

**IMPLIKASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING MELALUI MEDIA CANVA
PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
DI KELAS XI SOSIOLOGI 4
MAN 2 PONTIANAK**

SKRIPSI

**OLEH
ALFIA SYAFIRA
NIM. F1091211003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

HALAMAN SAMPUL

**IMPLIKASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING MELALUI MEDIA CANVA
PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
DI KELAS XI SOSIOLOGI 4
MAN 2 PONTIANAK**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Sosiologi**

**OLEH
ALFIA SYAFIRA
NIM. F1091211003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

**IMPLIKASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING MELALUI MEDIA CANVA
PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
DI KELAS XI SOSIOLOGI 4
MAN 2 PONTIANAK**

Tanggungjawab Yuridis Materi Pada

**ALFIA SYAFIRA
NIM. F1091211003**

Disetujui oleh:

Pembimbing I



**Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 199303042019031012**

Pembimbing II



**Zuri Astari, M.Pd
NIP. 199201212023212035**

Disahkan

Dekan, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak



**Dr. Samad Yani T, M.Pd
NIP. 19660401191021001**

Lulus Ujian: 20 November 2024

**IMPLIKASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING MELALUI MEDIA CANVA
PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
DI KELAS XI SOSIOLOGI 4
MAN 2 PONTIANAK**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

**ALFIA SYAFIRA
NIM. F1091211003**

Disetujui,

Pembimbing I




**Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 199303042019031012**

Pembimbing II



**Zuri Astari, M.Pd
NIP. 199201212023212035**

Penguji I



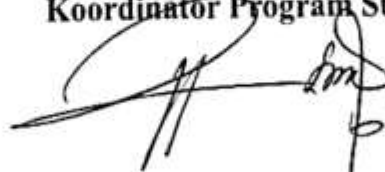
**Dr. Imran, M.Kes
NIP. 196511081986031006**

Penguji II



**Hadi Wiyono, M.Pd
NIP.198808232019031018**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 199303042019031012**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alfia Syafira

NIM : F1091211003

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Pontianak, November 2024

g membuat pernyataan,



Alfia Syafira
NIM. F1091211003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implikasi penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak. Penelitian ini berfokus pada implikasi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer terdiri dari guru mata pelajaran sosiologi dan peserta didik kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak, serta data sekunder berupa dokumen di MAN 2 Pontianak, baik dari segi identitas sekolah, daftar nama-nama peserta didik, dan juga daftar nilai siswa berupa nilai kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Implikasi aspek kognitif terlihat dari hasil nilai pengetahuan peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru pada pembelajaran *project based learning* melalui media *canva*. Implikasi aspek afektif terlihat dari hasil sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, guru, materi dari pokok-pokok bahasan, dan terhadap hubungan sosial peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Implikasi aspek psikomotorik terlihat dari hasil proyek yang dihasilkan peserta didik dalam pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* yaitu berupa poster. Sehingga kesimpulannya, penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa baik itu dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Implikasi penelitian ini juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik secara aktif dalam menghasilkan sebuah produk dan penguasaan terhadap teknologi yang inovatif dalam konteks pendidikan.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Canva, Pembelajaran Sosiologi*

ABSTRACT

This research aims to analyze the implications of implementing the project based learning model through Canva media in sociology learning in class XI Sociology 4 MAN 2 Pontianak. This research focuses on the implications of cognitive, affective and psychomotor aspects. The method in this research uses a qualitative approach with a descriptive type. Data collection techniques include observation, interviews and documentation. Data sources in this research consist of primary sources and secondary sources. Primary sources consist of sociology subject teachers and students of class , affective and psychomotor. The results of this research show an increase in the cognitive, affective and psychomotor aspects of students. The implications of the cognitive aspect show that the average student score reaches 90.22. The implications of the affective aspect can be seen from the results of students' attitudes towards subjects, teachers, material from the subject matter, and towards students' social relationships during the learning process. The implications of the psychomotor aspect can be seen from the project results which were produced with an average value of 87.04. So in conclusion, the application of the project based learning model through Canva media provides an increase in student learning outcomes both from cognitive, affective and psychomotor aspects. The implications of this research can also improve the quality of learning, active involvement of students in producing a product and mastery of innovative technology in the educational context.

