



Implementasi Model Pembelajaran PjBL dengan Media *Scrapbook* Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pekanbaru

Shifa Zhafira¹, Caska Caska², Mujiono³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: shifa.zhafira0994@student.unri.ac.id, caska@lecturer.unri.ac.id, mujiono@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-07 Keywords: <i>Project Based Learning;</i> <i>Canva-Based Scrapbook;</i> <i>Student Learning</i> <i>Outcomes.</i>	This study aims to determine the implementation of the Project Based Learning (PjBL) learning model with Canva-based scrapbook media in improving student learning outcomes at SMA Negeri 1 Pekanbaru. The background of this research is the low student learning outcomes due to the use of learning models and media that do not encourage active student involvement. The method used was pre-experiment research with a one group pretest-posttest design. The research sample was selected through purposive sampling technique, namely class XI.3 students who had the lowest test scores and totaled 25 students. Data collection techniques were carried out through observation sheets to assess the implementation of the learning model, as well as multiple choice tests as pretest and posttest instruments. The results of this study indicate that there are significant differences in student learning outcomes after and before the application of the Project Based Learning learning model and Canva-based scrapbook media on pretest and posttest data. This is evidenced by the results of data analysis obtained Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-07 Kata kunci: <i>Project Based Learning;</i> <i>Scrapbook Berbasis</i> <i>Canva;</i> <i>Hasil Belajar Siswa.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) dengan media scrapbook berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Pekanbaru. Hal yang melatar belakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang mendorong keterlibatan aktif siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimen dengan desain <i>one group pretest-posttest</i> . Sampel penelitian dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu siswa kelas XI.3 yang memiliki nilai ulangan terendah dan berjumlah sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan model pembelajaran, serta tes pilihan ganda sebagai instrumen <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa setelah dan sebelum diterapkannya model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dan media <i>scrapbook</i> berbasis Canva pada data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data yang diperoleh nilai <i>Sig.(2-tailed)</i> sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental yang diakui sebagai landasan utama di setiap negara. Mutu pendidikan suatu bangsa menjadi faktor kunci dalam menentukan kemajuan negara tersebut. Dengan kata lain, perkembangan suatu bangsa atau negara sering kali tercermin dari tingkat mutu pendidikan yang diperoleh oleh warganya. Kualitas pendidikan yang kurang baik dapat menyebabkan rendahnya kualitas sumber daya manusianya sehingga negara mengalami ketertinggalan. Untuk dapat melahirkan penerus berkualitas, bangsa diperlukan yang perubahan paradigma pembelajaran, pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Manurung et al., 2023)

Menurut hasil survei tentang sistem pendidikan menengah di seluruh dunia yang dirilis oleh Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2019, Indonesia menempati peringkat yang rendah, yaitu urutan ke-74 dari 79 negara yang disurvei. Artinya, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Kondisi ini sangat mengkhawatirkan. Meskipun Indonesia memiliki jumlah sumber daya manusia (SDM) yang cukup besar, harapannya adalah bahwa pendidikan akan meningkatkan kualitas SDM Indonesia. Namun, kenyataannya tidak demikian (Nur & Kurniawati, 2022).

Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah tingkat

penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar sesuai dengan tujuan Pendidikan (Marliana et al., n.d.). Namun, rendahnya peringkat Indonesia dalam survei PISA 2019 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Indonesia masih jauh dari harapan. Hal ini mengindikasikan bahwa banyak faktor yang masih perlu diperbaiki dalam sistem pendidikan Indonesia. Dengan meningkatkan kualitas pengajaran, kurikulum yang relevan, serta sarana dan prasarana pendidikan, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Namun faktanya, Berdasarkan pra survei yang dilakukan di SMA Negeri 1 Pekanbaru melalui wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi hasil belajar siswa masih berada pada tingkat rendah, berikut hasil data nilai siswa yang disajikan dalam Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Ekonomi kelas XI SMAN 1 Pekanbaru

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Diatas KKM	Dibawah KKM
XI.3	30	80	10 (40%)	20 (60%)
XI.4	30	80	12 (71%)	18 (29%)
XI.8	39	80	20 (65%)	19 (35%)
XI.9	38	80	21 (74%)	17 (26%)
Jumlah	137	80	63 (46%)	74 (54%)

Berdasarkan pra-survei di SMA Negeri 1 Pekanbaru, hasil wawancara dengan guru ekonomi menunjukkan bahwa hanya 46% dari 137 siswa kelas XI yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80. Sebanyak 54% siswa masih berada di bawah standar tersebut. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, baik dari segi model maupun media yang digunakan.

