



**IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING
BERBASIS ADDIE UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS XI DI
SMK AN NUR SLAWI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk Memperoleh Gelar Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Informatika

OLEH:

TADZKIROTUL IMANIYAH

NIM. 2102000002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NAHDLATUL ULAMA STKIP NU KABUPATEN TEGAL**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING
BERBASIS ADDIE UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS XI TKJ DI
SMK AN NUR SLAWI**

Oleh :

TADZKIROTUL IMANIYAH
NIM. 2102000002

Diajukan untuk mengikuti ujian skripsi dan komprehensif

Dosen Pembimbing I


Firman, M.Kom.
NIDN. 0627049801

Dosen Pembimbing II


Fadilah Falah Svifa, M.Pd.
NIDN. 0609029101

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBASIS ADDIE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMK AN NUR SLAWI

Oleh :

TADZKIROTUL IMANIYAH
NIM. 2102000002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal 23 Juli 2025

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada Tanggal 23 Juli 2025

Diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I

Firman, M.Kom.
NIDN. 0627049801

Pembimbing II

Fadilah Fatah Syifa, M.Pd.
NIDN. 0609029101

Penguji I

Rizal Nurzuli M. Kom
NIDN. 0618058706

Penguji II

Dr. H. Muslikh, MSI.
NIDN. 2117026501

Mengetahui,
Ketua STKIP Nabdlatul Ulama Kabupaten Tegal

Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.
NIDN. 2112126901



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, Penulis.

Nama : Tadzkirotul Imaniyah

NIM : 2102000002

Program Studi : Pendidikan Informatika

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING
BERBASIS ADDIE UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS
XI TKJ DI SMK AN NUR SLAWI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai ketentuan yang berlaku.

Slawi, 23 Juli 2025

Yang Menyatakan



Tadzkirotul Imaniyah
NIM. 2102000002

MOTTO

“Dalam hidup, tak apa jika dirimu direndahkan oleh manusia, sebab Tuhanlah yang paling mengerti dan meninggikan pada waktunya. Proses tak selalu mulus kadang melelahkan, kadang menguji. Tapi setiap lelah adalah investasi, setiap sabar adalah pijakan untuk menjadi seperti versi diri yang kau impikan. Maka tetaplah melangkah, meski pelan, dan buktikan bahwa kamu mampu. Jadilah versi terbaik dari dirimu sendiri, bukan untuk dipuji, tapi untuk menghargai perjuanganmu sendiri”

~Tadzkirutul I~



**STKIPNU
TEGAL**

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, atas ridho dan izin Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya kecil ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi ridho serta izin bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayah Penulis, Bapak Nasrowi (alm), dan Ibu saya, Ibu Hajaroh, atas segala doa, dukungan, kasih sayang, serta semangat yang tiada henti dalam setiap langkah saya hingga saya berhasil menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa membalas segala kebaikan dan pengorbanan kalian.
3. Kepada cinta kasih ketiga saudara-saudaraku. Solikhati, Masruroh, dan Kheroni. Terima kasih atas doa, usaha, motivasi, dan dukungan yang telah diberikan pada adik terakhir ini.
4. Dosen Pembimbing, Bapak Firman, M.Kom. dan Mam Fadilah Falah Syifa M.Pd. yang telah sabar dalam membimbing, mengarahkan, memberi bantuan, doa, dan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan karya skripsi ini.
5. Terima kasih kepada Akmal Alfarizi atas dukungan, ketulusan, dan motivasi yang telah membantu penulis belajar tentang kesabaran dan pendewasaan diri.

Semoga segala jerih payah dan doa yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Aamiin...



ABSTRAK

Tadzkirotul Imaniyah, 2025 *IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING BERBASIS ADDIE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS XI TKJ DI SMK AN NUR SLAWI*. Skripsi. Jurusan Pendidikan informatika STKIP Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal. Pembimbing: (1) Firman M. Kom., (2) Fadilah Falah Syifa M. Pd.

Kata Kunci: Project Based Learning, ADDIE, Kreativitas dan Berpikir Kritis.