Keywords: Project Based Learning, Canva, Sociology Learning

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah 2:286)

“Jadilah seperti mutiara, walaupun kamu berada di tempat kotor bentukmu akan selalu memancarkan keindahan sehingga tak semua orang dapat menjadi seperti dirimu”

(Ayahku, Sunaryo)

“Hidup itu butuh DUIT (Do'a, Usaha, Ikhtiar, Tawakal)”

(Dr. Imran, M.Kes)

“Di balik setiap halaman yang terselesaikan, ada cerita perjuangan yang hanya kamu yang tahu. Maka Lelah itu pasti, tapi selesai itu pilihan”

(Alfia Syafira)

“Jalur langit memang tak nampak oleh mata tapi insyaallah tertata”

(Fadli Ihsan)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah rabbil'alamiin, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah saya lalui untuk akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Cinta pertama saya yaitu ayah saya tercinta yang selalu memberikan saya nasihat dan petuah sepanjang hidup saya, yang selalu memberikan arti kehidupan sehingga membuat saya kuat untuk terus hidup, yang selalu mengorbankan seluruh tenaga dan usahanya untuk istri dan anak-anaknya. Kemudian saya persembahkan skripsi ini kepada pintu surga saya, yaitu ibu saya tercinta yang selalu melangitkan do'a untuk kesuksesan anak-anaknya, yang selalu berusaha agar anak-anaknya bahagia, yang selalu menjadi tempat mencurahkan segala isi hati anak-anak nya. Terima kasih kedua orang tua ku, terimakasih atas semua yang telah engkau berikan dan engkau usahakan untuk kebahagiaan anak-anak mu. Bertahan lebih lama lagi ya ibu, ayah.

Terimakasih kepada mbah saya yang selalu mendoakan agar cucu-cucunya bisa menjadi seorang sarjana. Kemudian tidak lupa untuk kedua adik saya yang tercinta terima kasih sudah menjadi motivasi saya agar bisa mendapatkan gelar sarjana dengan cepat. Para sahabat seperjuangan saya selama masa perkuliahan (Nadia, Maudy, Anin, Sasya, Mia, Darlingga) yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini secara bersama-sama.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpah rahmat, nikmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Adapun judul skripsi ini adalah “**Implikasi Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Melalui Media *Canva* Pada Pembelajaran Sosiologi Di Kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak**”. penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa tidak terlepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Iwan Ramadhan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan, masukan, motivasi dan saran dalam menyelesaikan penyusunan dalam skripsi ini sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Zuri Astari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. Sekaligus sebagai Dosen Penguji pertama yang telah memberikan arahan dan masukan dalam Skripsi ini.
4. Hadi Wiyono, M.Pd selaku Dosen Penguji Kedua yang telah memberikan arahan dan masukan dalam Skripsi ini
5. H. Edi Setiawan, S.Ag, S.Pd, selaku Kepala Sekolah MAN 2 Pontianak
6. Agus Leonardi, S.Sos selaku guru guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak.
7. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

8. Bapak, Ibu Dosen dan Staf Akademik serta Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
9. Kepada seluruh teman-teman Angkatan 2021 dan rekan mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah memberikan saran, semangat, masukan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Pontianak, November 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pertanyaan Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
A. Manfaat Teoritis	8
B. Manfaat Praktis	9
E. Ruang Lingkup Penelitian	9
A. Fokus Penelitian	10
B. Operasional Konsep	10
a. Implikasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	11
b. Media <i>Canva</i>	12
c. Pembelajaran Sosiologi.....	13
d. Implikasi Aspek Kognitif.....	14
e. Implikasi Aspek Afektif.....	14

