

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO TUTORIAL BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK IT PELITA SUBANA DARMA

Reza Purwansyah¹, Dena Latif Setiawan²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertiasih Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: rezapurnawansyah21@gmail.com

Article History

Received: 04-08-2025

Revision: 13-08-2025

Accepted: 16-08-2025

Published: 18-08-2025

Abstract. This study aims to determine student learning outcomes using the Project Based Learning learning model using Canva-based video tutorial media at SMK IT Pelita Subana Darma. The method used is quantitative with the type of experimental method with the One Group Pre-Test Post-Test Design research design. The population in this study were all class X students of SMK IT Pelita Subana Darma with the sample used in this study, namely class X DKV with a total of 27 students. Research instruments used questions and questionnaires. Data analysis techniques used are validity test, reliability test, data tabulation test, normality test, homogeneity test, hypothesis testing. The results of this study indicate that (1) The results of the application of the project-based learning model using video tutorial learning media show the results of the pretest average questionnaire of 48.52 and the posttest average of 70.00 so that there is an increase of 21.48. (2) Student learning outcomes in drawing subjects before the application of the project-based learning model using canva-based video tutorial learning media (pretest) 54.81 and posttest 78.15. Based on the results of the hypothesis test, the significance value is 0.00, where the significance value is smaller than 0.05 ($0.00 < 0.05$) so it can be concluded that there is a significant effect.

Keyword: Project Based Learning, Canva, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media video tutorial berbasis Canva di SMK IT Pelita Subana Darma. Metode yang digunakan kuantitatif dengan jenis metode eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK IT Pelita Subana Darma dengan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas X DKV dengan jumlah 27 siswa. Instrumen Penelitian menggunakan soal dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji tabulasi data, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil penerapan model *project based learning* menggunakan media pembelajaran video tutorial menunjukkan hasil dari angket rata-rata pretest sebesar 48,52 dan rata-rata posttest sebesar 70,00 sehingga terdapat peningkatan sebesar 21,48 . (2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar sebelum diterapkannya model *project based learning* menggunakan media pembelajaran video tutorial berbasis canva (*pretest*) 54,81 dan *posttest* 78,15. Berdsarkan hasil uji hipotesis hasil nilai signifikansi 0,00 yang dimana nilai sigifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, Canva, Hasil Belajar

How to Cite: Purwansyah, R & Setiawan, D. L. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Menggunakan Media Video Tutorial Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK IT Pelita Subana Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8127-8137.
<http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4021>

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak lepas dari pelaku pelaku pendidik itu sendiri yang dimana dalam proses pembelajarannya di perlukan melakukan berbagai cara pendekatan strategi ke arah peningkatan mutu pendidikan. Pelaku pendidikan adalah guru, guru adalah komponen utama dalam proses pembelajaran. Seorang guru memegang peranan penting dalam proses pendidikan, tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator bagi peserta didik. Peran seorang guru tidak hanya terbatas pada mengajar di dalam kelas, tetapi juga mencakup membimbing, mendidik, dan membentuk karakter peserta didik (Lestari, 2023). Guru adalah pilar utama dalam mencetak generasi yang cerdas, bermoral, dan berdaya saing di masa depan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pelajaran lebih efektif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal dan mendapatkan hasil yang maksimal (Musfirotun, 2023).

Guru dapat memanfaatkan metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah dalam transformasi pengetahuan kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang baik. Diantaranya adalah dengan menghadirkan metode dan media pembelajaran yang tepat sebagai pelengkap proses pembelajaran sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada siswa. Pemanfaatan media yang baik, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Rohimah, 2023).

Guru dapat memanfaatkan metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah dalam transformasi pengetahuan kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang baik (Nisa, 2021). Diantaranya adalah dengan menghadirkan metode dan media pembelajaran yang tepat sebagai pelengkap proses pembelajaran sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada siswa. Pemanfaatan media yang baik, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Canva. Canva merupakan sebuah perangkat lunak online. Media pembelajaran Canva memiliki kelebihan-kelebihan seperti memiliki tampilan yang menarik, interaktif, praktis dan dapat memberikan motivasi belajar dan pembelajaran (Hulu et al., 2024). Canva memiliki berbagai fitur yang bisa digunakan untuk membuat sebuah video tutorial dan menyediakan beragam contoh. Canva juga bisa digunakan melalui handphone, laptop atau komputer yang tersambung dengan internet.