Guru adalah salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan yang harus berperan aktif dan menjalankan tugasnya sebagai tenaga profesional, sejalan dengan perkembangan tuntutan masyarakat yang terus berkembang (Listy Anggi et al., 2024). Guru harus mampu melakukan proses pembelajaran yang berkualitas dan bermakna. Salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu cara yang dapat membantu guru untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran.

Pada pendidikan abad ke-21 adalah *Project Based Learning* (PjBL), yang memiliki potensi untuk meningkatkan standar pembelajaran siswa di kelas. Model ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran siswa. *Project Based Learning* (PjBL) adalah model yang memfokuskan pembelajaran pada permasalahan

yang nyata. Siswa dapat praktik langsung terhadap suatu permasalahan dan siswa akan lebih aktif terlibat dalam materi pembelajaran serta dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis mereka (Nurhadiyati et al., 2020)

Menurut Eka Erlinawati & Bektiarso, (2019) model *Project Based Learning* dalam kegiatan pembelajarannya tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada siswa (student center learning) sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif adalah kegiatan mengajar yang dapat menghasilkan pembelajaran berkualitas, yaitu pembelajaran yang melibatkan keterlibatan dan pemahaman mendalam dari peserta didik secara aktif (Rezki Cahyani et al., 2024).

Di samping model pembelajaran, penggunaan media juga berperan penting. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk dapat mempermudah proses pembelajaran (Putri Anggraini et al., 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran digital menjadi lebih mudah diakses. Salah satu media efektif yang dapat digunakan adalah *scrapbook* digital, yang mampu membantu siswa memahami konsep materi secara visual dan menarik (Faisal et al., 2020).

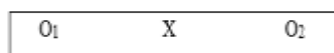
Canva merupakan salah satu platform populer yang digunakan untuk membuat *scrapbook* digital karena menyediakan berbagai template dan fitur desain yang mudah digunakan. Menurut (Situmorang et al., 2023) media *scrapbook* berbasis Canva termasuk media visual yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui tampilan yang menarik, mendorong imajinasi, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penelitian oleh Imti Khaningrum et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dengan media *scrapbook* Canva pada materi keanekaragaman hayati dan kebudayaan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian pula penelitian oleh Tarigan Seprianni, (2023) membuktikan bahwa siswa yang menggunakan model PjBL berbantuan *scrapbook* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model PjBL dengan media *scrapbook* Canva dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Pekanbaru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat penelitian dengan implementasi model pembelajaran PjBL dengan media *scrapbook* berbasis Canva. Implementasi PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk aktif menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media *scrapbook* berbasis Canva dipilih sebagai pendukung karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif. Melalui kombinasi model pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatan teknologi, pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Kuantitatif dengan jenis penelitian ini pre-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest, yang melibatkan satu kelas eksperimen tanpa kelompok control.



Gambar 1. One Grup Pretest-Posttest Design
Sumber: (Sugiyono, 2015)

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pekanbaru pada tanggal 6–23 Januari 2025, dengan sampel kelas XI.3 sebanyak 25 siswa, yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan nilai ulangan terendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi dan tes.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh melalui dua jenis instrumen, yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*). Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil dari kedua instrumen tersebut guna mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan media *scrapbook* berbasis Canva.

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan kegiatan pembelajaran selama penerapan model PjBL dengan media *scrapbook* berbasis Canva. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama tiga kali pertemuan. Aktivitas yang diamati mencakup aspek pendahuluan, kegiatan inti, dan penutupan pembelajaran sesuai dengan tahapan model PjBL. Adapun sintak

dalam model pembelajaran PjBL adalah sebagai berikut :

- Sintak 1: Penentuan pertanyaan
- Sintak 2: Mendesain perencanaan proyek
- Sintak 3: Menyusun jadwal
- Sintak 4: Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek
- Sintak 5: Menguji hasil
- Sintak 6: Mengevaluasi pengalaman

Tabel 2. Lembar observasi keterlaksanaan Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Kegiatan Pendahuluan	20
	Kegiatan Inti	
	Sintak 1: Merespon pertanyaan mendasar guru	
	Sintak 2: Merancang proyek bersama kelompok	
	Sintak 3: Menyusun jadwal proyek secara aktif	
2	Sintak 4: Melaksanakan dan mengembangkan proyek Bersama kelompok	44
	Sintak 5: Memaparkan hasil proyek di depan kelas Bersama kelompok	
	Sintak 6: Merefeksi pengalaman dan memberi tanggapan	
3	Penutup	11
	Skor Total	75
	Persentase	85,22%