f. Implikasi Aspek Psikomotorik.....	14
BAB II Kajian Pustaka	16
A. Teori Belajar Konstruktivisme	16
B. Implikasi.....	20
C. Penerapan	21
D. Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	22
1. Pengertian Model Pembelajaran	22
2. Fungsi Model Pembelajaran.....	24
3. Pengertian <i>Project Based Learning</i>	25
4. Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	27
5. Langkah-langkah model pembelajaran <i>project based learning</i>	29
6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	32
E. Media <i>Canva</i>	35
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	35
2. Fungsi Media Pembelajaran	36
3. Pengertian <i>Canva</i>	38
4. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Canva</i>	39
5. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media <i>Canva</i>	40
F. Pembelajaran Sosiologi	45
G. Aspek Kognitif	46
1. Pengertian	46
2. Tahap-tahap Aspek Kognitif dalam Proses Pembelajaran	48
H. Aspek Afektif	49
1. Pengertian	49
2. Tahap-tahap Aspek Afektif dalam Proses Pembelajaran	50
I. Aspek Psikomotorik	51
1. Pengertian	51
2. Tahap-tahap Aspek Psikomotorik dalam Proses Pembelajaran	52
F. Penelitian Relevan.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	57

A. Pendekatan Penelitian.....	57
B. Lokasi Penelitian	58
C. Instrumen Penelitian.....	58
D. Sumber Data Penelitian	59
a. Sumber Data Primer.....	59
b. Sumber Data Sekunder	60
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	61
a. Teknik Pengumpulan Data.....	61
b. Observasi	61
c. Wawancara.....	62
d. Dokumentasi	63
F. Instrumen Pengumpulan Data	64
a. Panduan Observasi.....	64
b. Panduan Wawancara.....	65
c. Alat Dokumentasi	66
G. Analisis Data.....	66
a. Reduksi Data.....	67
b. Penyajian Data	68
c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi	68
H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	69
a. Perpanjangan Pengamatan	69
b. Meningkatkan Ketekunan	70
c. Triangulasi	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Hasil Penelitian	73
1. Penyajian Data.....	73
2. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	74
a. Profil MAN 2 Pontianak	74
b. Visi, Misi dan Tujuan MAN 2 Pontianak	74
c. Data Guru dan Tenaga Kependidikan	76
d. Sarana dan Prasarana.....	79

e. Identitas Informan	80
3. Data Khusus	80
a. Hasil Observasi	81
b. Hasil Wawancara	85
B. Pembahasan Penelitian	135
1. Implikasi Aspek Kognitif dalam Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Melalui Media <i>Canva</i> pada Pembelajaran Sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak	136
2. Implikasi Aspek Afektif dalam Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Melalui Media <i>Canva</i> pada Pembelajaran Sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak	141
3. Implikasi Aspek Psikomotorik dalam Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Melalui Media <i>Canva</i> pada Pembelajaran Sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak	146
BAB V PENUTUP..	153
1. Kesimpulan	153
2. Saran.....	155
Daftar Pustaka	157
Daftar Lampiran.....	162

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Peserta Didik kelas XI Sosiologi Tahun 2024 MAN 2 Pontianak	5
Tabel 4.1. Daftar Pengajar di MAN 2 Pontianak	77
Tabel 4.2 Daftar Staf di MAN 2 Pontianak.....	79
Tabel 4.3 Data Rekapitulasi Peserta Didik MAN 2 Pontianak 2024	78
Tabel 4.4 Daftar Sarana dan Prasarana di MAN 2 Pontianak	79
Tabel 4.5 Data Jumlah Kelas di MAN 2 Pontianak.....	79
Tabel 4.6 Identitas Informan	80
Tabel 4.7 Hasil Tugas Latihan Soal Individu Peserta Didik dalam Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Melalui Media <i>Canva</i>	87
Tabel 4.8 Jadwal kegiatan pembelajaran <i>project based learning</i> melalui media <i>canva</i>	101
Tabel 4.9 Langkah-langkah penggunaan aplikasi <i>canva</i> dalam pembuatan poster melalui <i>handphone</i>	106
Tabel 4.10 Hasil penilaian Proyek Poster Peserta Didik Kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak	111
Tabel 4.9 Hasil kegiatan proyek peserta didik berupa produk poster	113