Pengembangan model pembelajaran yang inovatif sangat penting dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, terutama dalam membentuk siswa yang kreatif dan mampu berpikir kritis. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE guna meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI TKJ di SMK An Nur Slawi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan desain kuasi eksperimen. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model PjBL berbasis ADDIE dengan media interaktif Canva, dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan mencakup angket kreativitas, angket berpikir kritis, serta soal pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 88,86, sedangkan kelas kontrol sebesar 65,33. Uji Independent Sample T-Test menghasilkan nilai t-hitung sebesar -17,956 dengan signifikansi $< 0,001$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ini menunjukkan ide-ide inovatif dalam tugas proyek serta lebih terampil dalam menganalisis dan mengevaluasi permasalahan. Model PjBL berbasis ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Temuan ini dapat dijadikan referensi oleh pendidik dalam merancang pembelajaran berbasis proyek yang lebih terstruktur, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

ABSTRACT

Tadzkirotul Imaniyah, 2025 *THE IMPLEMENTATION OF ADDIE-BASED PROJECT BASED LEARNING TO IMPROVE THE CREATIVITY AND CRITICAL THINKING SKILLS OF GRADE XI TKJ STUDENTS AT SMK AN NUR SLAWI*. Thesis. Department of Informatics Education, STKIP Nahdlatul Ulama, Tegal Regency. Supervisors: (1) Firman, M.Kom. (2) Fadilah Falah Syifa, M.Pd.

Keywords: Project Based Learning, ADDIE, Creativity and Critical Thinking.

The development of innovative learning models is crucial to addressing the challenges of 21st-century education, particularly in shaping students to become creative and critical thinkers. This study aims to implement a Project Based Learning (PjBL) model based on the ADDIE framework to improve the creativity and critical thinking skills of Grade XI TKJ students at SMK An Nur Slawi. The research employed a quantitative method with a descriptive approach and a quasi-experimental design. The subjects consisted of two classes: the experimental class, which applied the ADDIE-based PjBL model using Canva as an interactive media, and the control class, which used conventional teaching methods. The instruments used included a creativity questionnaire, a critical thinking questionnaire, and pretest and posttest questions to measure learning outcomes. The results showed a significant improvement in the creativity and critical thinking abilities of students in the experimental class compared to the control class. The average posttest score in the experimental class was 88.86, while the control class scored 65.33. The Independent Sample T-Test produced a t-value of -17.956 with a significance level of < 0.001 , indicating a significant difference between the two groups. Students engaged in the PjBL model demonstrated innovative ideas in their project tasks and were more skilled in analyzing and evaluating problems. The ADDIE-based PjBL model proved effective in enhancing the quality of the learning process and student outcomes. These findings can serve as a reference for educators in designing more structured, adaptive, and project-based learning strategies aligned with the needs of 21st-century education.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan anugerah nikmat serta kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Implementasi Model Project Based Learning Berbasis ADDIE Menggunakan Media Interaktif Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Berpikir Kritis Siswa SMK An Nur Slawi” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang Tua dan Saudara-saudara yang telah memberikan banyak doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd., selaku Ketua STKIP NU Kabupaten Tegal.
3. Bapak Rizal Nurzuli M.Kom selaku Ketua Prodi Pendidikan Informatika yang telah banyak memberikan motivasi dan semangat selama menempuh studi di STKIP NU Kab. Tegal.
4. Bapak Firman, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Fadilah Falah Syifa M.Pd Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi, dan dukungan selama proses penyelesaian skripsi.
5. Para Dosen dan Staff serta seluruh karyawan STKIP NU Kab. Tegal yang telah memberikan semangat dan dukungan selama perkuliahan.

6. Seluruh Sahabat, Teman- teman yang telah banyak memberi saran, motivasi dan juga memberi support dalam menulis skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan keikhlasan semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini dengan sebaik-baiknya balasan. Peneliti juga menyadari keterbatasan dan kekurangan yang ada pada penulisan skripsi ini. Sehingga peneliti juga mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun bagi peneliti. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan juga pembaca.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Slawi, 23 Juli 2025

Peneliti

Tadzkirotul Imaniyah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.7. Sistematika Penulisan	9

BAB II.....	11
LANDASAN TEORI.....	11
2.1. Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis ADDIE	11
2.2. Kreativitas dan Berpikir Kritis	23
2.3. Hasil Penelitian Terdahulu	26
2.4. Teori yang Relevan	31
2.4.1. Model ADDIE	31
2.4.2. Project Based Learning (PjBL)	31
2.5. Kerangka Berpikir	32
2.6. Hipotesis.....	36
BAB III	38
METODE PENELITIAN.....	38
3.1. Jenis Penelitian.....	38
3.2. Desain Penelitian.....	40
3.3. Variabel Penelitian	41
3.3.1. Identifikasi Variabel.....	41
3.3.2. Definisi Operasional Variabel.....	43
3.4. Populasi dan Sampel Penelitian	46
3.4.1. Populasi.....	46
3.4.2. Sampel.....	47
3.5. Metode dan Alat Pengumpulan Data	50
3.5.1. Metode Pengumpulan Data	50
3.5.2. Alat Pengumpulan Data	53
3.5.3. Penyusunan Instrumen	53
3.6. Validitas dan Reliabilitas	55

