

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VIDEO BERBASIS APLIKASI *CANVA* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA ELEMEN PENGELOLAAN SARANA DAN PRASARANA DI SMK NEGERI 6 MEDAN

Crisya Damai Yanti Siburian¹, Dodi Pramana², Nelly Armayanti³

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Email crisyadamaiyantisiburian171220@gmail.com, dodipramana@unimed.ac.id,
nellyarmayanti@unimed.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana di SMK Negeri 6 Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, serta angket motivasi belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, motivasi belajar juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Project Based Learning, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Siswa, Pendidikan.*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Project Based Learning learning model assisted by audio video media based on the Canva application and learning motivation on student learning outcomes in the subject of facilities and infrastructure at SMK Negeri 6 Medan. The method used in this study was an experiment with a two-group design, namely the experimental group using the Project Based Learning learning model assisted by audio video media based on the Canva application and the control group using conventional methods. Data were collected through pretests and posttests, as well as learning motivation questionnaires. The results of the analysis showed that there was a significant effect of the Project Based Learning learning model assisted by audio video media based on the Canva application on student learning outcomes, with the average posttest score of the experimental group being higher than the control group. In addition, learning motivation also had a positive effect on student learning outcomes. This study concludes that the use of the Project Based Learning learning model assisted by audio video media based on the Canva application can improve student motivation and learning outcomes, and the interaction between the learning model and learning motivation has a significant impact on student learning outcomes.

Keywords: *Project Based Learning, Learning Motivation, Learning Outcomes, Students, Education.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran kunci dalam mengembangkan kualitas kehidupan dan sumber daya manusia di era yang kompleks dan maju ini. Pendidikan di Indonesia perlu bertransformasi untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi dan digitalisasi. Dunia telah menyadari bahwa pendidikan memainkan peran kunci dalam kemajuan suatu bangsa. Bahkan negara-negara maju memprioritaskan investasi pendidikan sebagai fondasi kemajuan. Seorang presiden negara maju menekankan pentingnya investasi pendidikan dengan menyatakan, " *As a nation, we now invest more in education than in defense.*" Oleh karena itu, di era global saat ini, jika suatu pemerintahan tidak memprioritaskan pembangunan pendidikan secara serius dan berkelanjutan, maka besar kemungkinan pemerintahan tersebut akan menjebak rakyatnya dalam keterbelakangan di berbagai aspek kehidupan dalam jangka panjang (Raharjo, 2012).

Dalam proses belajar mengajar, kita memerlukan model pembelajaran yang tepat untuk mendukung peserta didik. Kurikulum Merdeka merekomendasikan model pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu metode yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Bagaimana model *Project Based Learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model lain; (2) Bagaimana motivasi belajar peserta didik (tinggi atau rendah) mempengaruhi hasil belajar mereka; (3) Apakah ada interaksi antara model *Project Based Learning* dan motivasi belajar peserta didik dalam mempengaruhi hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini ingin mengetahui efektivitas model *Project Based Learning* dalam meningkatkan

hasil belajar peserta didik dan bagaimana motivasi belajar mereka berperan dalam proses pembelajaran.

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam kegiatan pembelajaran dianggap efektif karena mendorong peserta didik untuk belajar mandiri dan tidak bergantung sepenuhnya pada guru. Model ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja secara otonom, mengembangkan pembelajaran sendiri, dan menghasilkan produk yang realistis. Dengan demikian, *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan mereka secara lebih efektif. Pembelajaran berbasis proyek menantang peserta didik dengan tugas-tugas kompleks yang mendorong mereka untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi, dan refleksi. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan mereka secara lebih efektif dan mendalam. *Project Based Learning* berfokus pada pertanyaan-pertanyaan yang memandu peserta didik untuk mengaplikasikan konsep dan prinsip melalui pengalaman langsung sehingga peserta didik belajar dari pengalaman mereka dan dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mereka dilatih untuk mengonstruksi pengetahuan sendiri melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang kompleks (Abidin *et al.*, 2021).

