



Penerapan Model Project Based Learning Menggunakan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Neneng Sri Lestari

STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

lestarineneng9@gmail.com

ABSTRAK

Belajar bahasa Inggris sangat penting karena bahasa Inggris digunakan secara internasional. Sebagian besar pengetahuan tentang sains dan teknologi tinggi ditulis dalam bahasa Inggris. Karena itu, bahasa Inggris yang diajarkan sebagai bahasa asing di Indonesia menjadi mata pelajaran wajib di SMP, SMA, dan Universitas. Siswa kurang kreatif dalam pelajaran Bahasa Inggris sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Al Maksum Stabat. Aplikasi Canva adalah media yang tepat untuk meningkatkan kreativitas Siswa. Topik penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Al Maksum Stabat pada mata pelajaran bahasa Inggris. Dengan Tujuan untuk meningkatkan Kreativitas siswa dalam Berbahasa Inggris melalui penerapan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva. Tahapan Metode Penelitian dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat saat pre-test, siklus I dan siklus II yaitu 16.67, 51.34 dan 85 serta persentasi keberhasilan siswa yang meningkat dari 0%, 46.67%, hingga 100%. Hasil lembar observasi dan kuesioner juga membuktikan bahwa model pembelajaran Project Based Learning menggunakan media Canva secara signifikan berhasil meningkatkan kemampuan mereka pada mata kuliah Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Project Based Learning, Canva, Bahasa Inggris

ABSTRACT

Learning English is very important because English is spoken internationally. Most of knowledge about science and high technology is written in English. Because of this, English, which is taught as a foreign language in Indonesia, is a compulsory subject in junior high schools, high schools and universities. Students are less creative in English lessons, so the right media is needed to increase the creativity of Al Maksum Stabat Vocational High School students. The Canva application is the right medium to increase student creativity. The topic of this research is the development of learning media using the Canva application to increase the creativity of Al Maksum Stabat SMK students in English subjects. With the aim of increasing student creativity in speaking English through the application of



learning media using the Canva application. The stages of the research method are carried out in four stages, namely planning, action, observation and reflection. The results of the study concluded that the average student scores increased during the pre-test, cycle I and cycle II, namely 16.67, 51.34 and 85 and the percentage of student success increased from 0%, 46.67% to 100%. The results of the observation sheets and questionnaires also prove that the Project Based Learning learning model using Canva media has significantly succeeded in improving their abilities in English courses.

Keyword: *Project Based Learning, Canva, English*

I. Latar Belakang Masalah

Belajar bahasa Inggris sangat penting karena bahasa Inggris digunakan secara internasional. Sebagian besar pengetahuan tentang sains dan teknologi tinggi ditulis dalam bahasa Inggris. Karena itu, bahasa Inggris yang diajarkan sebagai bahasa asing di Indonesia menjadi mata pelajaran wajib di SMP, SMA, dan Universitas. Pembelajaran daring membuat siswa kurang kreatif dalam pelajaran Bahasa Inggris sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk meningkatkan kreatifitas siswa SMK Al Maksum Stabat. Aplikasi Canva adalah media yang tepat untuk meningkatkan kreatifitas Siswa. Dibutuhkan perencanaan dan desain yang baik untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang kreatif. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva dilakukan untuk meningkatkan Kreatifitas khususnya pembelajaran yang menggunakan media.

Penelitian Pelangi (2020) menyimpulkan bahwa Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik.

Penelitian Pelangi (2020) menyimpulkan bahwa Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Project Based Learning Menggunakan Media Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa SMK Al Maksum pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pelajaran bahasa Inggris melalui penerapan Project based Learning menggunakan Media Canva.

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa penerapan PBL menggunakan Media Canva dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Maka penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreatifitas siswa di SMK Swasata Al Maksum Stabat.



II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan penerapan model pembelajaran Project based Learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Al Maksu Stabat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Model ini menggunakan sistem spiral refleksi yang terdiri dari beberapa siklus. Tiap siklus dimulai dari rencana (planning), kemudian tindakan (acting), dilanjutkan dengan observasi (observing), dan terakhir refleksi (reflecting) (Kemmis, & Retallick, 2004).

