

ANALISIS IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN CANVA PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X-I SMA NEGERI 5 PONTIANAK

Oleh :

Reza Fathurrohman¹⁾, Maria Ulfah²⁾, Iwan Ramadhan³⁾

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

¹email: reza.fathurrohman@student.untan.ac.id

²email: mariaulfah@fkip.untan.ac.id

³email: iwan.ramadhan@untan.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 6 November 2025
Revisi, 21 November 2025
Diterima, 27 Desember 2025
Publish, 15 Januari 2026

Kata Kunci :

Canva,
Project Based Learning,
Sosiologi.

ABSTRAK

Penelitian ditujukan untuk mendeskripsikan implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran sosiologi materi gejala sosial di kelas X SMA Negeri 5 Pontianak. Metode penelitian yang diterapkan yaitu deskriptif-kualitatif dengan populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik dan guru sosiologi di SMA tersebut, sedangkan sampel penelitian yaitu guru sosiologi dan peserta didik kelas X-I. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar wawancara sebagai instrumen kunci dan lembar observasi pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan dalam tiga tahapan meliputi 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan kesimpulan serta verifikasi. Selain itu juga dilakukan uji keabsahan dengan cara memperpanjang skala pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan triangulasi data. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran berjalan kognitif dan sesuai sintaks PjBL. Hasil belajar pada ranah kognitif menunjukkan rata-rata 85,56 dengan persentase ketuntasan mencapai 88,89%. Pada ranah afektif menunjukkan rata-rata 3,4 dalam kategori “sangat baik”. Selain itu pada ranah psikomotorik diperoleh rata-rata 86,67. Berdasarkan hasil yang didapat maka disimpulkan bahwa implementasi PjBL dengan berbantuan aplikasi *Canva* dapat berdampak positif pada pemahaman konsep serta menumbuhkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas serta keterampilan abad 21 yang relevan dan sejalan dengan tuntutan kurikulum pendidikan Indonesia saat ini.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Maria Ulfah
Afiliasi: Universitas Tanjungpura
Email: mariaulfah@fkip.untan.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dan pembelajaran memegang peran krusial dalam kemajuan serta pembangunan suatu bangsa. Melalui proses pendidikan, terbentuk individu yang tidak hanya unggul intelektual, tetapi juga berkarakter moral yang baik dan kuat serta kemampuan beradaptasi terhadap pesatnya

perkembangan dunia dan teknologi modern.. Dunia pendidikan merupakan area penting yang selalu mengalami perkembangan tiap saatnya karena tuntutan zaman yang mengharuskan pendidikan untuk selalu beradaptasi dengan perubahan dan kebutuhan zaman dan dunia. Hal ini ditujukan agar dari dunia pendidikan ini mampu tercipta manusia

yang unggul di berbagai aspek kehidupan meliputi intelektual, emosional, spiritual, dan sosial. Dalam praktiknya, pembelajaran yang dilakukan di pendidikan formal juga harus mampu membekali peserta didiknya dengan ilmu dan keterampilan untuk menghadapi perkembangan yang ada (Djalal, 2017; Muhammad Rafi Zidan & Zaitun Qamariah, 2023).

Pembelajaran sosiologi sangat penting dalam proses pembentukan peserta didik yang peka terhadap realitas lingkungan di sekitarnya. Di jenjang SMA, pembelajaran sosiologi tidak hanya tentang kemasyarakatan secara general tetapi juga mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar untuk memahami struktur sosial, nilai, norma, serta dinamika interaksi kehidupan sehari-hari yang terjadi di sekitarnya secara sadar dan bertanggung jawab (Damara & Fernandes, 2025; Emilza, 2025). Salah satu materi pembelajaran sosiologi di tingkat SMA yaitu tentang “Gejala Sosial” yang berkaitan dengan fenomena timbulnya permasalahan sosial yang dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tindakan individu dalam lingkup. Gejala sosial ini jika terjadi terus menerus dan berdampak negatif maka akan menyebabkan permasalahan sosial (Oktafiana et al., 2023). Pembelajaran ini memberikan kesempatan peserta didik untuk mengetahui gejala-gejala sosial yang sudah ada dan berkembang di masyarakat dengan harapan meningkatkan kepekaan mereka terhadap fenomena sosial sekitar (Devinta, 2025).