Dalam era kemajuan IPTEK yang pesat, seseorang dituntut untuk dapat

menguasai informasi dan pengetahuan dengan efektif. Hal ini memerlukan kemampuan untuk memperoleh, menyeleksi, dan mengolah informasi dengan kritis, logis, dan kreatif. Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, di mana teknologi telah menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Oleh karena itu, integrasi teknologi informasi dalam semua mata pelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa, sehingga dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar yang efektif. Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk dan sumber yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku, film, dan video, yang berfungsi sebagai alat komunikasi dalam bentuk cetak maupun audiovisual. Dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran memegang peran penting sebagai salah satu komponen yang mendukung proses komunikasi antara guru dan siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi bagian tak terpisahkan dari proses belajar mengajar yang berlangsung dalam suatu sistem yang terintegrasi ((Ekayani, 2017). Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting bagi guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Guru dapat memilih aplikasi pembuatan video pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka, sehingga dapat menciptakan konten pembelajaran yang efektif dan

menarik bagi peserta didik. *Canva* adalah platform desain online yang memungkinkan pengguna membuat dan mempublikasikan desain dengan mudah dan ekonomis, menawarkan berbagai template untuk berbagai kebutuhan, termasuk pendidikan, bisnis, dan iklan, sehingga memberdayakan siapa saja untuk membuat desain yang menarik dan profesional (Ikhsan *et al.*, 2023). Keterbiasaan masyarakat Indonesia dalam menggunakan media digital mendukung pemanfaatan *Canva* sebagai alat bantu desain yang mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan *Canva* menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena fitur-fiturnya yang inovatif dan mudah digunakan. Dengan berbagai fitur desain yang menarik, *Canva* memungkinkan guru dan siswa menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan visual, seperti poster, grafik, video, dan presentasi, *Canva* dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain, seperti presentasi, grafik, cover ebook, video, dan mind mapping, yang dapat langsung dipublikasikan di berbagai platform. Koneksi dengan media sosial juga memungkinkan kemudahan berbagi karya. Dengan demikian, *Canva* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Masfufah *et al.*, 2022). *Canva* tersedia dalam beberapa platform, yaitu web, Android, dan iPhone, sehingga memungkinkan pengguna membuat desain dengan mudah melalui laptop atau perangkat mobile. Dengan berbagai template dan animasi yang telah tersedia, Dengan fitur visual yang menarik, *Canva* dapat menyajikan informasi dengan cara yang berbeda dan lebih interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Penyajian visual melalui *Canva* juga membantu membangun pemahaman konsep dan meningkatkan kemampuan mengingat materi pembelajaran (Yuliana *et al.*, 2023).

Tercapainya atau tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan suatu alat ukur sekaligus alat evaluasi dalam bentuk angka mengenai capaian pembelajaran yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah dalam periode tertentu, hasil belajar siswa menggambarkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa tersebut, sebab hasil belajar adalah tahap akhir dari proses pembelajaran. Hasil belajar yang rendah di sebabkan oleh masih banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar. Hasil belajar siswa adalah catatan atau dokumen yang merepresentasikan capaian siswa setelah menjalani proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil ini mencerminkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini menyusun pengalaman belajar secara terstruktur sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan terencana dan efektif. Dengan menggunakan model ini, para pendidik memiliki panduan dalam mengatur strategi, metode, dan teknik pengajaran agar proses belajar menunjukkan hasil yang optimal.

Untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar disusun secara sistematis dan mencapai tujuan, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang kegiatan belajar mereka. Model pembelajaran merupakan kerangka dan prosedur yang sistematis yang menggabungkan pengalaman belajar untuk mencapai

tujuan pembelajaran tertentu. Menurut (Siregar, 2021) model pembelajaran istilah "model" biasanya merujuk pada kerangka acuan untuk melakukan suatu aktivitas. Dalam pendidikan, "model belajar mengajar" adalah kerangka acuan sistematis untuk mengatur pengalaman belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Guru dan perancang kurikulum dapat menggunakan model ini untuk merancang proses belajar mengajar yang efektif. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang sistematis dan terstruktur.

Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning adalah model pembelajaran inovatif yang memfokuskan siswa pada pemecahan masalah dan tugas-tugas nyata, memungkinkan mereka belajar secara mandiri dan menghasilkan produk belajar yang bernilai. Model ini mengintegrasikan praktik dan masalah dunia nyata ke dalam proses pembelajaran, berbeda dengan model tradisional yang berfokus pada aktivitas guru dan praktik kelas terisolasi. Dengan *Project Based Learning*, siswa dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan kehidupan nyata.