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu tes, observasi, dan kuesioner. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa, observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, serta kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data untuk mengetahui pendapat yang disampaikan.

Pengolahan dan analisa data dilakukan pada dua bagian utama yaitu melalui data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yang digunakan adalah nilai siswa sementara data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi dan kuesioner. Untuk mengetahui nilai rata-rata siswa di setiap siklus, berikut rumus yang akan digunakan:

Dimana :

X = Nilai rata-rata siswa

Nilai Total

N = Jumlah siswa

Untuk mengetahui persentasi keberhasilan prestasi siswa, peneliti menggunakan rumus berikut ini:

Dimana:

P= Persentasi nilai siswa x 100% (Arikunto, 2013)

R= Jumlah siswa yang mampu

T= Jumlah total siswa

III. PEMBAHASAAN

Penelitian dilaksanakan dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media *canva* pada siswa SMK Al Maksu Stabat mata pelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan secara daring dan menggunakan fasilitas internet. Durasi penelitian dilaksanakan dalam 4 bulan yaitu pada Semester Genap tepatnya pada siswa semester II Program Studi Teknik Informatika.

A. Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus 1 terdiri dari dua test sementara siklus II terdiri dari tiga test. Sebelum siklus I dilakukan, peneliti juga memberikan pre-test untuk mengetahui pemahaman dasar siswa dalam pembelajaran. Data dalam



penelitian ini diambil dari siswa kelas XI SMK Al Maksum Stabat yang berjumlah 20 siswa dengan kategori 15 siswa aktif dan 5 siswa non-aktif.

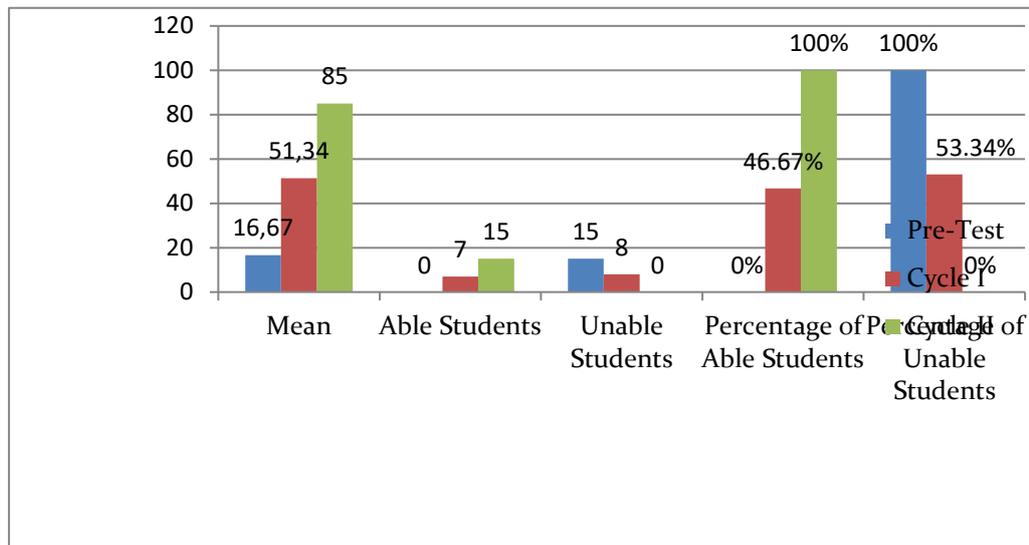
B. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diambil dari hasil test siswa yang terdiri dari dua siklus. Peningkatan hasil test siswa dalam penerapan model pembelajaran PJBL menggunakan media Canva pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Al Maksum Stabat dalam dua siklus tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Table 1: Peningkatan Hasil Test siswa dalam Pre-Test, Siklus I dan Siklus II