Pembelajaran sosiologi dalam aplikasinya di dunia pendidikan formal tingkat SMA ternyata juga mengalami banyak tantangan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019) didapatkan bahwa pembelajaran sosiologi di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta TA 2015-2016 menghasilkan data empiris bahwa > 50% peserta didik memperoleh skor tidak sesuai KKM yaitu 75. Hal tersebut disebabkan oleh penguasaan konsep yang rendah dan motivasi belajar yang rendah karena peserta melihat pembelajaran sosiologi merupakan hal yang sulit dipahami. Sejalan dengan hal tersebut, Ikah (2023) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di MA Negeri 1 Bandung diperoleh hasil tes akhir pembelajaran sosiologi rendah yaitu 19 dari 36 peserta didik memperoleh hasil di bawah KKM dimana nilai paling rendah yaitu 55 jauh dari KKM sekolah yaitu 75. Penelitian Putra & Erningsih (2022) terkait dengan pembelajaran sosiologi memperoleh temuan bahwa hasil belajar peserta didik terkait mata pelajaran sosiologi di SMAN 12 Padang masih rendah. Diperoleh hasil analisis nilai peserta didik dari 106 peserta didik di 3 kelas hanya 46% yang nilainya mencapai KKM sedangkan 54% lainnya belum mencapai KKM.

Permasalahan-permasalahan yang muncul di atas dapat terpengaruh beberapa faktor, baik yang bersumber metode mengajar guru ataupun dari peserta didiknya sendiri. Penelitian dilakukan Paramita et al. (2021) menyebutkan bahwa *output* pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor

diantaranya psikologis, sekolah, dan keluarga. Faktor psikologis berkaitan dengan motivasi dan semangat belajar, faktor keluarga berkaitan dengan fasilitas yang diberikan, sedangkan faktor sekolah berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Berdasarkan Hadisi & Muna (2015) didapatkan bahwa minimnya interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran antar guru - peserta didik atau ke sesama peserta didik akan menyebabkan menurunnya nilai-nilai proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan rendahnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran karena proses belajar yang diperoleh dianggap kurang bermakna dan menyenangkan untuk diikuti (Faristin et al., 2023; Puthree et al., 2021). Selain itu juga ada faktor yang berkaitan dengan kinerja guru dalam menciptakan ruang dan suasana belajar yang dibutuhkan. Pelaksanaan pembelajaran di kelas sangat menentukan *output* yang akan dihasilkan. Guru harus mampu menciptakan ruang belajar dan proses pembelajaran yang kontekstual dengan kehidupan dan zaman, selain itu guru juga harus menjaga motivasi peserta didik dengan cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan harapan hasil yang didapatkan akan lebih optimal (Anggraeni & Liestyasari, 2025; Aulia P.N et al., 2025; Puthree et al., 2021).

Dalam mengatasi kesenjangan yang telah terpaparkan di atas, maka dibutuhkan adanya perbaikan-perbaikan. Perbaikan ini paling utama sangat perlu dilakukan oleh guru sebagai salah satu pelaku inti dalam proses pembelajaran, salah satu langkahnya yaitu menggunakan model pembelajaran yang *up to date* dan kontekstual serta menarik minat belajar peserta didik dengan harapan hasil belajar yang dicapai nantinya maksimal (Djalal, 2017; Octavia, 2020). Model pembelajaran yang saat ini sudah menjadi tuntutan kurikulum dan pemerintah yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) (Devinta, 2025; Sadikin et al., 2024). PjBL adalah model pembelajaran yang bersifat *student centered* melalui kegiatan berbasis proyek berdasarkan permasalahan nyata. Dalam pelaksanaannya, peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan eksploratif serta bekerjasama dengan baik dengan orang lain dengan bantuan guru sebagai fasilitator pembelajaran (Chaniago & Febrina Dafit, 2024; Elisabet et al., 2019). Model PjBL memiliki sintaks pembelajaran yang meliputi: 1) *Essential Question*, 2) Mendesain perencanaan proyek, 3) menyusun jadwal proyek, 4) Moring proyek, 5) Pengujian hasil, dan 6) Evaluasi (Akhyar et al., 2024; Silverthorn et al., 2006).

Model PjBL ini dinilai mampu mendorong hasil belajar dan motivasi peserta didik dengan signifikan. Berdasar pada studi yang dilakukan oleh Nurhidayah et al. (2021) dan Pontjowulan (2023), disebutkan bahwa PjBL memberikan peluang ke peserta didik untuk berperan proaktif dalam mencari informasi, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan secara kolaboratif. Melalui proses tersebut,