3.6.1. Validitas Instrumen	55
3.6.2. Reliabilitas Instrumen	57
3.7. Teknik Analisis Data.....	58
3.7.1. Analisis Deskriptif	58
3.7.2. Uji Normalitas.....	59
3.7.3. Uji Independent Sample T-Test	60
3.8. Validitas Ahli	61
BAB IV	65
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1. Hasil	65
4.1.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	65
4.1.2. Pengujian Instrumen Kuisisioner.....	67
4.1.3. Pengujian Instrumen Test.....	77
4.1.4. Penerapan Model ADDIE dalam Pembelajaran.....	82
4.2. Hasil dan Pembahasan.....	85
4.2.1. Hasil Penerapan Model PjBL Berbasis ADDIE.....	86
4.3. Hasil Validasi Ahli.....	87
4.3.1. Validasi oleh Ahli Materi.....	88
4.3.2. Validasi oleh Ahli Media	88
BAB V.....	90
PENUTUP.....	90
5.1. Kesimpulan	90
5.2. Saran.....	91
5.3. Keterbatasan Penelitian.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model ADDIE	21
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	33



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3. 1 Desain Kuasi-Eksperimen.....	40
Tabel 3. 2 Variabel Penelitian.....	42
Tabel 3. 3 Daftar Nama Siswa Kelompok Eksperimen	48
Tabel 3. 4 Daftar Nama Siswa Kelompok Kontrol	49
Tabel 3. 5 Skala Likert.....	52
Tabel 3. 6 Presentase Kelayakan Validasi Ahli	63
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas (Variabel X)	67
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliability Statistic	70
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas (Variabel Y)	73
Tabel 4. 4 Realibility Statistics	76
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas	78
Tabel 4. 6 Hasil Uji t Group Statistic.....	80
Tabel 4. 7 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	80
Tabel 4. 8 Hasil Uji Statistic dan Perbandingan Manual-SPSS	85

**STKIPNU
TEGAL**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 2 Surat Selesai Seminar Proposal	98
Lampiran 3 Lembar Observasi.....	99
Lampiran 4 RPP Penelitian Kelas Kontrol.....	104
Lampiran 5 RPP Penelitian Kelas Eksperimen.....	106
Lampiran 6 Sheet Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel X	108
Lampiran 7 Sheet Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Y	109
Lampiran 8 Sheet Uji Normalitas	110
Lampiran 9 Sheet Uji t Paired Sample T-Test	111
Lampiran 10 Hasil Uji SPSS.....	112
Lampiran 11 Tabel r.....	115
Lampiran 12 Tabel t.....	116
Lampiran 13 Hasil Produk Siswa.....	117
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	119
Lampiran 15 Angket/Kuisisioner.....	121
Lampiran 16 Surat dan Angket Validasi Ahli.....	123
Lampiran 17 Soal Pretest dan Posttest	127
Lampiran 18 Surat Keterangan Perpustakaan	129
Lampiran 19 Surat Keterangan Turnitin	130
Lampiran 20 Hasil Turnitin.....	131
Lampiran 21 Surat Selesai Revisi	132

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dalam konteks modern menghadapi tantangan yang signifikan terkait peningkatan kreativitas siswa, khususnya di lingkungan pendidikan kejuruan seperti di SMK An Nur Slawi. Kreativitas merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki siswa untuk mampu bersaing di dunia yang semakin kompleks dan dinamis. Oleh karena itu, pendidik di SMK An Nur Slawi perlu mengimplementasikan metode pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model Project Based Learning (PjBL), yang memungkinkan siswa belajar melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Dengan begitu siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan inovasi. Namun, meskipun PjBL telah terbukti mampu meningkatkan konsep pengetahuan dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif (Setiani dkk., 2024) masih kekurangannya penelitian yang mengeksplorasi implementasi PjBL secara spesifik di SMK An Nur Slawi.

Penelitian sebelumnya lebih fokus pada konteks pendidikan umum, sedangkan konteks pendidikan kejuruan yang memiliki karakteristik dan kebutuhan unik belum banyak diteliti. Hal ini menciptakan celah penelitian

yang perlu diisi untuk memahami bagaimana PjBL dapat diadaptasi dan diimplementasikan secara efektif dalam konteks pendidikan kejuruan. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti Canva dalam pembelajaran juga menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. (Kade Suteja dkk., 2024) menyatakan bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang mengkaji integrasi media interaktif dalam model PjBL di SMK An Nur Slawi masih terbatas, sehingga penting untuk mengeksplorasi bagaimana media interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung pengembangan kreativitas mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru yang berguna bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan di lingkungan pendidikan kejuruan.

Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di SMK An Nur Slawi juga menjadi aspek penting yang perlu diteliti lebih lanjut. (Sri Rahayu & Hartinah, 2024) menunjukkan bahwa model ini dapat memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran. Namun, penelitian yang menghubungkan penerapan model ADDIE dengan PjBL berbasis media interaktif di SMK An Nur Slawi masih jarang dilakukan, sehingga memberi peluang untuk mengeksplorasi bagaimana langkah-langkah sistematis dalam model ADDIE dapat meningkatkan efektivitas PjBL dan media interaktif dalam konteks pendidikan kejuruan.

Selain itu, pemahaman yang lebih mendalam terhadap penerapan model ini dapat membantu pendidik merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan wawasan baru tentang bagaimana mengoptimalkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berbasis proyek. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan kurikulum yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di SMK An Nur Slawi.

Meskipun terdapat potensi besar dalam penerapan PjBL berbasis ADDIE dengan media Canva, namun tantangan dalam penerapan model ini juga perlu diperhatikan. Teterbatasnya akses teknologi dan pelatihan bagi guru menjadi kendala yang signifikan (Savitri dkk., 2024), yang dapat menghambat efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tantangan-tantangan tersebut, serta memberikan rekomendasi untuk menjamin kesetaraan akses bagi seluruh siswa di SMK An Nur Slawi. Dengan memahami tantangan-tantangan tersebut, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, sehingga seluruh siswa dapat merasakan manfaat dari metode pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini juga akan berkontribusi terhadap pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan siswa, serta mendorong peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi upaya peningkatan dan pengembangan pendidikan

kejuruan di Indonesia, serta memberikan pedoman bagi pengambil kebijakan dalam merumuskan strategi pendidikan yang lebih efektif.

Di tengah tantangan tersebut, peran media interaktif dalam pembelajaran di SMK An Nur Slawi menjadi semakin penting, terutama dalam konteks revolusi industri 4.0. (Indarta dkk., 2022) menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Namun, penelitian yang menghubungkan penggunaan media interaktif dengan peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam konteks PjBL di SMK An Nur Slawi masih perlu ditelaah lebih jauh (Habibunnisa., 2024). Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan penelitian yang lebih mendalam mengenai hubungan antara media interaktif dan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa yang merupakan kompetensi penting di era modern. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan kurikulum yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan industri, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pedoman bagi pendidik dalam mengintegrasikan media interaktif secara efektif dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, terdapat gap penelitian yang signifikan pada penerapan model Project Based Learning berbasis ADDIE dengan media interaktif Canva di SMK An Nur Slawi. Penelitian ini dilakukan dengan

membandingkan dua kelas, yaitu kelas XI TKJ 1 sebagai kelas kontrol yang membuat proyek poster menggunakan Microsoft Word tanpa media interaktif, dan kelas XI TKJ 2 sebagai kelas eksperimen yang membuat poster menggunakan metode Project Based Learning berbasis ADDIE dengan bantuan media Canva. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada kelas eksperimen, melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang terstruktur dan interaktif. Dengan mengisi kesenjangan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan pendidikan kejuruan di Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi lebih jauh tentang inovasi dalam pendidikan kejuruan, sehingga mendorong penelitian yang lebih komprehensif di bidang tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan mutu pendidikan di SMK An Nur Slawi dan sekitarnya, serta membantu terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan hal tersebut, judul yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Implementasi Model Project Based Learning Berbasis ADDIE untuk Meningkatkan Kreativitas dan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI TKJ di SMK An Nur Slawi”.

1.2. Identifikasi Masalah

- a. Rendahnya Tingkat Kreativitas Siswa: Banyak siswa di SMK An Nur Slawi menunjukkan tingkat kreativitas yang rendah, yang menghambat kemampuan mereka untuk bersaing di dunia yang semakin kompleks dan dinamis.
- b. Penggunaan Metode Pembelajaran Konvensional: Metode pembelajaran yang konvensional cenderung membuat siswa menjadi penerima informasi pasif, sehingga mereka tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
- c. Keterbatasan Akses terhadap Teknologi Siswa: Banyak siswa di SMK An Nur Slawi mengalami keterbatasan akses terhadap teknologi, seperti perangkat komputer atau internet, yang menghambat mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Canva. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan menghalangi pengembangan kreativitas serta berpikir kritis mereka. seperti Canva.

1.3. Batasan Masalah

- a. Penelitian ini dibatasi pada penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE dalam pembelajaran PKK di kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2 di SMK An Nur Slawi.
- b. Penelitian ini hanya akan menggunakan media interaktif Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tanpa mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran lainnya.