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Guru menyampaikan materi pelajaran melalui proyektor.....	82
Gambar 4.2 Guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik.....	84
Gambar 4.3 Guru memberikan latihan soal individu kepada peserta didik	86
Gambar 4.4 Rubrik penilaian afektif dalam penerapan model pembelajaran <i>project based learning</i> melalui media <i>canva</i>	90
Gambar 4.5 Sikap peserta didik terhadap mata pelajaran sosiologi.....	92
Gambar 4.6 Sikap peserta didik terhadap guru selama proses belajar mengajar berlangsung	93
Gambar 4.7 Sikap antusias peserta didik terhadap materi pembelajaran yang berani untuk maju ke depan kelas menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan oleh guru	94
Gambar 4.8 Sikap kerjasama peserta didik terhadap proses pembelajaran <i>project based learning</i> melalui media <i>canva</i>	96
Gambar 4.9 Sikap kerjasama peserta didik dalam mempresentasikan hasil produk poster di depan kelas	97
Gambar 4.10 Rubrik penilaian psikomotorik dalam penerapan model pembelajaran <i>project based learning</i> melalui media <i>canva</i>	99
Gambar 4.11 Guru menyampaikan informasi terkait persiapan peserta didik dalam pekerjaan proyek	100
Gambar 4.12 Peserta didik mempersiapkan alat yang digunakan untuk pembuatan proyek poster	102
Gambar 4.13 Peserta didik melaksanakan proyek poster melalui media <i>canva</i> ..	103
Gambar 4.14 Tampilan proses pengerjaan poster melalui media <i>canva</i> di <i>handphone</i> peserta didik	104
Gambar 4.15 Guru memonitoring pekerjaan proyek peserta didik.....	105
Gambar 4.16 Peserta didik mempresentasikan hasil proyek di depan kelas.....	109
Gambar 4.17 Guru menilai hasil pekerjaan proyek peserta didik.....	110
Gambar 4.18 Guru memberikan evaluasi dan refleksi pada akhir pembelajaran <i>project based learning</i> melalui media <i>canva</i>	115

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Kisi-kisi observasi	162
Lampiran 2. Lembar hasil observasi	164
Lampiran 3. Kisi-kisi wawancara	168
Lampiran 4. Panduan wawancara guru	170
Lampiran 5. Hasil wawancara guru	173
Lampiran 6. Panduan wawancara peserta didik.....	184
Lampiran 7. Hasil wawancara peserta didik	187
Lampiran 8. Validasi data informan.....	213
Lampiran 9. Lembar dokumentasi penelitian.....	214
Lampiran 10. Rubrik penilaian afektif dalam pembelajaran <i>project based learning</i> melalui media <i>canva</i>	217
Lampiran 11. Rubrik penilaian psikomotorik dalam pembelajaran <i>project based</i> <i>learning</i> melalui media <i>canva</i>	219
Lampiran 12. Jadwal kegiatan pembelajaran <i>project based learning</i> melalui <i>media canva</i>	231
Lampiran 13. Hasil proyek poster peserta didik kelas XI sosiologi 4 MAN 2 Pontianak	232
Lampiran 14. Modul ajar pembelajaran <i>project based learning</i>	234
Lampiran 15. Lembar soal kelompok sosial	251

Lampiran 16. Daftar kehadiran peserta didik kelas XI sosiologi 4 MAN 2	
Pontianak.....	252
Lampiran 17. Surat izin pra-riset	255
Lampiran 18. Surat balasan pra-riset	256
Lampiran 19. Surat izin riset.....	257
Lampiran 20. Surat balasan riset.....	258
Lampiran 21. Surat keputusan pembimbing skripsi.....	259
Lampiran 22. Surat keputusan pembimbing artikel	260