kemampuan berpikir kritis dan keterampilan proses ilmiah peserta didik dapat berkembang, seperti mengajukan pertanyaan, berdiskusi, melakukan observasi, eksperimen, serta menganalisis data. Dengan demikian, penerapan PjBL dapat menaikkan kualitas pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan efisien karena menstimulasi kemampuan peserta didik untuk berpikir mandiri dan menghasilkan solusi terhadap permasalahan nyata yang dihadapi. Menurut Bell, (2010), PjBL mengarahkan peserta didik untuk mengasah keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas melalui keterlibatan langsung dalam proyek berbasis pengalaman nyata. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pemahaman teori, tetapi juga pada penerapan konsep secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian oleh Markula & Aksela (2022) menunjukkan bahwa PjBL mampu menumbuhkan motivasi belajar dan memperdalam pemahaman konsep karena peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan eksploratif dan pemecahan masalah. Melalui pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih bermakna, kontekstual, serta berorientasi pada pengembangan kompetensi secara menyeluruh. Berdasarkan berbagai temuan penelitian terdahulu, penerapan PjBL terbukti berkontribusi dalam memberi peningkatan positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam aplikasinya, seiring dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan, pembelajaran juga dikolaborasikan dengan *website* atau aplikasi yang mampu mendukung pembelajaran agar lebih optimal (Akpen et al., 2024; Lazaro & Duarte, 2023; Ruiz-Martínez et al., 2022). Selain untuk peningkatan mutu dan hasil pembelajaran, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan juga merupakan salah satu langkah untuk menciptakan ruang belajar yang kontekstual dengan zaman dan menyenangkan. Dalam penggunaan teknologi pembelajaran, guru jadi lebih leluasa untuk mengembangkan dan menciptakan ruang belajar yang fleksibel, menyenangkan sehingga peserta didik berkeinginan untuk mengikuti prosesnya hingga akhir (Godsk & Louise, 2025).

Pembelajaran yang melibatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran dinyatakan mampu memberikan dampak positif pada pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Demir & Akpınar (2018) dan Montrieux et al. (2015) diperoleh hasil bahwa penggunaan teknologi belajar mampu memberikan akses informasi yang lebih cepat, mendukung *contextual learning*, menawarkan variasi belajar, dan meningkatkan motivasi serta keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan pernyataan peserta didik juga diperoleh bahwa pembelajaran yang dilaksanakan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian lain oleh Benade

(2022) juga mendukung pernyataan sebelumnya dan menyebutkan bahwa desain pembelajaran fisik dan virtual di dalam kelas dengan melibatkan penggunaan teknologi terkini juga memberikan fleksibilitas belajar dan meningkatkan keterampilan kolaborasi sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan, hal ini menjadi faktor yang meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran yaitu aplikasi *Canva* yang diciptakan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012 yang awalnya merupakan aplikasi visual komputer yang dapat membantu dalam penyusunan perencanaan/jadwal untuk pemula *Canva* dapat diakses melalui perangkat komputer maupun ponsel, baik versi web maupun aplikasi. Selain tampilannya menarik dan mudah digunakan, *Canva* juga membantu meningkatkan kreativitas, efisiensi waktu, serta memungkinkan kolaborasi daring antar pengguna. Hasil desain dapat diunduh dalam berbagai format seperti JPG dan PDF sehingga praktis digunakan dalam berbagai konteks, termasuk kegiatan pembelajaran (Hidayati et al., 2023). Dalam proses pembelajaran, *Canva* dapat digunakan sebagai ruang kolaborasi virtual bagi guru dan peserta didik. Penggunaannya didasarkan pada dampak positifnya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian oleh Armilah et al. (2024) dan Jamaludin & Sedek (2023) didapatkan penggunaan *Canva* dapat membuat proses belajar lebih interaktif, meningkatkan minat belajar dan membantu peserta didik untuk memahami materi lebih mudah karena memberikan visualisasi yang jelas. Dalam pembelajaran sosiologi, aplikasi *Canva* terbukti mampu memberikan peningkatan yang signifikan pada pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik. *Canva* dapat digunakan untuk *design* media pembelajaran seperti infografis guna memvisualisasikan materi sosial secara menarik dan mudah dipahami. Hal ini mempengaruhi hasil belajar yang juga akan mengalami peningkatan (Ramadhan et al., 2024).

Berdasarkan paparan terjabar di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan analisis implementasi model PjBL berbantuan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran sosiologi tepatnya di materi “Gejala Sosial” karena penelitian ini masih minim untuk dilakukan sehingga peneliti tertarik untuk melakukannya. Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah mendeskripsikan pengimplementasian model PjBL berbantuan aplikasi *Canva* dengan harapan guru memperoleh variasi pembelajaran lain yang lebih optimal dan sesuai dengan tuntutan zaman serta kurikulum pendidikan di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang ditujukan untuk menggambarkan dan memberi jawaban dari

pertanyaan permasalahan penelitian proses suatu peristiwa atau fenomena terjadi, kemudian dianalisis secara mendalam untuk menemukan pola-pola yang muncul. Jenis penelitian ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor penyebab dan akibat dari suatu fenomena. (Yuliani, 2018). Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan hasil analisis implementasi model PjBL berbantuan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran sosiologi di kelas X-I SMA Negeri 5 Pontianak. Populasi penelitian mencakup seluruh guru dan peserta didik di sekolah tersebut, sedangkan sampel penelitian yaitu guru sosiologi dan peserta didik kelas X-I yang ditentukan dengan teknik sampling *Purposive*.