- c. Penelitian ini akan terbatas pada peningkatan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa, tanpa mengeksplorasi aspek lain seperti pengetahuan teknis atau hasil belajar akademik secara keseluruhan.

1.4. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana penerapan model Project Based Learning berbasis ADDIE dapat meningkatkan kreativitas siswa di SMK An Nur Slawi dalam pembelajaran PKK?
- b. Apa kontribusi penggunaan media interaktif Canva terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran di SMK An Nur Slawi?
- c. Apa saja tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam menerapkan model PjBL berbasis ADDIE dengan media Canva di SMK An Nur Slawi?

1.5. Tujuan Penelitian

- a. Menganalisis penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMK An Nur Slawi.
- b. Mengevaluasi kontribusi penggunaan media interaktif Canva terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran di SMK An Nur Slawi.
- c. Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam menerapkan model PjBL berbasis ADDIE dengan media Canva di SMK An Nur Slawi.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, yaitu:

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE dan penggunaan media interaktif dalam pendidikan kejuruan. Hasil penelitian ini akan memperkaya literatur yang ada mengenai hubungan kreativitas, berpikir kritis, dan teknologi dalam pendidikan, serta memberikan pemahaman lebih mendalam tentang efektivitas metode pembelajaran inovatif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik, yang mengintegrasikan teknologi dan metode aktif dalam proses belajar mengajar.

b) Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Penelitian ini memberikan panduan dan strategi bagi guru dalam menerapkan model Project Based Learning (PjBL) dan media interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- b. Bagi Siswa: Penelitian ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja.

- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, mendorong adopsi metode pembelajaran inovatif, dan memperkuat reputasi sekolah sebagai institusi yang berkomitmen terhadap pendidikan berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, permasalahan yang meliputi identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup kajian teori mengenai Implementasi, Model PjBL berbasis ADDIE, dan Media Interaktif Canva, penelitian terdahulu yang relevan, serta kerangka konseptual penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas pendekatan dan metode penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pembahasan serta hasil yang diperoleh dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran sebagai masukan untuk penelitian lanjutan di masa mendatang.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis ADDIE

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran inovatif di mana siswa terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri melalui kerja sama dengan teman sekelas dalam kelompok, dengan tujuan menyelesaikan proyek yang ditentukan oleh guru (Pransiska., (2023). Menurut (Emalfida, 2024), PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek. Dengan demikian, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajarnya. Penelitian oleh (Setiani dkk., 2024) mendukung hal ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, sehingga mendukung efektivitas PjBL. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat menghubungkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan aplikatif.

PjBL merupakan suatu metode belajar yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai medianya, di mana siswa akan melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Indarta dkk., 2022). Dalam konteks ini, siswa diajak untuk

terlibat dalam proses yang lebih mendalam, di mana mereka tidak hanya belajar dari buku teks, tetapi juga dari pengalaman praktis yang mereka lakukan. Hal ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. (Suteja dkk., 2024) juga menekankan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga sangat mendukung implementasi PjBL dalam konteks pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan menggunakan media yang menarik, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proyek yang mereka kerjakan. Oleh karena itu, integrasi media interaktif dalam PjBL menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Model pembelajaran PjBL (Project Based Learning) mengandalkan konsep pembelajaran konstruktivis sehingga model ini mampu mendukung peserta didik membangun pengetahuannya atas pengalamannya sendiri (Faridah dkk., 2022). Pendekatan ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan saling belajar satu sama lain, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Dengan demikian, PjBL tidak hanya berfokus pada hasil akhir proyek, tetapi juga pada proses kolaboratif yang terjadi selama pembelajaran, yang sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan abad ke-21 pada siswa. (Rahayu dkk., 2024) menambahkan bahwa pemanfaatan AI dalam PjBL dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga lebih siap menghadapi tantangan di dunia nyata. Penggunaan teknologi ini juga

memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dan sumber daya yang lebih luas, sehingga meningkatkan kualitas proyek yang mereka kerjakan. Dengan demikian, PjBL menjadi pendekatan yang relevan dan adaptif dalam menghadapi perkembangan saat ini.

Selain itu, PjBL juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan manajemen proyek. Dalam proses ini, siswa belajar untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka sendiri, yang mengajarkan mereka tentang pentingnya perencanaan dan pengorganisasian. Keterampilan ini sangat berharga, karena di dunia kerja, kemampuan mengelola proyek dengan baik seringkali menjadi kunci keberhasilan. Dengan demikian, PjBL tidak hanya mengajarkan konten akademis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat diterapkan di berbagai aspek kehidupan. Melalui pengalaman ini, siswa belajar untuk bertanggung jawab atas hasil kerja mereka dan memahami pentingnya kerja keras. Oleh karena itu, PjBL berkontribusi pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia profesional saat ini.