Berdasarkan hasil dari lembar observasi, menunjukkan bahwa guru melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan sintaks PjBL. Rata-rata skor observasi aktivitas guru adalah 85,22 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 3. Lembar observasi keterlaksanaan aktivitas siswa

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Kegiatan Pendahuluan	15
	Kegiatan Inti	40
	Sintak 1: Merespon pertanyaan mendasar guru	
	Sintak 2: Merancang proyek bersama kelompok	
	Sintak 3: Menyusun jadwal proyek secara aktif	
2	Sintak 4: Melaksanakan dan mengembangkan proyek Bersama kelompok	
	Sintak 5: Memaparkan hasil proyek di depan kelas Bersama kelompok	
	Sintak 6: Merefeksi pengalaman dan memberi tanggapan	
3	Penutup	10
	Skor Total	66
	Persentase	75%

Sementara itu, aktivitas siswa menunjukkan keterlibatan yang aktif selama proses pembelajaran, dengan rata-rata skor sebesar 75% yang juga masuk dalam kategori baik.

Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi model PjBL dengan media scrapbook berbasis Canva tidak hanya mendukung aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan terarah, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam seluruh tahapan pembelajaran. Semangat kerja guru yang baik yang diterapkan dalam proses pembelajaran akan membuat siswa dapat belajar dengan lebih mudah dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Naziah et al., 2020).

2. Analisis Deskriptif *Pretest Posttest*

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data penelitian yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang bersifat umum atau generalisasi. Untuk mengetahui data mengenai hasil belajar siswa, digunakan analisis deskriptif. Hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2 :

Tabel 4. Hasil Analisis Deskriptif

	Pretest	Posttest
N	25	25
Min	30	50
Max	80	100
Mean	52,00	82,00
Std. Deviation	13,540	12,583

Berdasarkan tabel 2, hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa jumlah siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* adalah sama, yaitu sebanyak 25 orang. Nilai minimum yang diperoleh siswa meningkat dari 30 pada saat *pretest* menjadi 50 pada saat *posttest*, sedangkan nilai maksimum juga mengalami peningkatan dari 80 menjadi 100. Rata-rata nilai siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan media scrapbook berbasis Canva adalah sebesar 52,00, dan meningkat secara signifikan menjadi 82,00 setelah penerapan model tersebut. Selain itu, nilai standar deviasi pada *pretest* sebesar 13,540 menurun menjadi 12,583 pada *posttest*, yang menunjukkan bahwa penyebaran nilai

siswa terhadap rata-rata menjadi lebih kecil dan hasil belajar siswa menjadi lebih merata. Berdasarkan peningkatan nilai minimum, maksimum, dan rata-rata, serta penurunan standar deviasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran PjBL dengan media scrapbook berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi inflasi.

3. Uji Normalitas

Salah satu prasyarat untuk melakukan uji hipotesis dalam suatu penelitian adalah uji normalitas. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilihat dari hasil data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normal Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan berbantuan IBM SPSS Statistic 25. Uji ini dipilih karena jumlah sampel yang kecil (< 50 sampel). Adapun uji normalitas dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Sumber Data	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Hasil belajar	,942	25	,169
<i>Posttest</i> Hasil belajar	,920	25	,050

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk *pretest* hasil belajar sebesar 0,169 dan untuk *posttest* hasil belajar sebesar 0,050. Nilai signifikansi pada kedua data tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Setelah data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah kedua data homogen atau tidak. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga memenuhi syarat homogenitas. Adapun hasil uji homogenitas dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Sumber Data	Levene's Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,437	1	48	,512
Based on Median	,456	1	48	,503
Based on Median and with adjusted df	,456	1	47,831	,503
Based on trimmed mean	,350	1	48	,557

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan pada Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,512 pada uji Levene's berdasarkan mean. Nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi yang digunakan, yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki variasi yang homogen. Artinya, sebaran nilai antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan atau berada dalam tingkat variasi yang sama.