Pembelajaran berbasis proyek mengutamakan pembelajaran aktif. Siswa melakukan tugas atau pertanyaan nyata secara mandiri atau berkelompok. Selama proses ini, mereka melakukan investigasi mendalam, membuat rencana kerja yang sistematis, dan merenungkan dan mengevaluasi berbagai solusi yang ditemukan. Selain itu, siswa didorong untuk menyampaikan ide-ide mereka melalui berbagai cara, seperti laporan, presentasi, atau karya kreatif lainnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Menurut (Batubara *et al.*, 2024) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Model ini menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek sebagai hasil akhir, dan memberikan siswa kesempatan untuk merancang dan mengelola aktivitas belajar mereka sendiri. Mereka juga memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam pemecahan masalah dalam dunia nyata.

Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran di dalam kelas sangat tergantung pada penggunaan alat bantu komunikasi, seperti media pembelajaran, yang membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Istilah “media” berasal dari bahasa latin, yaitu “medius”, yang berarti tengah atau perantara. Seperti yang dikatakan (Rahmi, 2020) dalam penelitiannya “*Media are considered as the way of communication used to carry messages with an instructional purpose or intent, for example to facilitate communication*”. Yang selanjutnya dapat kita artikan bahwa media pembelajaran alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, seperti membantu guru dan siswa berbicara satu sama lain. Dengan demikian, media berfungsi sebagai perantara yang efektif untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima. Komunikasi antara guru dan siswa serta materi ajar merupakan bagian penting dari proses pembelajaran.

Menurut (Putra & Filianti, 2022) penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses penyampaian pesan atau materi pelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses penyampaian pesan atau materi pelajaran dapat dilakukan dengan lebih efektif. Oleh

karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih interaktif, mendidik, dan menarik bagi siswa.

Pengertian Canva

Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna menghasilkan berbagai jenis konten kreatif secara online. Dengan berbagai fitur desain, pengguna dapat membuat *e-modul*, presentasi, poster, presentasi video, dan lainnya. *Canva* dapat diakses melalui peramban web di laptop atau melalui aplikasinya di perangkat seluler berbasis *Android* dan *iOS*. *Canva* populer karena banyak template dengan desain menarik dan mudah digunakan, terutama bagi pemula (Rusdiana, 2021). *Canva* menjadi solusi praktis bagi siapa saja yang ingin membuat desain profesional tanpa memerlukan keahlian khusus karena kemudahan akses dan fiturnya yang mudah digunakan. Berbagai template dan alat bantu yang tersedia membuat proses desain lebih cepat, efisien, dan menyenangkan.

Menurut Tanjung & Faiza (2019) Dengan menggunakan *Canva* sebagai alat pembelajaran, merancang materi ajar menjadi lebih mudah dan efektif bagi guru. Dengan tampilan teks, animasi, dan grafik yang menarik, aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan membantu siswa memahami materi. Siswa lebih tertarik dan lebih fokus pada pelajaran karena desain yang visual dan interaktif.

Pengertian Motivasi Belajar

Semangat siswa dapat menentukan keberhasilan mereka dalam belajar. Prestasi siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih baik, sementara siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah cenderung memiliki prestasi yang lebih rendah.

Rendahnya motivasi dapat menyebabkan usaha atau semangat yang rendah untuk berpartisipasi dalam aktivitas tertentu, dan tentu saja rendahnya semangat akan memengaruhi hasil yang diperoleh.

3. METODOLOGI

PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Medan yang beralamat di Jl. Jambi No. 23D, Pandau Hilir, Kecamatan. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada Tahun Ajaran 2025/2026

Ketika melakukan penelitian tentunya ada populasi dengan maksud untuk diteliti. Populasi ialah wilayah generalisasi yang didalamnya terdapat objek dan subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Ramdhan, 2021). Jadi, populasi adalah keseluruhan objek yang didalamnya terdapat objek yang menjadikan sumber data yang diharapkan dapat memberikan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran dan Pelayanan Bisnis (MPLB) SMK Negeri 6 Medan. Jumlah seluruh populasi sebanyak 100 peserta didik yang terdiri dari kelas XI MPLB 1, MPLB 2, dan MPLB 3. Berikut adalah data jumlah peserta didik sebagai populasi penelitian ini di SMK Negeri 6 Medan :

Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik sebuah populasi yang bersifat representatif mewakili (Sugiyono, 2018). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling purposive*. Teknik *Sampling purposive* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017:161). Sebab terdapat tiga kelas maka, sampel dalam penelitian ini adalah

kelas XI MPLB 2 sebagai kelas kontrol dan XI MPLB 3 sebagai kelas eksperimen.