Selanjutnya, keterampilan manajemen proyek yang diperoleh melalui PjBL mendorong siswa untuk menjadi pembelajar seumur hidup. Dengan terlibat dalam proyek yang menantang, siswa belajar untuk mencari informasi, mengeksplorasi sumber daya, dan beradaptasi dengan situasi baru. Proses ini mengajarkan mereka bahwa pembelajaran tidak berhenti di dalam kelas, tetapi merupakan perjalanan yang berkelanjutan. Dengan mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran, maka siswa akan lebih

siap untuk menghadapi tantangan di masa depan dan terus mengembangkan diri. Keterampilan ini sangat penting dalam dunia yang terus berubah, di mana kemampuan untuk belajar dan beradaptasi menjadi kunci kesuksesan. Dengan demikian, PjBL tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan, tetapi juga dengan sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan mereka.

(Nurasiah., 2022) dalam belajar dengan menggunakan model project based learning, maka dapat diketahui beberapa karakteristiknya, yaitu: (1) siswa memutuskan kerangka kerja yang telah ditentukan sebelumnya; (2) siswa memiliki pengalaman untuk dapat memecahkan suatu kasus yang dapat diselesaikan melalui proyek; (3) siswa ikut merancang proses yang akan dilaluinya untuk dapat menghasilkan solusi; (4) siswa didorong untuk dapat berfikir kritis, dapat menyelesaikan masalah, dapat berkolaborasi, serta dapat berkomunikasi; (5) siswa diberikan tanggung jawab untuk mencari dan mengelola semua informasi yang telah dikumpulkan; (6) ahli dalam bidang keahlian yang berhubungan dengan proyek; (7) kegiatan evaluasi dilakukan secara berkala dan terus-menerus selama proyek berlangsung; (8) siswa secara umum diberikan kesempatan untuk dapat merefleksikan dan mengulas apa yang telah mereka lakukan; (9) produk dari akhir proyek yang beragam; (10) lingkungan belajar yang toleran terhadap suasana kesalahan dan perubahan. Karakteristik ini menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang holistik, yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Dengan pendekatan ini,

siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran, sehingga mereka dapat merasakan kepemilikan terhadap proses belajar mereka. Hal ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan mendukung keberagaman dalam cara siswa belajar.

(Jumroh., 2024) menambahkan bahwa PjBL dapat diintegrasikan dengan teknologi, seperti aplikasi Canva, untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memfasilitasi mereka dalam menghasilkan produk yang lebih kreatif dan inovatif. (Savitri dkk., 2024) juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi, hal ini menunjukkan bahwa PjBL dapat diterapkan di berbagai disiplin ilmu dengan hasil yang positif. Integrasi teknologi ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi secara lebih efektif, meskipun berada di lokasi yang berbeda. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam PjBL tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk beradaptasi dengan tuntutan dunia digital.

(Faridah dkk., 2022) menekankan bahwa efektivitas model PjBL dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi dan literasi digital peserta didik menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat relevan dalam konteks pendidikan saat ini. Dengan demikian, PjBL tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital. Dengan kemampuan literasi yang kuat,

siswa akan lebih mampu menganalisis informasi dan mengambil keputusan yang tepat dalam situasi yang kompleks. Hal ini sangat penting, mengingat dunia saat ini dipenuhi dengan informasi yang melimpah dan sering kali membingungkan. Oleh karena itu, PjBL berperan penting dalam membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi dunia yang terus berubah. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar untuk memahami konten, tetapi juga untuk menerapkannya dalam konteks yang lebih luas.

Kesimpulannya, Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis. Dengan melibatkan siswa dalam proyek nyata yang relevan, PjBL tidak hanya menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna, tetapi juga membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi kehidupan sehari-hari. Integrasi teknologi seperti penggunaan aplikasi Canva, semakin memperkaya pengalaman belajar siswa dan memudahkan mereka dalam menghasilkan produk yang inovatif. Penelitian yang dilakukan oleh berbagai peneliti, seperti (Setiani dkk., 2024), (Suteja., 2024) dan (Emalfida, 2024), menunjukkan bahwa PjBL dapat diterapkan di berbagai disiplin ilmu dengan hasil yang positif, baik dari segi pemahaman konsep maupun motivasi belajar. Dengan demikian, penerapan PjBL dalam pendidikan tidak hanya mendukung pengembangan akademik siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di dunia yang terus berubah, sehingga