Peneliti melakukan wawancara dengan salahsatu guru pada mata Desain Komunikasi Visual dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai latar belakang sekolah dan metode serta media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran desain komunikasi visual kelas X. Selain itu peneliti juga bertanya mengenai bagaimana respon siswa dalam pembelajaran yang saat ini digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi bahwa SMK IT Pelita Subana Darma masih minim penggunaan dan pemanfaatan media sebagai alat bantu ataupun sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Sekolah ini memiliki 3 jurusan, karena masih terbilang sekolah baru jadi belum ada banyak jurusan yang tersedia di SMK IT Pelita Subana Darma, 3 jurusan tersebut diantaranya Teknik Sepeda Motor (TSM), Desain Komunikasi Visual (DKV), dan Tata Busana (TB). Pada masing-masing jurusan kelas X cenderung menggunakan media dengan alat spidol, papan tulis, dan buku paket. Dengan hal ini pemanfaatan media yang digunakan di SMK tersebut masih jarang digunakan padahal sudah tersedianya alat seperti proyektor dan pengeras suara yang seharusnya dimanfaatkan guru dengan baik agar menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, namun kenyataan dilapangan bahwa guru mengajar hanya berpatokan dengan buku serta guru kesulitan dalam memilih media karena kurangnya literasi pengetahuan mengenai media pembelajaran.

Pada hasil wawancara metode pembelajaran yang digunakan guru hanya metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media pembelajaran komputer, banyak siswa yang cenderung bosan dengan metode tersebut sehingga pembelajaran kurang diserap oleh siswa secara maksimal, akibatnya siswa di kelas sering tidak memperhatikan materi pada saat guru menjelaskan, dan siswa sering lupa dengan materi yang telah diajarkan.

Hasil belajar siswa khususnya di jurusan desain komunikasi visual kelas X berada dalam kategori rendah, dapat dilihat berdasarkan hasil ujian mereka banyak siswa yang mengikuti belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Permasalahan ini menyebabkan hasil pembelajaran kelas X SMK IT Pelita Subana Darma kurang maksimal. Berdasarkan penjelasan diatas maka proses perbaikan hasil belajar siswa perlu dilakukan peng updatean media pembelajaran yang lebih modern dan menarik agar siswa lebih semangat dan termotivasi. Karena motivasi yang tinggi akan membuat siswa dapat

menguasai materi dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media pembelajaran video tutorial berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK IT Pelita Subana Darma.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan kuantitatif, digunakan untuk dapat mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* diukur dengan menggunakan pretest yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) dan posttest yang dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Dengan adanya pretest dan posttest ini, perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) dapat dilihat, sehingga dapat menentukan hasil yang lebih tepat dari perlakuan (*treatment*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dengan jumlah siswa sebanyak 54 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X dengan jumlah 27 orang. Teknik pengumpulan datanya yaitu dengan observasi, tes/soal, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji tabulasi data.

HASIL

Hasil Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji kuesioner, Dengan uji validitas nilai r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka variabel dalam penelitian tersebut dapat dikatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka variabel dalam penelitian tersebut tidak valid.

Tabel 1. Hasil uji validitas angket *pretest*

<i>pretest</i>			
No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	0,265	0,380	Tidak Valid
2	0,232	0,380	Tidak Valid
3	0,502	0,380	Valid

4	0,884	0,380	Valid
5	0,736	0,380	Valid
6	0,484	0,380	Valid
7	0,582	0,380	Valid
8	0,842	0,380	Valid
9	0,689	0,380	Valid
10	0,739	0,380	Valid

Tabel 2. Hasil uji validitas angket *posttest*

<i>Posttest</i>			
No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	0,263	0,380	Tidak Valid
2	0,626	0,380	Valid
3	0,470	0,380	Valid
4	0,649	0,380	Valid
5	0,644	0,380	Valid
6	0,525	0,380	Valid
7	0,705	0,380	Valid
8	0,555	0,380	Valid
9	0,520	0,380	Valid
10	0,647	0,380	Valid

Hasil dari uji validitas yang didapatkan dari beberapa pernyataan angket pretest terdapat 8 angket valid dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,380) dan terdapat 2 angket tidak valid dengan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,380). Sedangkan hasil uji validitas dari angket posttest terdapat 9 angket valid dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,380) dan terdapat 1 angket tidak valid dengan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,380).