Instrumen penelitian meliputi lembar wawancara sebagai instrumen utama dan lembar observasi untuk memantau kegiatan pembelajaran. Lembar wawancara dibedakan menjadi dua jenis, yaitu untuk guru dan peserta didik, yang masing-masing mencakup tiga aspek utama: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) hasil pembelajaran, dengan total 15 butir pertanyaan. Selain itu, lembar observasi juga digunakan untuk menilai tiga komponen serupa, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik. Pedoman wawancara memiliki aspek penilaian yang sama dengan lembar observasi dan tersaji pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi pedoman wawancara dan observasi

No.	Aspek Wawancara dan Observasi	Indikator
1.	Perencanaan pembelajaran	Perencanaan penyusunan modul ajar Penyiapan materi Penyiapan media
2.	Pelaksanaan pembelajaran	Kegiatan pendahuluan Kegiatan Inti Kegiatan Penutup
3.	Hasil pembelajaran	Kognitif (Pengetahuan) Afektif (Sikap) Psikomotorik (Keterampilan)

Sumber: Modifikasi Sadaruddin et al. (2025)

Data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara kemudian dianalisis melalui tiga tahapan utama, yaitu proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Uji keabsahan data dilakukan dengan memperpanjang waktu observasi, meningkatkan ketekunan peneliti, dan menerapkan teknik triangulasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terkait dengan implementasi PjBL berbantuan *Canva* oleh guru mata pelajaran sosiologi materi “Gejala Sosial” di SMA Negeri 5 Pontianak diperoleh hasil yaitu sebagai berikut.

Perencanaan Pembelajaran

Berdasar pada hasil observasi dan wawancara pada aspek perencanaan pembelajaran PjBL berbantuan *Canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas X-I SMA Negeri 5 Pontianak didapatkan bahwa guru telah melakukan persiapan secara sistematis dan terarah untuk memastikan pembelajaran berjalan optimal. Guru menyusun

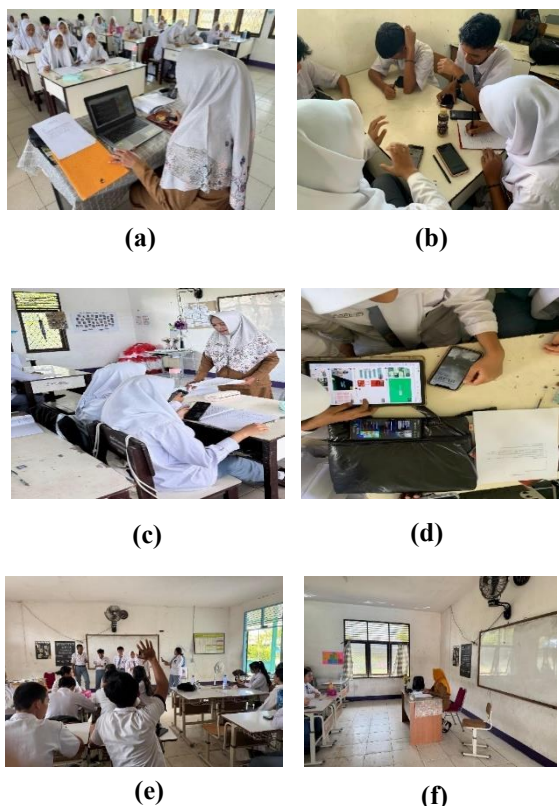
perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang memuat tujuan, tahapan kegiatan berbasis proyek, penilaian autentik, serta integrasi media digital melalui *Canva*. Materi yang dipilih bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik, seperti fenomena gejala sosial di lingkungan sekitar. Guru juga menyiapkan ruang kolaborasi daring di *Canva* agar peserta didik dapat bekerja sama secara real-time dan memperoleh umpan balik langsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memahami dan menerapkan prinsip PjBL dengan baik, sementara peserta didik merasa perencanaan pembelajaran disampaikan dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami. Mereka juga mengaku termotivasi serta lebih antusias mengikuti kegiatan proyek karena penggunaan *Canva* membuat proses belajar menjadi lebih kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia digital yang akrab dengan mereka.