menjadikan mereka individu yang lebih siap dan adaptif di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran ini dalam praktik mereka, guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Dengan menggunakan pendekatan PjBL, diharapkan peserta didik tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen pengetahuan yang aktif. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan kritis, kolaboratif, dan kreatif. PjBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari kesalahan, berinovasi, dan beradaptasi, yang merupakan keterampilan penting dalam menghadapi tantangan global. Dengan demikian, PjBL bukan hanya sekadar metode pembelajaran, tetapi juga sebuah filosofi pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk menjadi pemimpin masa depan yang kompeten dan kompetitif. Melalui pengalaman belajar yang holistik ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran sepanjang hayat. Dengan demikian, PjBL berkontribusi terhadap terbentuknya generasi yang tidak hanya siap menghadapi tantangan, tetapi juga mampu menciptakan solusi inovatif untuk masalah yang ada di masyarakat.

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini digunakan karena memiliki tahapan yang rinci, sistematis, dan mudah dipahami oleh peneliti

(Sugiyono, 2022). Dirancang untuk membantu pendidik dan pengembang kurikulum, model ADDIE menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan efisien. Menurut (Firda & Nurhadi, 2023) model ini memberikan kerangka kerja sistematis untuk merancang dan mengembangkan instrumen pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, model ini sangat relevan dalam konteks pendidikan yang terus berkembang, karena memungkinkan adaptasi yang tepat terhadap kebutuhan siswa. Pentingnya model ini terletak pada kemampuannya untuk memberikan struktur yang jelas dalam setiap tahap pengembangannya, sehingga memudahkan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Pada tahap Analisis, pengembang pembelajaran melakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta konteks dan tantangan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. (Supriyadi & Sari, 2022) menekankan bahwa analisis yang mendalam sangat penting untuk memahami karakteristik siswa dan lingkungan belajar, sehingga pengembangan metode pembelajaran dapat dilakukan lebih tepat sasaran. Dengan demikian, tahap analisis menjadi landasan yang penting dalam keseluruhan proses ADDIE, memastikan bahwa setiap langkah selanjutnya didasarkan pada pemahaman yang kuat tentang kebutuhan dan konteks siswa. Analisis yang baik juga membantu dalam mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan dan potensi kendala yang mungkin dihadapi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembang harus meluangkan waktu yang cukup untuk melakukan analisis

yang komprehensif sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Dengan langkah ini, diharapkan hasil pembelajaran dapat lebih optimal dan sesuai dengan harapan.

Setelah tahap analisis, proses berlanjut ke tahap Desain, di mana pengembang merencanakan model atau metode pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini, ditetapkan tujuan pembelajaran, dirancang skenario kegiatan belajar, dan disiapkan materi serta evaluasi hasil pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh (Rahmawati dan Hidayati, 2024) desain yang baik tidak hanya mencakup perencanaan konten, tetapi juga mempertimbangkan strategi pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Desain yang matang akan memastikan bahwa seluruh elemen pembelajaran saling mendukung dan terintegrasi dengan baik. Dengan cara ini, peneliti dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

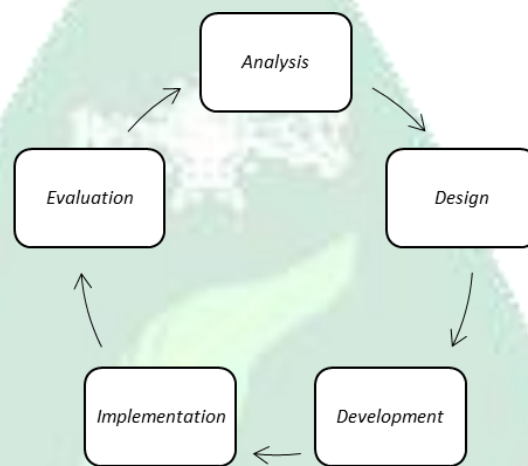
Tahap Pengembangan merupakan langkah di mana desain yang telah direncanakan diimplementasikan. Pada tahap ini, pengembang menciptakan dan menyiapkan bahan ajar, media, dan sumber belajar yang diperlukan untuk proses pembelajaran. Menurut (Prabowo & Lestari, 2022) pengembangan yang efektif akan menghasilkan produk pembelajaran yang siap pakai dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Setelah itu, pada tahap

Implementasi, rencana pembelajaran yang telah disusun dilaksanakan di kelas, di mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tahap ini sangat penting karena merupakan momen di mana seluruh perencanaan dan desain diuji dalam praktik nyata. Oleh karena itu, peneliti harus memastikan bahwa semua bahan ajar dan media yang digunakan dapat diakses dan dimanfaatkan dengan baik oleh siswa.