No	Students ' Initial	Point Pre- Test	Cycl e 1	Cycle 2
1	AM	20.00	40.0 0	90.00
2	DA	10.00	60.0 0	80.00
3	HER	10.00	40.0 0	80.00
4	MBN	20.00	65.0 0	85.00
5	MIA	20.00	40.0 0	80.00
6	MR	20.00	60.0 0	90.00
7	MRF	20.00	40.0 0	80.00
8	MRP	20.00	60.0 0	90.00
9	NA	20.00	60.0 0	90.00
10	NAD	10.00	50.0 0	85.00
11	REF	10.00	40.0 0	80.00
12	SU	20.00	60.0 0	90.00
13	SP	20.00	40.0 0	90.00
14	YD	20.00	50.0 0	85.00
15	ZS	10.00	65.0 0	80.00
	Total	250	770	1.275
	Mean	16. 67	51.3 4	85
	Able Students	0	7	15

Unable Students	15	8	0
Percentage of Able Students	0%	46.67%	100%
Percentage of Unable Students	100%	53.34%	0%



Gambar 1: Grafik Peningkatan Hasil Test siswa dalam Pre-Test, Siklus I dan Siklus II

Hasil test menunjukkan nilai rata-rata peningkatan hasil test siswa dari pre-test hingga siklus II. Pada saat pre-test nilai rata-rata siswa hanya 16.67, sementara pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 51.34, dan pada siklus II adalah 85. Total siswa yang mampu pada siklus I meningkat dari 7 siswa hingga 15 siswa. Persentasi siswa yang mampu juga meningkat dari 0%, 46.67% hingga 100% dan persentasi siswa yang tidak mampu menurun dari 100%, 53.34% hingga 0%. Ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media *Canva* bisa meningkatkan pencapaian siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

C. Data Kualitatif

Data kualitatif dikumpulkan melalui lembar observasi dan kuesioner yang dianalisis dengan cara sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan di lembar observasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *PJBL* telah diberikan kepada siswa. Pada saat pre-test, guru telah memberikan kuesioner, menganalisis kemampuan, situasi,



dan kondisi siswa. Kemudian guru juga menyatakan tujuan pembelajaran, dan menggunakan metode, media serta materi yang telah dipilih. Di akhir pembelajaran, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Berikut tabel hasil observasi kegiatan guru pada penerapan model pembelajaran *PJBL* menggunakan media *Canva* dari siklus I hingga siklus II:

Table 2: Hasil Observasi Kegiatan guru pada Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media *Canva* pada Mata Kuliah Bahasa Inggris di Sekolah Tinggi Teknologi Sinar Husni dari Siklus I hingga Siklus II

Aspek	Indikator	Pre-Test	Siklus I		Siklus II		
			1	2	3	4	5
A (Analyze Learners)	1. Memberikan Kuesioner	✓					
	2. Menganalisis Kemampuan siswa	✓					
	3. Menganalisis Situasi/Kondisi siswa	✓					
S (State Objectives)	4. Menjelaskan Tujuan Pembelajaran		✓	✓	✓	✓	✓
	5. Memilih Metode Tanya Jawab, Ceramah, Demonstrasi dan Metode Presentasi.		✓	✓	✓	✓	✓
U (Utilize Media and Materials)	6. Memilih Media Power Point dan Video						
	7. Menggunakan Media Power Point dan Video		✓	✓	✓	✓	✓
	8. Menggunakan Materi yang Sesuai dengan		✓	✓	✓	✓	✓



RPS							
R (Require Learners Participati on)	9. Bertanya kepada siswa Mengenai Materi yang Diberikan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	10. Memberik an Kuesioner kepada siswa	✓	✓	✓		✓	✓
E (Evaluate and Revise)	11. Mengeval uasi dan Merevisi Hasil Test siswa	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Total		6	7	6	7	7	7

Berdasarkan hasil dari lembar observasi di atas, dapat diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning menggunakan media Canva telah diterapkan terhadap siswa kelas XI SMK Al Maksu Stabat Pada saat pre-test peneliti menganalisis kemampuan serta situasi dan kondisi siswa dengan memberikan kuesioner. Kemudian menyatakan tujuan pembelajaran melalui memilih metode tanya Jawab, ceramah, demonstrasi dan metode presentasi. guru juga menggunakan media power point dan video serta memberikan materi yang sesuai dengan RPS. Di akhir pembelajaran, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan bertanya kepada siswa mengenai materi yang diberikan melalui serta mengevaluasi dan merevisi hasil test siswa.