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan nilai hitung *crombach's alpha* (α), dengan kriteria apabila nilai hitung *crombach's alpha* $> 0,6$ maka reliabilitas dapat diterima dengan kata lain reliabel. Hasil pengujian reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji angket reliabilitas *pretest*

Cronbach's Alpha	N of Items
,771	10

Tabel 4. Hasil uji angket reliabilitas *pretest*

Cronbach's Alpha	N of Items
,744	10

Hasil uji reliabilitas instrumen pada angket pretest mendapatkan nilai *crombach's alpha* sebesar 0,771. Sedangkan hasil angket posttest mendapatkan nilai 0,744. maka dari itu hasil uji reliabilitas angket pretest dan posttest lebih dari 0,6 maka hasil dikatakan reliabel atau konsisten.

Hasil Uji Tabulasi Data

Tabulasi data yang dilakukan untuk menghitung rata-rata hasil angket pretest dan posttest penerapan model pembelajaran project based learning menggunakan media video tutorial. Uji ini menggunakan aplikasi microsoft excel. Berdasarkan hasil tabulasi data angket pretest posttest yang telah dilakukan nilai rata-rata angket pretest 48,52 sedangkan untuk nilai rata-rata posttest 70,00 sehingga selisih 21,48. Dari data yang diperoleh menunjukkan hasil angket penerapan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media video tutorial berbasis canva sangat baik atau adanya peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan metode pembelajaran project based learning menggunakan media video tutorial berbasis canva.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data dengan menggunakan uji shapiro-wilk dan dilah dengan menggunakan SPSS 26 dengan ketentuan data dikatakan normal apabila tingkat signifikansi $>0,05$.

Tabel 5. Hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,169	27	,047	,925	27	,052
posttest	,162	27	,067	,935	27	,094

Berdasarkan data diatas, ketahui nilai signifikansi untuk data *pretest* 0,052 dan *Posttest* 0,094. Sehingga nilai signifikansi dari kelas eksperimen lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan aplikasai *software spss 26 for windows*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, yaitu, Jika nilai signifikansi pada based on mean $> 0,05$ maka data homogen, Jika nilai signifikansi pada based on mean $< 0,05$ maka data tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil uji homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa Based on Mean	1,403	5	20	,266
Based on Median	,509	5	20	,766
Based on Median and with adjusted df	,509	5	8,653	,763
Based on trimmed mean	1,258	5	20	,320

Berdasarkan hasil yang tertera pada tabel diatas, data hasil tes diperoleh nilai signifikansi pada based on mean sebesar $0,266 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Kriteria pengujian hipotesis yaitu $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir itu menunjukkan adanya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel. Sebaliknya $> 0,05$ menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara variabel. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka analisis data dapat dilakukan. Analisis ini menggunakan bantuan dengan *software spss 26 windows*.

Tabel 7. Hasil uji hipotesos (t-test) paired samples statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>pretest</i>	54,81	27	18,053	3,474
	<i>posttest</i>	78,15	27	14,152	2,724

Berdasarkan hasil pada tabel diatas terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel. Rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada tes siswa sebelum menggunakan Model *Project Based Learning* menggunakan media video tutorial berbasis canva adalah 54,81 sedangkan rata-rata (*mean*) setelah menggunakan metode *project based learning* menggunakan media video tutorial berbasis canva adalah 78,15.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis (T-Test) Paired Sampels Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-23,33	11,767	2,265	-27,988	-18,678	-10,30	26	,000

