meningkat dan memperoleh prestasi belajar yang maksimal.

Setelah proses belajar mengajar terlaksana, maka data yang diperoleh pada siklus II dengan rata-rata 82,42 telah menunjukkan prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan meningkat dengan jumlah ketuntasan klasial 96,97%. Dengan demikian, prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik dalam mengikuti pelajaran menjawab soal

pemasaran online dengan penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada siklus II meningkat lebih baik dari observasi peserta didik pada siklus I.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rismayawati E (2020) dalam *journal of education action research*. Penelitian tersebut menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar kewirausahaan dalam membuat dsain produk dan menyelesaikan soal yang diberikan kepada siswa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian oleh Khairat Y (2020) dalam jurnal teknologi Pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Fahminnansih, et al., (2021) dalam jurnal pengabdian dan pemberdayaan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi Canva dapat menunjang pembelajaran peserta didik di bidang kewirausahaan khususnya dalam hal desain grafis dan promosi produk. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, T. dan Fanny H. (2021) dalam jurnal ekonomi social

dan humaniora. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat membuat para peserta mampu membuat logo dan brosur produk usahanya secara mandiri.

Model pembelajaran *project based learning* dengan aplikasi canva yang menekankan pada pemberian masalah nyata kepada peserta didik untuk mereka berkreasi dan mendisain sebuah produk dalam menjawab permasalahan yang disediakan. Hal ini juga memberikan keleluasan yang sangat banyak kepada peserta didik mengeksplor secara aktif dan kritis dan bermanfaat dengan pembuatan media pemasaran online dengan aplikasi canva. Dalam hal ini siswa sebagai subjek belajar dan guru merupakan fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran dapat digunakan oleh: (1) guru mengutamakan kerjasama yang dilakukan oleh peserta didik, (2) guru menghendaki seluruh peserta didik aktif dalam pembelajaran, (3) guru ingin menanamkan bahwa pembelajaran teman sejawat dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, (4) guru menghendaki untuk mengembangkan bakat komunikasi yang dimiliki oleh

peserta didik, (5) guru menghendaki untuk terjadi suasana belajar yang menyenangkan dan motivasi belajar yang tinggi dari peserta didik.

Keberhasilan penelitian ini juga karena keunggulan model pembelajaran *project based learning* dapat (1) model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya, (2) peserta didik terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktekkan strategi otentik secara disiplin, (3) peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya, (4) teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru, dan (5) meningkatkan kerja sama guru dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu, dan (6) menampilkan intelektual dan social yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata. Pemaparan tersebut membuktikan secara empiris dan teoritis bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dengan aplikasi Canva sangat cocok diterapkan dalam

pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi media promosi pemasaran online.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *project based learning* (PJBL) dengan bantuan aplikasi canva dapat meningkatkan prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

SARAN

Model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dengan berbantuan aplikasi canva. Disarankan untuk menadakan penelitian sejenis pada kelas yang lain sehingga diketahui prestasi belajar menggunakan model *project based learning* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan menggunakan aplikasi canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2004. Peningkatan Pemerataan Memperoleh Pendidikan Berkualitas Melalui Akreditasi Sekolah, Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia, Surabaya, V.5-9 p.34-46, Oktober, 2004.
- 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 (hlm 2-6).
- Fahminnansih, F., Endra R., dan Ayouvi P. W. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian dan pemberdayaan Masyarakat*. Vol 2 No. 2 (hlm. 152-259).
- Khairat, Y. 2020. Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan. *Jurnal teknologi Pendidikan*. Vol 9 No. 2 (hlm. 185-196).
- Pujiriyanto. 2019. *Modul 2 Pendidikan Profesi Guru Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Keudayaan.
- Rismayawati, E. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Based Project untuk Meningkatkan Hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Materi Desain Produk. *Journal of Education Action Research*. Vol 4 No. 1 (hlm. 62-70).
- Setiawan, T. dan Fanny H.A.P. 2021. Pemanfaatan Graphics Designer Software Canva Untuk

Meningkatkan Kreatifitas Promosi Produk Umkm Di Cepogo Boyolali. *Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Humaniora*. Vol 2 No. 12 (hlm. 53-56).

Widyantini, T. 2014. *Penerapan Model Project Based Learning (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) dalam Materi Pola Bilangan Kelas VII*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.