Sampling purposive merupakan teknik menentukan sampel yang dipakai dipenelitian dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya (Sugiyono, 2019: 133). Penetapan sampel berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran Sarana Prasarana pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana kelas XI MPLB 2 di SMK 6 Negeri Medan dipertimbangkan bahwa kedua kelas XI MPLB 2 dan XI MPLB 3 mempunyai kemampuan akademik yang tidak jauh berbeda. Dalam hal ini kelas XI MPLB 3 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab dalam pembelajarannya dan kelas XI MPLB 2 sebagai kelas eksperimen menggunakan *Project Based Learning* Berbasis Media Audio Video Berbasis Aplikasi *Canva* dalam model pembelajarannya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Video Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,970 > 1,997$) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Video Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan T.A 2025/2026.

Dari hasil data penelitian dapat dilihat perbedaan hasil belajardimana yang diajarkan menggunakan model konvensional diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,42 dan menggunakan model

Project Based Learning berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* diperoleh nilai rata-rata 77,35. Dari data tersebut, dapat dilihat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan dua model berbeda, dimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva*.

Menurut Piaget (2006) pembelajaran berbasis proyek selaras dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman langsung. Dalam konteks ini, model *Project Based Learning* yang diintegrasikan dengan media audio visual berbasis aplikasi *Canva* memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses eksplorasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan model konvensional, sehingga membuktikan bahwa pembelajaran aktif melalui pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Diperkuat dengan penelitian oleh Rahmadhani (2022), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* maka diperoleh peningkatan hasil belajar. Dengan penerapan model *Project Based Learning*, guru memiliki kesempatan

untuk mengembangkan keterampilan profesional mereka dengan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam eksplorasi dan diskusi. Hal ini membuat guru semakin terampil dalam merancang pembelajaran interaktif, mengelola dinamika kelompok, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, model ini juga memperkuat kompetensi dan keterampilan pedagogis guru, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Peningkatan kompetensi guru ini kemudian berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, karena guru yang lebih terampil dan kompeten dapat lebih responsif terhadap kebutuhan siswa dan lebih mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan konteks kehidupan nyata. Dalam jangka panjang, implementasi *Project Based Learning* yang efektif dapat membentuk budaya sekolah yang mendorong inovasi dan 114

Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

kreativitas, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih baik.

Dari hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,243 > 1,997$) dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan T.A 2025/2026.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 3,32 pada model pembelajaran konvensional sedangkan pada model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* dengan rata-rata 3,48. Dari data tersebut, dapat dilihat perbedaan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan dua

model berbeda, dimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva*.

Motivasi memang memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi, siswa dapat memiliki semangat belajar yang kuat dan kegigihan dalam menghadapi tantangan. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik, karena siswa yang termotivasi akan lebih fokus dan berusaha keras untuk mencapai tujuan belajarnya. Oleh karena itu, meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi salah satu kunci untuk mencapai prestasi dan hasil belajar yang optimal. Sejalan dengan teori menurut Uno (2017) motivasi belajar memainkan peran krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran sebagai faktor internal yang signifikan. Pada dasarnya, motivasi merupakan dorongan intrinsik yang memicu individu untuk melakukan tindakan tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks pembelajaran, motivasi belajar siswa menjadi penentu utama dalam membentuk perilaku dan hasil belajar yang positif. Dengan memiliki motivasi yang kuat, siswa dapat meningkatkan kemauan dan kemampuan belajarnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Oleh karena itu, pembentukan motivasi belajar yang tinggi pada siswa sangat penting untuk mendorong perubahan belajar yang positif dan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Guru juga dapat menambah peran penting dalam memfasilitasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, seperti *Project Based Learning* (PJBL) yang telah disebutkan sebelumnya (Seftinar *et al.*, 2023).

Menurut Sakilah *et al.*, (2020), dalam proses belajar, motivasi sangat penting. *Project Based Learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran otentik yang menggunakan proyek dunia nyata, pertanyaan yang memotivasi dan menarik, serta tugas atau masalah untuk memberikan pengetahuan dalam konteks bekerja sama memecahkan masalah. Dengan demikian, *Project Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.

Diperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Nurmala *et al.*, (2014) berjudul "Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi" yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki dampak signifikan terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Selain itu, aktivitas belajar juga terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar. Lebih lanjut, penelitian ini

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Video Berbasis Aplikasi *Canva* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar secara tidak langsung melalui peningkatan aktivitas belajar siswa, sehingga motivasi belajar menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memainkan peran penting dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui peningkatan aktivitas belajar. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa perlu menjadi prioritas dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil penelitian nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($26,742 > 3,140$) dengan signifikansi $0,000 < 0,001$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* dengan motivasi belajar yang tinggi rendah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan T.A 2025/2026.