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji *Paired Sampels T-Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran Project Based Learning menggunakan media video tutorial berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel paired samples T-Test diatas, diketahui $T_{Hitung} -10,304$. Rata-rata nilai *pretest* hasil belajar siswa lebih rendah daripada rata-rata nilai *posttest* menyebabkan T_{hitung} bernilai negatif bermakna positif. Sehingga nilai T_{Hitung} menjadi 10,304 dengan $df = 27$. T_{Tabel} diperoleh dari jumlah didik (n) = 27 dengan derajat kerbatasan $df = n-2$ atau $27-2=25$. Hasil T_{tabel} yang diperoleh adalah 2.059. pada pengujian ini $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($10,304 > 2,059$) dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *Postest*. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran Project Based Learning menggunakan media video tutorial berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DISKUSI

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMK IT Pelita Subana Darma pada mata pelajaran gambar dengan sampel kelas 27 siswa X DKV dengan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media video tutorial berbasis canva. Instrumen penelitian yang digunakan menggunakan tes/soal dan angket yang diberikan kepada siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran. Dan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, hipotesis, homogenitas, validitas dan uji reliabilitas.

Tahapan pertama dalam penelitian yaitu diberikan soal dan angket (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan tes awal (*pretest*) dilanjutkan dengan pembelajaran. Selanjutnya setelah pembelajaran siswa diberikan tes akhir (*posttest*) berupa tes/soal dan angket. Kedua pembelajaran tersebut dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa antara tes awal (*pretest*) sebelum diterapkannya model pembelajaran *project based learning* menggunakan media video tutorial berbasis *canva* dan tes akhir (*posttest*) setelah diterapkannya metode pembelajaran *project based learning* menggunakan media video tutorial berbasis *canva*. Setelah selesai didapatkan hasil akhir belajar siswa maka dilanjutkan dengan mengolah data dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, tabulasi data, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Teknik analisis data yang pertama yaitu uji validitas. Teknik ini digunakan untuk menguji angket penerapan model *project based learning* menggunakan media video tutorial berbasis canva hasil uji validitas angket *pretest* terdapat 8 angket valid dengan nilai $r_{hitung} > 0,380$ (r_{tabel}) dan terdapat 2 angket tidak valid dengan nilai $r_{hitung} < 0,380$ (r_{tabel}). Sedangkan hasil angket *posttest* terdapat 9 angket valid dengan nilai $r_{hitung} > 0,380$ (r_{tabel}) dan terdapat 1 angket tidak valid dengan nilai $r_{hitung} < 0,380$ (r_{tabel}). Setelah angket dinyatakan valid maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Kriteria nilai pada uji reliabilitas ini menggunakan *crombach's alpha* $> 0,6$ maka hasil dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas pada angket *pretest* mendapatkan nilai *crombach's alpha* sebesar 0,771. Sedangkan hasil angket *posttest* mendapatkan nilai 0,744. maka dari itu hasil uji reliabilitas angket *pretest* dan *posttest* lebih dari 0,6 maka hasil dikatakan reliabel atau konsisten.