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana atau jembatan bagi manusia untuk mampu mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang diperoleh. Sebagaimana kita ketahui, hal itu tercantum dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang menyatakan bahwa “Setiap warga negara berhak menerima Pendidikan”. Jadi, jelas bahwa pendidikan adalah hak setiap orang individu untuk mendapatkannya karena dengan adanya pendidikan diharapkan bisa melahirkan generasi penerus bangsa dengan individu-individu yang cerdas dan berkualitas yang berarti generasi yang mampu memanfaatkan kemajuan yang ada dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting dan harus diberikan kepada setiap orang warga negara sejak usia dini.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang peserta didiknya dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya baik itu dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat berbangsa dan bernegara (Hakim, 2016).

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam satuan pembelajaran. Proses belajar mengajar memerlukan kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Guru harus menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif di kelas bagi peserta didik dan guru juga harus mampu menjadikan pengajaran lebih efektif dan menarik sehingga materi pembelajaran yang disampaikan nantinya akan membuat peserta didik merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari materi tersebut dan tentunya pembelajaran tersebut akan berdampak pada kemampuan peserta didik dan peningkatan keaktifan belajar siswa (Monika, 2020).

Namun, dalam praktiknya, menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan interaktif seringkali menemui tantangan, terutama ketika metode atau model pembelajaran yang digunakan kurang relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik di era digital. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *project based learning* yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek untuk mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Begitu pula yang terjadi di MAN 2 Pontianak dimana guru sudah mulai melakukan inovasi-inovasi terbaru dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek kepada para peserta didiknya kemudian hasilnya dibuat dalam bentuk media *canva* yang nantinya akan dipresentasikan secara berkelompok di depan kelas. Hal tersebut guru lakukan agar para peserta didik akan lebih aktif untuk dapat

berdiskusi dalam menyelesaikan peoyek yang ditugaskan secara bersama-sama.

Model pembelajaran *project based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mempunyai ciri khusus dengan merancang suatu kegiatan yang mampu menghasilkan suatu produk dari proyek tersebut. Model pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa melalui kegiatan pembuatan proyek yang berujung pada penciptaan suatu produk. Jadi diharapkan dengan adanya model pembelajaran berbasis proyek ini siswa mampu mengembangkan pengetahuan secara konseptual dan keterampilan berfikir kreatif dengan bekerja secara kolaboratif dan dapat memberikan solusi yang mendalam solusi yang mendalam dalam menyelesaikan masalah yang terjadi dengan menemukan hal-hal baru dan mampu berkreasi dalam menemukan sebuah ide atau produk (Wulandari, 2019). Sehingga, model *pembelajaran project based learning* dinilai efektif dalam menumbuhkan pemahaman mendalam terhadap materi, terutama pada pembelajaran yang memerlukan analisis sosial dan pengembangan wawasan, seperti sosiologi.

Penggunaan media pembelajaran sangat diuntungkan dengan adanya teknologi. Teknologi modern tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan dalam pendidikan. Salah satunya adalah aplikasi *canva*, *canva* merupakan salah satu program yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. kemudian *canva* juga digunakan untuk membuat grafik media sosial, dokumen, poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Selain itu, perangkat lunak ini menawarkan banyak contoh desain yang dapat digunakan

(*template*). Sehingga *canva* ini sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Amini & Pujiharti dalam Irwoman, 2023).