Berbagai temuan merujuk bahwa penerapan Project Based Learning (PjBL) yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guo et al. (2020) menjelaskan bahwa keberhasilan PjBL sangat bergantung pada perencanaan guru yang terarah, mulai dari penentuan tujuan, langkah kegiatan proyek, hingga penilaian autentik. Hasil serupa diperoleh oleh Pangestu et al. (2024) yang menemukan bahwa PjBL mendorong motivasi, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik karena kegiatan yang dilakukan bersifat nyata dan bermakna. Penggunaan *Canva* sebagai media digital juga terbukti mendukung keberhasilan model ini. Muhajir & Sarwendah (2022) melaporkan bahwa *Canva* mempermudah guru dalam menyajikan materi kontekstual sekaligus meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik melalui tampilan visual dan kolaborasi daring. Selain itu, Yuniawati & Priyana, (2024) menemukan bahwa kerja sama menggunakan *Canva* membantu peserta didik berkomunikasi lebih aktif dan menerima umpan balik langsung dari guru. Penelitian Sinaga et al. (2025) juga menegaskan bahwa modul ajar berbasis proyek yang dipadukan dengan *Canva* dinilai efektif dan mampu meningkatkan literasi digital peserta didik. Secara keseluruhan, hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan media digital seperti *Canva* dapat memunculkan ruang belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik.

Pelaksanaan Pembelajaran

Bersumber pada hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan pembelajaran PjBL berbantuan *Canva* pada mata pelajaran Sosiologi kelas X I SMA Negeri 5 Pontianak terlaksana dengan baik serta mengikuti enam tahapan sintaks PjBL, yaitu: 1) pertanyaan mendasar, 2) perencanaan proyek, 3) penyusunan jadwal, 4) pemantauan proyek, 5) pengujian hasil, dan 6) evaluasi. (Gambar 1) (Husnu et al., 2024; Sumarni, 2015). Guru

melaksanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis, dimulai dari pemberian pertanyaan mendasar yang kontekstual untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, pembimbingan dalam merancang ide proyek poster digital, penjadwalan kegiatan, hingga pelaksanaan proyek dengan memanfaatkan fitur kolaborasi real-time di *Canva*. Guru berperan aktif sebagai fasilitator dengan memberikan arahan, memantau kemajuan kelompok, serta memberi *feedback* terhadap hasil kerja peserta didik. Pada tahap penilaian, peserta didik mempresentasikan hasil proyek mereka secara bergantian, dan guru menilai berdasarkan isi, kreativitas, kerja sama tim, serta kemampuan komunikasi. Proses evaluasi dan refleksi dilakukan secara terbuka, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengemukakan pengalaman, kendala, serta pembelajaran yang diperoleh. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasa antusias, termotivasi, dan menikmati proses belajar karena penggunaan *Canva* membuat kegiatan proyek menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendorong kolaborasi serta kreativitas dalam memahami fenomena sosial secara kontekstual.



Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran PjBL berbantuan *Canva*: (a) Essential question; (b) Design perencanaan proyek; (c) Penjadwalann proyek; (d) Monitoring proyek; (e) Pengujian hasil; (f) Evaluasi

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aziz (2025) dan Dewanti (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model PjBL dalam pembelajaran dikombinasikan dengan penggunaan *Canva* terbukti mampu

meningkatkan *output* pembelajaran peserta didik di berbagai ranah kemampuan.

Hasil Pembelajaran

Berakar pada hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa penggunaan model PjBL berbantuan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Sosiologi kelas X I SMA Negeri 5 Pontianak memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada tiga aspek, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep gejala sosial yang dibuktikan dengan capaian nilai di atas KKM (≥ 75) dan kemampuan mengaitkan teori dengan fenomena nyata di sekitar mereka. Hasil ini dibuktikan dengan analisis hasil belajar peserta didik pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Analisis hasil belajar (kognitif)

Jumlah	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-rata Nilai	Persentase Ketuntasan(%)
36 Peserta Didik	100	75	88,61	100

(Sumber: Penilaian guru mata pelajaran)

Berdasarkan analisis data untuk 36 peserta didik (Tabel 2), terlihat bahwa skor tertinggi mencapai 100 dan skor terendah 75, dengan rata-rata nilai sebesar 88,61 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta telah mencapai kriteria pemahaman konsep gejala sosial dengan baik (≥ 75). Rata-rata nilai yang tergolong tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif, di mana sebagian besar peserta didik tampak tak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan fenomena nyata dalam konteks pembelajaran. Sehingga demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan berhasil meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekaligus mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Merujuk pada temuan penelitian Fitriani et al. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model PjBL yang dikombinasikan dengan aplikasi *Canva* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara klasikal.

Pada aspek afektif (sikap), terlihat adanya peningkatan yang signifikan, ditandai dengan tumbuhnya antusiasme, rasa tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, serta sikap menghargai pendapat orang lain. Berdasarkan hasil observasi guru selama proses pembelajaran, peserta didik memperoleh rerata 3,4 dari skor maksimal 4, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Temuan yang diperoleh ini sejalan dengan Syafira et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan *Canva* mampu meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran, baik dalam hal keterlibatan dengan guru, materi, maupun interaksi sosial di kelas. Sedangkan pada ranah psikomotorik, peserta didik mampu mengoperasikan aplikasi *Canva* secara efektif dan menghasilkan poster digital yang kreatif, informatif, serta

mencerminkan pemahaman yang mendalam terhadap topik yang dikaji. Hasil wawancara juga menguatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan Canva membuat peserta didik lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam belajar karena mereka dapat mengekspresikan ide dan kreativitasnya secara nyata melalui media digital yang menarik. Sejalan dengan hasil pelaksanaan dimana peserta didik diarahkan untuk membuat poster sebagai output pembelajaran (Gambar 2). Poster disusun bersama dengan kelompok belajarnya dimana dalam pelaksanaan, peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok kecil berturut sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil poster "Gejala Sosial"