Hasil tabulasi data angket penerapan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media video tutorial berbasis canva diperoleh nilai rata-rata *pretest* 48,52 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 70,00 sehingga selisih antara angket *pretest* dan *posttest* yaitu 21,48. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan penerapan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media video tutorial berbasis canva sangat baik atau adanya peningkatan sebelum diterapkannya model pembelajaran *project based learning* menggunakan video tutorial berbasis canva. Setelah pengujian kuesioner/angket selesai dilanjutkan dengan pengujian tes/soal untuk menentukan hasil belajar siswa. uji pertama yaitu uji normalitas dengan menggunakan *SPSS 26* hasil *pretest* mendapatkan hasil sig 0,52 $> 0,05$ dan *posttest* 0,94 $> 0,05$ maka dapat dinyatakan hasil uji normalitas berdistribusi normal. Setelah uji normalitas dinyatakan normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas diperoleh nilai $p = 0,266$ yang dimana $p > 0,05$ dinyatakan bahwa variansi populasi homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan uji hipotesis (T-Test) diperoleh nilai signifikansi 0,00 yang dimana nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil Paired Samples T-Test diketahui nilai T_{hitung} 10,304 dan berdasarkan T_{tabel} yang diperoleh dari $n-2$ ($27-2$) = 25 diketahui nilai T_{tabel} yaitu 2,059 sehingga nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($10,304 > 2,059$). Bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) menggunakan video tutorial berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X SMK IT Pelita Subana Darma dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Penelitian dilaksanakan di kelas X DKV SMK IT Pelita Subana Darma dengan jumlah 27 siswa. Penelitian ini dimulai pada hari Rabu 07 Mei 2025 Hasil perhitungan tabulasi data dengan menggunakan microsoft excel pada angket penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) menggunakan media video tutorial berbasis canva menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest 48,52 dan rata-rata angket posttest 70,00 sehingga selisih antara angket pretest dan posttest 21,48 dengan hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebelum diterapkannya model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) menggunakan media video tutorial berbasis canva dengan peningkatan sebesar 21,48.
- Dari hasil teknik analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan tes/soal yang diberikan kepada siswa sebelum (Pretest) pembelajaran dan tes/soal setelah (Posttest) pembelajaran pada mata pelajaran gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji T di peroleh hasil nilai signifikansi 0,00 yang dimana nilai sigifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil Paired Samples T-Test diketahui nilai T_{hitung} 10,304 dan berdasarkan T_{tabel} yang diperoleh dari $n-2$ ($27-2$) = 25 diketahui nilai T_{tabel} yaitu 2,059 sehingga nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($10,304 > 2,059$). Sehingga dapat di nyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas X DKV di SMK IT Pelita Subana Darma dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima.

REFERENSU

- Abdullah. (2022). *METode Penelitian Kuantitatif* (M. P. Nanda Saputra (ed.); Juli 2022). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/28559/1/Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/28559/1/Buku%20Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf)
- Anggraini, P. D. (2021). *View of Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa.pdf*.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Asiva Noor Rachmayani. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. 6.
- Firdiyansyah, I. (2020). *Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga, Dan Lokasi Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Warung Gubrak Kepri Mall Kota Batam*. 1–9.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, A. (2021). *Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Instrumental Teori Dan Praktik Di Sekolah Dasar*.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen & Uji Validitas Reliabilitas* (N.Aulia Aziz (Ed.)). Health Books. https://books.google.co.id/books?id=0daeeaaqbaj&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Hulu, P., Giawa, D., Panjaitan, J., & Susanto, I. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mia Sma Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 7(1), 10. <https://doi.org/10.46930/jurnalpenelitianfisikawan.v7i1.4174>
- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U. M. (2020). *Analisis Model-Model Pembelajaran*. 4, 1–27.
- Lestari, N. A. (2023). *Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0*.
- M. Sobry, & Prosmala Hadisaputra, M. P. . (2020). Penelitian Kualitatif Penelitian Kualitatif. In *Bandung: Pt. Remaja Rosda Karya* (Issue C). http://www.academia.edu/download/54257684/Tabrani._Za_2014-Dasar-Dasar_Metodologi_Penelitian_Kualitatif.pdf
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Musfirotun, R. (2023). *Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Nisa, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Pembelajaran Daring Materi Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Tugas Dan Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Oleh : Rahm*.
- Nurhadiyah, A. (2021). *View Of Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.pdf*.
- Rahman. (2022). Metode Pengumpulan Data Sekunder. In *Asik Belajar* (Issue 10).
- Rohimah, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 101–107. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.442>
- Sari, M. Z. (2022). *Strategi Belajar Mengajar*. 16(1), 1–23.
- Somayana. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pakem*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Susilawati, E. (2021). Project Based Learning (Pjbl) Learning Model During The Covid-19 Pandemic. *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, 4(5), 1389–1394. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Usman, M. L. L., & Gustalika, M. A. (2022). Pengujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone. *Jurnal Ecotipe (Electronic, Control, Telecommunication, Information, and Power Engineering)*, 9(1), 19–24. <https://doi.org/10.33019/jurnalecotipe.v9i1.2805>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>