2.2.Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengetahui pendapat yang disampaikan. Pada kuesioner pertama, 30% dari siswa mengatakan bahwa mereka cukup suka belajar dengan menggunakan media canva, 20% mengatakan suka, 10% mengatakan sangat suka, dan 40% mengatakan tidak suka. Pernyataan ini bermakna bahwa pembelajaran menggnakan media canva belum sepenuhnya disukai oleh siswa. Itu dikarenakan siswa belum menemukan model pembelajaran yang tepat bagi mereka. Setelah proses pembelajaran berlangsung, yaitu di akhir siklus II, siswa juga diberikan kuesioner untuk mengetahui pendapat mereka mengenai model pembelajaran Project Based Learning. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa 90% siswa menyukai penerapan model pembelajaran Project Based Learning menggunakan media Canva dan dibuktikan dengan peningkatan kemampuan mereka di setiap test.



IV.SIMPULAN

Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa nilai siswa meningkat di setiap test dari masing-masing siklus. Ada dua siklus dalam penelitian ini, yaitu siklus I yang terdiri dari dua test dan siklus II yang terdiri dari tiga test dimana nilai siswa selalu meningkat di setiap test untuk masing-masing siklus. Setelah melakukan penelitian dan menganalisis data, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media Canva secara signifikan berhasil meningkatkan pencapaian siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa saat pre-test yaitu 16.67 meningkat menjadi 51.34 di siklus I hingga meraih nilai rata-rata 85 di siklus II. Di sisi lain, persentasi untuk pencapaian siswa yang mampu untuk meningkatkan nilai mereka pada mata pelajaran Bahasa Inggris juga meningkat dari 0%, 46.67%, hingga 100%. Hasil dari penilaian lembar observasi membuktikan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media Canva telah diterapkan untuk meningkatkan pencapaian siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Al Maksum Stabat dan hasil dari penilaian kuesioner juga membuktikan bahwa siswa menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* Menggunakan media *canva* secara signifikan berhasil meningkatkan kemampuan mereka pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta..
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). *Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online*. Jurnal Ilmiah Pro Guru, 7(1), 1-10.
- Gladdol, David.1997. *The Future of English*.London:British Concil.
- Junaedi, S. (2021). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology*. Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora, 7(2, Oktober), 80-89. 4
- Kemmis, S., Mc. Taggart, R., & Retallick, J. 2004. *The Action Research Planner, 2nd ed.rev. Karachi: Aga Khan University, Institute for Educational Development*.
- Maduwu, B. (2016). *Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah*. Warta Dharmawangsa, (50).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring*. Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, 4(3).



- Munir, 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh: Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta. Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327..
- Noverita, A., & Siregar, Z. (2020). Hubungan Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Oleh Guru Geografi pada Materi Bumi dan Jagad Raya dengan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Berbasis Sosial*, 1(2), 19-25.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang sma/ma*. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Pontoh, G. H., Pua, C., Langi, H. S., & Waroh, A. (2018, October). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Politeknik Negeri Manado*. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 9, pp. 802-804).
- Rahmadhani, M., & Lestari, N. S. (2021). *SHARING FOR CARING: BERSAMA BERBAGI ILMU DAN MANFAAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI GAMES*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 41-51.
- Saukah, A. (2003). *Pengajaran bahasa Inggris di Indonesia: Tinjauan terhadap unjuk kerja pembelajar serta upaya peningkatannya*. Malang, Indonesia: Departemen Pendidikan Nasional-Universitas Negeri Malang.
- Susanti, R. (2002). *Penguasaan kosakata dan kemampuan membaca bahasa inggris*. *Jurnal pendidikan penabur*, 1(1), 87-93.