Poster yang sudah dibuat oleh peserta didik selanjutnya diberikan penilaian. Penilaian poster digunakan sebagai tolak ukur keterampilan psikomotorik peserta didik. Penilaian meliputi aspek orisinalitas poster, format poster, isi, kualitas, dan presentasi. Hasil rata-rata penilaian poster terinci pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil analisis penilaian poster kelas X-I SMA Negeri 5 Pontianak

Aspek	Kelompok					
	1	2	3	4	5	6
Orisinalitas poster	15	15	10	15	15	10
Format poster	20	15	15	15	20	15
Isi	20	25	20	25	20	25
Kualitas poster	25	20	20	10	15	15
Presentasi	15	10	10	20	25	15
Skor	95	85	75	85	95	85

(Sumber: Penilaian guru mata pelajaran)

Berdasarkan hasil penilaian poster (Tabel 2), kelompok 1 dan 5 memperoleh skor tertinggi yaitu 95, menunjukkan pemahaman konsep gejala sosial yang sangat baik. Kelompok 2, 4, dan 6 masing-masing meraih skor 85, menandakan bahwa peserta didik sudah memahami konsep dengan baik. Sementara itu, kelompok 3 memperoleh skor 75, yang juga menunjukkan pemahaman konsep gejala sosial berada pada kategori baik meskipun masih perlu sedikit peningkatan pada aspek kualitas poster. Tidak ada kelompok dengan skor di bawah 75, sehingga seluruh peserta didik telah memahami konsep gejala sosial dengan baik.

Wantika & Ahmadi (2024) juga melakukan penelitian yang sejalan dan sama dengan hasil yang mendukung hasil penelitian ini yaitu penggunaan Canva dalam model PjBL efektif mendukung pembelajaran berbasis proyek, khususnya dalam pembuatan media poster. Canva memfasilitasi peserta didik untuk berkreasi, berkolaborasi, serta menampilkan hasil belajar mereka secara visual, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep pembelajaran. Penelitian lain oleh Yulianto (2024) juga didapatkan bahwa integrasi Canva dalam PjBL berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan keterampilan desain peserta didik. Siswa menjadi lebih antusias, bertanggung jawab, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan model PjBL oleh guru Sosiologi pada materi "Gejala Sosial" di kelas X-I SMA Negeri 5 Pontianak memberikan hasil yang positif dan terbukti mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik di tiga ranah yaitu kognitif yang berkaitan dengan pemahaman konsep peserta didik, afektif terkait dengan perubahan sikap peserta didik yang lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam proses pembelajaran, serta ranah psikomotorik yaitu keterampilan berkolaborasi, berpendapat, presentasi, dan bertanggung jawab dalam diskusi kelompok yang dilakukan selama pembelajaran di kelas.

4. KESIMPULAN

Berdasar temuan peneliti di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran Sosiologi materi “Gejala Sosial” di kelas X-I SMA Negeri 5 Pontianak memberikan dampak positif dan berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, peserta didik merasakan bahwa guru mampu menciptakan suasana belajar yang menarik serta menyediakan ruang kolaboratif yang efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Saran yang dapat peneliti berikan untuk penelitian selanjutnya yaitu guru dapat memperluas penerapan model Project Based Learning berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran lain untuk melihat konsistensi pengaruhnya terhadap berbagai kompetensi peserta didik. Selain itu, disarankan agar peneliti berikutnya menambahkan variabel lain seperti kreativitas, motivasi belajar, atau keterampilan berpikir kritis untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model ini. Peneliti juga merekomendasikan penggunaan Canva secara lebih mendalam dengan fitur kolaboratif dan desain interaktif agar peserta didik semakin terlibat aktif dan hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