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, dimana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam *Project Based Learning* siswa terlibat langsung dalam proyek yang relevan dengan kehidupan nyata, membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan pemecahan masalah, serta berkolaborasi dengan teman sekelas. Siswa didorong menggali kemampuan keterampilan sosial mereka melalui kolaborasi dalam kelompok. Mereka berpartisipasi dalam diskusi untuk menemukan solusi, mengemukakan ide dan pendapat, serta lebih kreatif lagi. Dengan demikian, *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga menumbuhkan sikap demokratis dan kerjasama dalam proses belajar.

Menurut Sumiharsono & Hasanah (2017) Penggunaan alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan Yogiarni & Sodikin (2025) salah satu contoh alat bantu yang dapat digunakan adalah *Canva*, yang memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan *Canva*, siswa dapat menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat

meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Selain itu, penggunaan alat bantu visual-audio yang relevan dengan kemajuan teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Diperkuat dengan penelitian terdahulu menurut Seftinar *et al.*, (2023) menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* dan kelas yang menggunakan metode konvensional. Hasil analisis menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* memiliki dampak yang substansial terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa model ini lebih efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih baik. Temuan ini juga sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempromosikan pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna.

Diperkuat juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyono & Agustin (2020) berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sehingga dapat

dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penerapan model *Project Based Learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempromosikan pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Model ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa dibandingkan dengan metode konvensional, sehingga dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, *Project Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual melalui pengamatan dan contoh konkret. Dengan demikian, siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Selain meningkatkan motivasi belajar, model *Project Based Learning* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.

Diperkuat kembali dengan penelitian yang dilakukan oleh Abidin *et al.*, (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model *Project Based Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Produktif di SMK" hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Analisis data menunjukkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara penerapan model *Project Based Learning*

dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Lebih lanjut, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* merupakan prediktor yang paling kuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model konvensional dan motivasi belajar. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh hasil tahapan penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 6 Medan, Kecamatan, Medan Kota, Kota Medan. Tengah disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis uji parsial (uji t) bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar dimana thitung 6,970 lebih besardari ttabel 1,997 dengan nilai nilai signifikansi 0,000 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima:

2. Terdapat peningkatan motivasi belajar terhadap hasil belajar kelas XI MPLB di SMK Negeri 6 Medan dimana thitung 3,243 lebih besar dari ttabel 1,997 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima:

3. Secara simultan, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji F menunjukkan fhitung 26,742 lebih besar dari ftabel sebesar 3,140 dengan nilai signifikansi 0,000, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima:

Saran

Kepada seluruh guru khususnya pendidik dibidang sarana dan prasarana hendaknya guru selalu mengembangkan model pembelajaran yang menarik agar peserta didik termotivasi dan membuat peserta didik merasa tidak tertekan dalam belajar yang mengakibatkan tingkat kejenuhan pada peserta didik. Karena dengan penerapan model-model pembelajaran inovatif dapat menggali potensi hasil belajar yang baik. Khususnya guru kelas agar dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pihak sekolah dapat memfasilitasi penggunaan media berbasis teknologi, seperti aplikasi *Canva* dan perangkat audio video guna mendukung proses pembelajaran

berbasis proyek agar lebih menarik dan efektif.

Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media audio video berbasis aplikasi *Canva* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti disarankan untuk mengembangkan penelitian ini sehingga ada penguatan terhadap hasil penelitian ini dengan mengembangkan faktor-faktor lain yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup kelas XI MPLB di SMK Negeri 6 Medan pada mata pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana. Diharapkan penelitian serupa dapat dilaksanakan di jenjang atau mata pelajaran lain untuk melihat konsistensi hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Karyono, H., & Rahayu, E. M. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Produktif Di Smk. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 58–64.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1619>
- Aidawati, N. (2016). *Borneo*, 45. X, 45–62.
- Audie. N (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Arikunto, S. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta, Jakarta.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Agustira, S. dan R. (2024). *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 5(2), 126–135.
- Aditya, A. M., Setyadi, A. R., & Leonardho, R. (2020). Analisis Strategi Guru dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa. *Manazhim*, 2(1), 97-104.
Asyafah, A. (2019). Menimbang
Model Pembelajaran (Teoretis-