Berdasarkan hasil pra riset berupa wawancara pada tanggal 17 Januari 2024 pukul 08.30 WIB yang telah peneliti lakukan, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* di MAN 2 Pontianak sudah baik dikarenakan pembelajaran melalui model *project based learning* ini sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik bagi peserta didik sehingga dalam pembelajaran *project based learning* biasanya guru meminta peserta didik untuk membuat kelompok kemudian didalamnya mereka saling berdiskusi untuk menghasilkan sebuah produk nyata yang dapat digunakan dalam berbagai media pembelajaran, salah satunya dengan media *canva* ini yang kemudian dipresentasikan ke depan kelas. Adapun salah satu guru MAN 2 Pontianak yang sudah menggunakan model dan media pembelajaran inovasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah guru mata pelajaran sosiologi. Berikut ini juga diperoleh data jumlah peserta didik kelas XI yang memilih sosiologi sebagai pelajaran peminatan di kelas, dikarenakan MAN 2 juga sudah menerapkan kurikulum merdeka jadi untuk kelas XI mereka dibebaskan untuk memilih peminatan apa pada jurusan IPS, adapun kelas nya dibagi menjadi empat yaitu XI Sosiologi 1, XI Sosiologi 2, XI Sosiologi 3, dan XI Sosiologi 4 yang dapat diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Data Peserta Didik kelas XI Sosiologi MAN 2 Pontianak 2024

Kelas	Jumlah Peserta Didik
XI Sosiologi 1	33
XI Sosiologi 2	31
XI Sosiologi 3	28
XI Sosiologi 4	22
TOTAL:	114

Sumber: Data MAN 2 Pontianak 2024

Berdasarkan dari tabel di atas, jumlah data peserta didik kelas XI Sosiologi Tahun 2024 MAN 2 Pontianak terdiri dari 4 kelas, diantaranya: XI Sosiologi 1 dengan jumlah 33 peserta didik, XI Sosiologi 2 dengan jumlah 31 peserta didik, XI Sosiologi 3 dengan jumlah 28 peserta didik, dan XI Sosiologi 4 dengan jumlah 22 peserta didik, sehingga total keseluruhan jumlah peserta didik kelas XI Sosiologi Tahun 2024 MAN 2 Pontianak terdiri dari 114 orang peserta didik.

Berdasarkan pra riset yang telah dilakukan peneliti, peneliti memilih penelitian di kelas XI karena kelas XI peserta didik sudah bisa memilih mata pelajaran pilihannya yang sesuai dengan bakat dan minatnya salah satunya adalah mata pelajaran sosiologi yang bisa dipilih oleh peserta didik sebagai kelompok mata pelajaran pilihan. Berbeda dengan kelas X yang dimana pada kurikulum 2013, mata pelajaran IPS dipisahkan menjadi empat, yaitu geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Namun, pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPS tidak dipisahkan menjadi mata pelajaran yang lebih spesifik.

Jadi, nama mata pelajarannya adalah IPS yang dimana didalamnya mencakup semua cabang dari ilmu pengetahuan sosial, yakni geografi, sosiologi ekonomi dan sejarah. Hal yang sama juga berlaku pada mata pelajaran IPA. Sehingga peneliti memilih kelas XI untuk dilakukan penelitian, Adapun diantara 4 kelas XI Sosiologi yang ada, peneliti memilih kelas XI Sosiologi 4 dikarenakan dikelas tersebut guru mata pelajarannya sudah mulai menerapkan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva*.

Penggunaan model pembelajaran *project based learning* pada penelitian ini adalah peserta didik akan dibentuk menjadi beberapa kelompok yang nantinya guru akan memberikan penugasan berupa tugas proyek yang harus peserta didik kerjakan secara berkelompok sehingga hasil akhir yang akan diperoleh dari proses pembelajaran yang telah dilakukan berupa sebuah produk nyata dari masing-masing kelompok berupa poster sosiologi yang akan dibuat melalui aplikasi *canva*. Adapun penggunaan media *canva* pada penelitian ini adalah setiap kelompok membuat tugas proyek berupa poster mengenai materi sosiologi melalui *smartphone* peserta didik. Dalam proses pembuatannya masing-masing kelompok bisa menggunakan berbagai *template* poster yang sudah tersedia di aplikasi *canva* tersebut, kemudian dengan *template* yang sudah tersedia, peserta didik menambahkan berbagai elemen-elemen pendukung dengan tujuan memperindah dan mempercantik poster yang akan mereka hasilkan.