5. REFERENSI

- Akhyar, M., Ihsan, F., Suharno, Tamrin, A., & Purwanto. (2024). Development of problem and project-based learning syntax to improve vocational student learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 30(1), 1–19.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jptk.v30i1.53968>
- Akpen, C. N., Asaolu, S., Atobatele, S., Okagbue, H., & Sampson, S. (2024). Impact of online learning on student's performance and engagement: a systematic review. *Discover Education*, 3(1), 205.
- Anggraeni, M., & Liestyasari, S. I. (2025). Meaningful Learning Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Pembelajaran Sosiologi. *Jurnal Paradigma: Journal of Sociology Research and Education*, 6(1), 680–694.
<https://doi.org/10.53682/jpsre.v6i1.12462>
- Armilah, I., Miswar, D., & Adha, M. M. (2024). Utilization of CANVA as a Learning Media for Social Studies. *IJELS: International Journal of Education and Life Sciences*, 2(4), 283–291.
- Aulia P.N, S. H., Puteri, A. A., Shita N.F, A., Qurniati, D. S., Khasanah, D. U., & Indria L, S. (2025). Cooperative Learning: Analisis Kondisi , Model , dan Adopsi pada Pembelajaran Sosiologi di SMA Kabupaten Sukoharjo. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6(4), 3404–3413.
<https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i4>
- Aziz, S. (2025). PjBL Berbasis Eksplorasi Pengetahuan Lokal Berbantuan Media Canva Terhadap Berpikir Kreatif. *PTI: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 12(1), 23–30. <https://doi.org/10.35134/jpti.v12i1.236>
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.
- Benade, L. (2022). Flexible and innovative learning spaces: An exploration of parental perspectives on change , consultation and participation. *EERJ: European Educational Research Journal*, 21(4), 568–584.
<https://doi.org/10.1177/14749041211041204>
- Chaniago, Y., & Febrina Dafit. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Base Learning (PjBL) terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1435–1444.
<https://doi.org/10.58230/27454312.610>
- Damara, M., & Fernandes, R. (2025). Tantangan Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Sosiologi pada Materi Interaksi Sosial di SMA Pertiwi 1 Padang. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, 2(1), 326–330.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/scemp.v2i1.117>
- Demir, K., & Akpinar, E. (2018). The effect of mobile learning applications on students ' academic achievement and attitudes toward mobile learning. *MOJET: Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 6(2), 48–59.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0144008>
- Devinta, M. (2025). Strategi Inovatif Pembelajaran Sosiologi Melalui Pendekatan PJBL dan Teknologi Interaktif dalam Mengkaji Konflik Sosial dan Perilaku Menyimpang di Sekolah SMA Negeri 3 Padang. *Charta Educa: Jurnal Kajian Pendidikan*, 1(4), 146–152.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/crt.v1i4.24>
- Dewanti, D. M. I. (2023). Student ' S Perception Of Project -Based Learning Model With Canva In English Writing Class At Smk Negeri 1 Busungbiu. *International Journal of Instructions and Language Studies*, 1(1), 49–59.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25078/ijils.v1i1.2520>
- Dewi, I. R. (2019). Peningkatan prestasi belajar melalui strategi project-based learning mata pelajaran sosiologi SMA. *Tajdididukasi:*

- Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 9(2), 75–87.
<https://doi.org/10.31763/tajdidukasi.v9i2.32>
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), h. 33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46576/jsa.v2i1.115>
- Elisabet, Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Journal of Education Action Research*, 3(3), 285. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.19451>
- Emilza, L. P. Y. (2025). Transformasi Peran Guru dalam Pembelajaran Sosiologi Berbasis Project Based Learning. *Charta Educa: Jurnal Kajian Pendidikan*, 1(4), 140–145.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/crt.v1i4.25>
- Faristin, V. A., Ismanto, H. S., & Venty. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Psikoedukasia*, 1(1), 125–153.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/qj5yyx18>
- Fitriani, W. U., Yusuf, M., & Hamid, S. (2025). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Di MIN 2 Kota Makassar Melalui Implementasi Project Based Learning Dengan Canva Enhancing Mathematical Activity and Learning Outcomes at MIN 2 Kota Makassar in Implementing Project-Based Learning with Ca. *Bosowa: Journal of Education*, 5(2), 327–333. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i2.5291>
- Godsk, M., & Louise, K. (2025). Engaging students in higher education with educational technology. In *Education and Information Technologies* (Vol. 30, Issue 3). Springer US.
<https://doi.org/10.1007/s10639-024-12901-x>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102(May), 101586.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 117–140.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31332/atdb.v8i1.396>
- Hidayati, R., Thomas, V., & Luciani, C. (2023). Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media. *JIIET: Journal International Inspire Education Technology*, 2(1), 44–51.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i1.219>
- Husnu, M., Yusri, A., Wisnu, H., & Fikni, Z. (2024). Simple Project-Based Learning Syntaxes To Teach Speaking (Comprehension Element). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 835–844.
- Ikah. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial dan Prestasi Belajar Sosiologi Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD Untuk Siswa MAN 1 Kota Bandung. *JHPP: Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengemabngan*, 1(2), 84–90.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i2.81>
- Jamaludin, N. F., & Sedek, S. F. (2023). CANVA as a Digital Tool for Effective Student Learning Experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33(1), 22–33.
<https://doi.org/www.akademiarbaru.com/arca.html>
- Lazaro, G. R., & Duart, J. M. (2023). Moving learning: A systematic review of mobile learning applications for online higher education. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 12(2), 198–224.
- Markula, A., & Aksela, M. (2022). The key characteristics of project-based learning: how teachers implement projects in K-12 science education. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 4(1), 2.
- Montrieux, H., Vanderlinde, R., Schellens, T., & Marez, L. De. (2015). Teaching and Learning with Mobile Technology: A Qualitative Explorative Study about the Introduction of Tablet Devices in Secondary Education. *PLoS ONE*, December 7, 1–17.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0144008>
- Muhajir, M., & Sarwendah, A. (2022). Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students. *RaDen: Research and Development in Education*, 4(1), 698–708.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32808>
- Muhammad Rafi Zidan, & Zaitun Qamariah. (2023). A Literature Study On The Implementation Of Merdeka Curriculum. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 153–167.
<https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1576>
- Nurhidayah, I. J., Wibowo, F. C., & Astra, I. M. (2021). Project Based Learning (PjBL) learning model in science learning: Literature review. *Journal of Physics: Conference Series*, 2019(1), 12043.
- Octavia, S. A. (2020). Model-Model Pembelajaran. In *Deepublish*. Deepublish Publisher.
<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publicati>