5. Uji Paired Sample t test

Uji hipotesis penelitian dilakukan berdasarkan data peningkatan hasil belajar, yaitu pada data hasil *pretest* dan *posttest*. Karna data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji t dengan *statistic parametric* menggunakan uji t berpasangan (*Paired Sampel t*) berbantuan SPSS Statistic 25. Adapun hasil dari uji t adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Uji Paired Sample T test

Paired Samples Test	
Mean	30,000
Std. Deviation	12,910
T	-11,619
Df	24
Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan data diatas bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa setelah dan sebelum diterapkannya meodel pembelajaran Project Based Learning dan media scrapbook berbasis Canva pada data *pretest* dan *posttest*.

6. Uji N-Gain

Data *pretest* dan *posttest* siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus normalized gain. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas XI 3 SMA Negeri 1 Pekanbaru setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *scrapbook* berbasis Canva. Uji gain skor diperoleh dari selisih *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan menggunakan SPSS versi 25. Adapun hasil uji gain skor adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

	N-Gain	P
N	25	25
Min	,17	16,67
Max	1,00	100,00
Mean	,6350	,6350
Std. Deviation	,22587	22,58715

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai N-Gain adalah 0,6350. Nilai 0,6350 berada pada rentang $0,30 \leq g < 70$ dengan kategori "sedang". Sehingga dapat disimpulkan, peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *scrapbook* berbasis canva berada pada kriteria peningkatan yang sedang.

B. Pembahasan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam penerapan model pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) dengan media scrapbook berbasis Canva, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* berbentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) dengan media *scrapbook* berbasis Canva.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Pekanbaru, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran PjBL dengan media *scrapbook* berbasis Canva. Hal ini dibuktikan

melalui hasil analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 5% dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model PjBL dengan media scrapbook Canva. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata nilai pretest dari 52,00 menjadi 82,00 pada posttest. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,6350 berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dengan media *scrapbook* Canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektivitas penerapan model PjBL dengan media scrapbook Canva juga tercermin dari hasil observasi aktivitas guru selama tiga kali pertemuan. Observasi dilakukan berdasarkan enam sintaks utama dalam model PjBL, yaitu penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor aktivitas dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman belajar. Pada tahap pendahuluan, guru melaksanakan aktivitas pembelajaran secara sistematis, dimulai dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, pemberian apersepsi, hingga penyampaian tujuan pembelajaran.

Pada tahap inti pembelajaran, guru memfasilitasi siswa untuk mengamati gambar dari *scrapbook* sebagai stimulus awal guna membangkitkan pertanyaan mendasar yang relevan dengan topik pembelajaran. Siswa diarahkan untuk memahami permasalahan yang tersirat dalam gambar, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang memicu diskusi dan pemikiran kritis. Selanjutnya, guru memberikan penguatan terhadap materi dan meminta siswa untuk mengemukakan pendapat mereka secara aktif.

Dalam mendesain perencanaan proyek, guru membagi siswa ke dalam kelompok dan memfasilitasi diskusi untuk merancang tahapan pembuatan scrapbook, termasuk pembagian tugas, penyusunan alat dan bahan, serta pemilihan media dan sumber belajar. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk menyusun jadwal pembuatan proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah disepakati bersama. Selama proses pengerjaan proyek berlangsung, guru secara aktif memantau perkembangan proyek setiap kelompok dan meminta siswa untuk melaporkan kemajuan yang telah dicapai. Setelah proyek selesai, guru mengarahkan

siswa untuk mempresentasikan hasil kerja mereka dan melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan.

Guru juga memberikan apresiasi atas presentasi siswa serta memfasilitasi sesi refleksi dan diskusi tentang pengalaman selama proses pembelajaran. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi, melakukan refleksi pembelajaran, dan menutup kegiatan dengan doa bersama.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran oleh guru telah sesuai dengan sintaks PjBL dan berjalan dengan baik. Skor observasi aktivitas guru mencapai 73 dari total skor maksimum, dengan rata-rata sebesar 85,09% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menjalankan perannya sebagai fasilitator dengan optimal. Di sisi lain, aktivitas siswa juga menunjukkan keterlibatan yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dengan skor rata-rata sebesar 75% yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, implementasi model ini tidak hanya berdampak positif pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mendorong perkembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Model pembelajaran PjBL merupakan pendekatan yang memungkinkan peserta didik untuk menyelidiki suatu masalah secara mandiri melalui proyek yang dirancang dan diselesaikan secara kolaboratif. Model ini menekankan pada keaktifan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama.