Berdasarkan berbagai uraian dari latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berupa “Implikasi penerapan model

pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumusan masalah yang menjadi pokok pembahasan penelitian ini adalah “Bagaimana Implikasi Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Melalui Media *Canva* Pada Pembelajaran Sosiologi Di Kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak?”

Adapun sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implikasi aspek kognitif dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak?
2. Bagaimana implikasi aspek afektif dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak?
3. Bagaimana implikasi aspek psikomotorik dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Implikasi aspek kognitif dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak?

2. Implikasi aspek afektif dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak?
3. Implikasi aspek psikomotorik dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini jika dilihat dari dua aspek yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan, informasi serta dapat memberikan sumbangsih ide-ide baru untuk memperkaya konsep, teori dan praktek serta perkembangan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pada mata kuliah strategi pembelajaran sosiologi dan inovasi media dan teknologi pembelajaran sosiologi dalam implikasi penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang mendalam mengenai Implikasi Penerapan Model Pembelajaran

Project Based Learning melalui *Media Canva* pada Pembelajaran Sosiologi Di Kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak.

b. Bagi Guru

Penelitian ini guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata siswa melalui proyek-proyek yang disesuaikan dengan konteks nyata kehidupan siswa serta melalui *media canva*, dengan fitur-fitur desainnya yang beragam maka hal tersebut dapat dimanfaatkan guru untuk dapat mengaktifkan kreativitas siswa.

c. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan bahan kajian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya pada Program Studi Pendidikan Sosiologi sehingga dapat digunakan sebagai bahan acuan ataupun literatur bagi penelitian selanjutnya yang memiliki objek yang sama

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai fokus penelitian dan batasan penelitian yang dilakukan agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap permasalahan dan judul yang diangkat. Maka dalam hal ini ruang lingkungnya ditentukan dan dituangkan dalam fokus penelitian dan konsep operasional, yaitu sebagai berikut:

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada implikasi model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak. Adapun yang ingin dilihat dari penelitian ini adalah:

- a. Implikasi aspek kognitif dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak.
- b. Implikasi aspek afektif dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak.
- c. Implikasi aspek psikomotorik dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui media *canva* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak.

2. Operasional Konsep

Operasional konsep dalam penelitian ini dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman dan mengurangi perbedaan atau perdebatan yang terjadi antar individu, baik antara penulis maupun pembaca dalam menafsirkan makna dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Sehingga perlu adanya penjelasan atau definisi istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian ini. Istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

a. Implikasi Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* merupakan pendekatan yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berbasis proyek sehingga dalam penelitian ini, yang dimaksud dalam implikasi penerapan model pembelajaran *project based learning* adalah hasil yang didapatkan atau ditimbulkan dari adanya penerapan model pembelajaran *project based learning*, hasil tersebut berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Penerapan operasional dari konsep ini mencakup langkah-langkah dari model pembelajaran *project based learning* yang memastikan proyek berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah penjabaran operasional dari konsep *project based learning*:

1. Menyiapkan pertanyaan esensial: guru menentukan pertanyaan mendasar atau esensial yang relevan dan menarik. Pertanyaan bersifat terbuka dan dapat mengundang eksplorasi peserta didik.
2. Mendesain rencana proyek: pada tahap ini guru dan peserta didik berkolaborasi dalam merencanakan proyek yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya
3. Membuat jadwal: pada tahap ini guru dan peserta didik secara kolaboratif menyiapkan jadwal kegiatan untuk 3 pertemuan pembelajaran *project based learning*. Jadwal proyek

membantu mengatur alur kegiatan, memastikan setiap tahap dilaksanakan dengan baik, serta memudahkan guru dan peserta didik untuk memantau progres proyek