- on/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Oktafiana, S., Jaya, E. F., & Satria, M. R. (2023). *Ilmu Pengetahuan Sosial: Edisi Revisi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pangestu, K., Malagola, Y., Robbaniyah, I., & Rahajeng, D. (2024). *The Influence of Project Based Learning on Learning Outcomes , Creativity and Student Motivation in Science Learning at Elementary Schools*. 12(2), 194–203.
- Paramita, N. P. A. ., Punjani, N. ., & Priyanka, L. . (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 11(1), 10–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppii.v11i1.60844>
- Pontjowulan. (2023). Optimalisasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Ilmiah. *Jurnal Syntax Transformation*, 4(4), 11–23.
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3101–3108. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1279>
- Putra, D. E., & Erningsih, H. (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14951–14958. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4776>
- Ramadhan, I., Toharudin, M., Wiyono, H., Sabirin, S., & Suriyanisa, S. (2024). Enhancing Students' Learning Interest and Conceptual Understanding in Sociology: Using the Analogy Method and Canva Infographic Media. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5731–5743.
- Ruiz-Martínez, A., Castañeda, L., & Breis, J. T. F. (2022). A systematic literature review on the development and use of mobile learning (web) apps by early adopters. *ArXiv Preprint*, 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.13480>
- Sadaruddin, Syamsuardi, Hasmawaty, & Usman. (2025). Planning , Implementation , and Evaluation of Project-Based Learning for Early Childhood in Indonesia : A Descriptive Qualitative Study. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 10(2), 263–278. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2025.102.05>
- Sadikin, A., Rusdi, M., Hasibuan, M. H. E., & Siburian, J. (2024). Improving teaching quality: Development of the PjBL microteaching model for prospective biology teacher. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 17(2), 523–532. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.45294>
- Silverthorn, D. U., Thorn, P. M., & Svinicki, M. D. (2006). It's difficult to change the way we teach: Lessons from the Integrative Themes in Physiology curriculum module project. *American Journal of Physiology - Advances in Physiology Education*, 30(4), 204–214. <https://doi.org/10.1152/advan.00064.2006>
- Sinaga, I. A., Junaidi, A., & Derlina. (2025). Designing Digital Learning Media with Canva and Project- Based Learning to Enhance IPAS Instruction. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 4(2), 134–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.58723/finger.v4i2.431>
- Sumarni, W. (2015). The strengths and weaknesses of the implementation of project based learning: A review. *International Journal of Science and Research*, 4(3), 478–484. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21275/SUB152023>
- Syafira, A., Ramadhan, I., & Astari, Z. (2025). Implikasi Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Melalui Media Canva Pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak. *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 43–53. <https://doi.org/10.26418/jdn.v3i1.88446>
- Wantika, & Ahmadi, A. (2024). The Application Of The PJBL Model To Determine The Advantages Of Canva As A Junior High School Poster Learning Medium. *KOPULA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, 6(2), 96–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/kopula.v6i2.5368>
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91.
- Yulianto, L. (2024). Implementasi PjBL Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Desain Siswa SMK Implementation Canva Assisted PjBL to Improve Learning Motivation and Design Skills of SMK Students. *EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ikatan Guru Indonesia*, 1(1), 8–17. <https://doi.org/https://jurnal.igi.or.id/index.php/edukasi/article/view/8>
- Yuniawati, D. T., & Priyana, J. (2024). Improving Students ' Engagement Using Collaborative. *Journal of Foreign Language Teaching and*

Learning, 9(1), 60–78.
<https://doi.org/https://doi.org/10.18196/ftl.v9i1.19836> Abstract