Penggunaan media scrapbook berbasis Canva terbukti mampu memfasilitasi siswa dalam menampilkan ide dan pemahamannya secara visual dan menarik. Media ini membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Implementasi model PjBL dengan media scrapbook berbasis Canva terbukti efektif karena model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*) dengan guru berperan sebagai fasilitator. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa maupun guru sangat dibutuhkan (Angelin Sinaga et al., 2024). Keaktifan belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran disekolah. Kegiatan yang dimaksud adalah bentuk sikap, pikiran dan perbuatan siswa itu. (Regina Agustin et al., 2024).

Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan kreativitas, kemampuan kolaborasi, dan keterampilan pemecahan masalah melalui pembuatan proyek nyata berupa scrapbook digital. Hasil ini sejalan dengan temuan Wulandari & Barus (2023) dan Irfana et al. (2022) yang menyatakan bahwa model PjBL dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar kognitif siswa.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, seperti durasi pelaksanaan proyek yang singkat dan keterbatasan akses serta kemampuan siswa dalam menggunakan Canva secara optimal. Perbedaan kemampuan teknologi antar siswa juga menjadi salah satu tantangan dalam penerapan media ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media scrapbook berbasis Canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran PjBL dengan media *scrapbook* berbasis Canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Model pembelajaran PjBL yang berpusat pada siswa, didukung media *scrapbook* digital yang menarik, mampu mendorong keterlibatan aktif serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Kombinasi antara model dan media pembelajaran tersebut memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan hasil belajar kognitif siswa, khususnya dalam pemahaman materi inflasi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan media *scrapbook* berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada

mata pelajaran ekonomi materi inflasi di kelas XI.3 SMA Negeri 1 Pekanbaru, namun masih terdapat beberapa kekurangan dalam penerapannya. Oleh karena itu, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru

khususnya pada mata pelajaran ekonomi, diharapkan dapat menerapkan model PjBL dengan media *scrapbook* berbasis Canva sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

2. Bagi Siswa

Diharapkan meningkatkan literasi dan kedisiplinan belajar baik di sekolah maupun di rumah agar dapat mencapai atau melampaui KKM yang ditetapkan.

3. Peneliti selanjutnya

Disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan media digital grafis lainnya, seperti website, serta memperluas analisis ke aspek afektif dan psikomotorik agar hasil penelitian lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Angelin Sinaga, U., Caska, & Riadi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru. *Agustus*, 2(2).
- Eka Erlinawati, C., & Bektiarso, S. (2019). *Integrasi Pendidikan, Sains dan Teknologi dalam Mengembangkan Budaya Ilmiah di Era Revolusi Industri 4.0 Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Stem Pada Pembelajaran Fisika* (Vol. 4, Issue 1).
- Faisal, A. H., Zuriyati, Nf., & Leiliyanti, E. (2020). Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android Untuk Siswa SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p1>—17
- Imti Khaningrum, N., Anisa Dewi, F., Annisa Nurbaety Elsola, D., & Maria Zulfiati, H. (2023). Penggunaan *Project Based Learning* Dengan Media *Scrapbook* Berbasis Canva Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi

- Keanekaragaman Hayati Dan Kebudayaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03).
- Listy Anggi, D., Caska, & Syabrus, H. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru*.
- Manurung, M. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(1), 140–149. <https://doi.org/10.31932/jpe.v8i1.2068>
- Marliana, L., Caska, & Mahdum. (n.d.). *Hubungan Minat Baca Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips SMAN 10 Pekanbaru*.
- Naziah, R., Caska, C., Nas, S., & Indrawati, H. (2020). The Effects of Contextual Learning and Teacher's Work Spirit on Learning Motivation and Its Impact on Affective Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.31258/jes.4.1.p.30-43>
- Nur, F., & Kurniawati, A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. In *AoEJ: Academy of Education Journal* (Vol. 13, Issue 1).
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Putri Anggraini, A., Caska, & Asmit, B. (2024). *Co-development Media Pembelajaran Poster dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Pekanbaru* (Vol. 7, Issue 10).
- Regina Agustin, D., Caska, & Alia Sari, F. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*.
- Rezki Cahyani, R., Caska, & Rizka, M. (2024). *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kombinasi PBL dan TGT terhadap Hasil Belajar Peserta Didik* (Vol. 7, Issue 2).
- Situmorang, R., Simanungkalit, E., Karo-karo, D., BettySimanjuntak, E., & Simanuhuruk, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Canva Pada Tema 8 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 16 Urat Timur T.A 2022/2023. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 205–213.
- Tarigan Seprianni, I. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas IV SD 060934 Medan Johor*.