4. Memonitor peserta didik: pada tahap ini guru memantau perkembangan proyek peserta didik di setiap kelompok selama proses pekerjaan proyek berlangsung
5. Menilai hasil: pada tahap ini penilaian dalam *project based learning* tidak hanya fokus pada produk yang dihasilkan, tetapi juga pada keterampilan dan proses yang ditempuh peserta didik selama proyek
6. Mengevaluasi pengalaman: pada tahap ini guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilakukan. Refleksi diri oleh peserta didik dilakukan dengan mengevaluasi atas apa yang telah peserta didik pelajari dari proyek, baik dalam aspek akademis maupun keterampilan sosial, sedangkan refleksi guru berupa umpan balik tentang progres selama proyek dan penilaian akhir setelah proyek selesai dilaksanakan. Umpan balik ini mencakup aspek positif dan saran perbaikan.

b. Media *Canva*

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dalam media *canva* adalah sebagai media pembelajaran berupa audio visual yaitu aplikasi *canva* yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dari media *canva* ini

nantinya akan menampilkan berupa presentasi, video-video pembelajaran, poster dan lain sebagainya melalui laptop atau *smartphone* para peserta didik. Adapun dalam penelitian ini, media *canva* digunakan oleh peserta didik dalam membuat poster yang didalamnya berisikan materi-materi sosiologi yang diajarkan.

c. Pembelajaran Sosiologi

Dalam penelitian ini, yang dimaksud pembelajaran sosiologi adalah mata pelajaran sosiologi yang berisikan materi-materi sosiologi yang ada di kelas XI jenjang SMA/MA pada kurikulum merdeka.

d. Implikasi Aspek Kognitif

Dalam penelitian ini, yang dimaksud implikasi aspek kognitif adalah sebuah hasil penilaian yang dihasilkan dari beberapa tahapan yang dilakukan guru yaitu dari proses pemerolehan informasi baru berupa materi pelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik, proses mentransformasikan informasi yang diterima yaitu berupa pertanyaan yang dilontarkan guru kepada peserta didik, dan menguji atau mengevaluasi relevansi dan ketepatan pengetahuan peserta didik yaitu berupa pemberian soal oleh guru kepada peserta didik. Pada tahap tersebut, peserta didik diminta untuk menilai, membandingkan, atau mengevaluasi sejauh mana pengetahuan yang peserta didik peroleh sesuai dan relevan dengan konsep, teori, atau konteks yang

telah diajarkan sehingga hasil akhirnya akan diperoleh penilaian peserta didik dari aspek kognitif .

e. Implikasi Aspek Afektif

Dalam penelitian ini yang dimaksud dalam implikasi aspek afektif adalah hasil penilaian peserta didik berupa sikap yang dilakukan selama proses pembelajaran *project based learning* dari awal hingga akhir. Penilaian yang dilakukan berdasarkan hasil observasi atau pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh guru. Aspek afektif yang dinilai guru antara lain: bagaimana sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, sikap peserta didik terhadap guru, sikap peserta didik terhadap materi dari pokok-pokok bahasan yang disampaikan oleh guru, dan terakhir bagaimana sikap peserta didik dari hubungan sosialnya.

f. Implikasi Aspek Psikomotorik

Dalam penelitian ini yang dimaksud dalam implikasi aspek psikomotorik adalah hasil penilaian peserta didik berupa keterampilan yang dihasilkan selama proses pengerjaan proyek, baik dari tahap persiapan, proses pengerjaan, hingga hasil akhir proyek. Jadi, guru akan menilai bagaimana keterampilan siswa dalam mempersiapkan alat yang digunakan dalam membuat produk, alat tersebut berupa aplikasi *canva*. Kemudian, guru juga akan menilai keterampilan siswa dalam mengoperasikan aplikasi *canva* sehingga dapat menciptakan hasil

karya berupa produk poster sosiologi yang kreatif dan inovatif. Dan yang terakhir guru akan menilai keterampilan siswa dalam mempresentasikan hasil produk yang telah dikerjakan secara berkelompok.