Sebagai langkah terakhir, tahap Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran serta umpan balik untuk perbaikan di masa mendatang. Menurut (Setiawan & Nuraini., 2023), evaluasi yang baik tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga memberikan wawasan tentang proses pembelajaran yang telah berlangsung, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa yang akan datang. Proses evaluasi ini sangat penting karena membantu pendidik memahami aspek mana yang berhasil dan mana yang perlu ditingkatkan. Dengan memahami secara mendalam tentang setiap tahap dalam Model ADDIE, kita dapat lebih jelas melihat bagaimana komponen-komponen tersebut berfungsi secara keseluruhan dalam pengembangan pembelajaran.

Gambar di bawah ini menunjukkan struktur Model ADDIE, yang menggambarkan lima tahap utama Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi yang saling terkait dalam pengembangan pembelajaran yang efektif:

Gambar 2. 1 Model ADDIE



Berdasarkan gambar di atas, kita dapat melihat bahwa setiap tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi merupakan komponen yang saling terkait dan membentuk kerangka kerja yang komprehensif. Model ADDIE mencakup proses berikut yang lebih mendetail:

- a. Analysis, pada tahap ini dianalisis kebutuhan pengembangan model/metode pembelajaran baru dalam kegiatan umum, dan dianalisis kelayakan dan persyaratan pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pengajaran baru diawali dengan permasalahan pada model/metode pengajaran yang diterapkan.

Pembelajaran saat ini tidak lagi memenuhi kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, dan karakteristik siswa. Akibatnya, masalah dapat muncul.

- b. Design, tahap perencanaan dalam merencanakan model atau metode pembelajaran sebanding dengan tahap perencanaan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini adalah proses sistematis yang dimulai dengan penetapan tujuan pembelajaran, perencanaan scenario atau kegiatan belajar, perencanaan materi, perencanaan materi, dan evaluasi hasil pembelajaran. Model pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan memberikan dasar untuk pengembangan berikutnya.
- c. Development; Implementasi desain produk adalah bagian dari pengembangan model ADDIE. Kerangka acuan konseptual untuk pengenalan metode atau model pembelajaran baru dibuat pada tahap perencanaan. Kerangka acuan konseptual menjadi produk siap pakai pada tahap pengembangan. Misalnya, pada tahap perencanaan ada rencana untuk menggunakan model atau metode baru, yang masih konseptual. Pada tahap pengembangan, bahan ajar untuk model atau metode baru, seperti media dan pembelajaran, dibuat atau disiapkan.
- d. Implementation; Rencana dan metode digunakan dalam situasi kelas nyata. Metode dan model diterapkan dalam situasi kehidupan nyata. Materi disampaikan menggunakan model baru ini. Setelah metode diterapkan, evaluasi awal dilakukan untuk menentukan bagaimana model atau metode akan diterapkan.

- e. Evaluation; Evaluasi berlangsung dalam dua bentuk, yaitu. penilaian formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap akhir pertemuan tatap muka dan evaluasi sumatif setelah kegiatan.

Secara keseluruhan, Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang komprehensif dan sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Dengan mengikuti lima tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, pengembang dapat memastikan bahwa setiap aspek pembelajaran diperhatikan dan dioptimalkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Setiap tahap memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan relevan bagi siswa. Melalui analisis yang mendalam, pengembang dapat memahami kebutuhan dan karakteristik siswa, yang kemudian diintegrasikan dalam desain pembelajaran yang menarik. Pengembangan yang baik menghasilkan materi dan media yang siap pakai, sedangkan implementasi yang efektif melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Pada akhirnya, evaluasi memberikan umpan balik yang berharga untuk perbaikan berkelanjutan. Dengan demikian, penerapan Model ADDIE tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memberikan landasan yang kuat bagi inovasi dalam metode pengajaran di era pendidikan yang terus berkembang.

2.2. Kreativitas dan Berpikir Kritis

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal-hal baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru tidak harus sesuatu yang belum ada sebelumnya, tetapi dapat berupa

gabungan atau hubungan baru dari unsur-unsur yang sudah ada. Menurut (Pratiwi dan Nugroho., 2024), kreativitas mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang inovatif, dan berpikir secara orisinal. Dengan demikian, kreativitas tidak hanya terbatas pada penciptaan, tetapi juga mencakup kemampuan untuk melihat sesuatu dari berbagai perspektif. Mengembangkan kreativitas sangat penting dalam pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia yang terus berubah. Lingkungan yang mendukung eksplorasi ide-ide baru dapat meningkatkan potensi kreativitas siswa, sehingga mereka dapat berkontribusi lebih baik dalam masyarakat.

Kreativitas dapat dipicu oleh pengalaman dan interaksi sosial. Ketika siswa terlibat dalam diskusi kelompok atau berkolaborasi dalam proyek, mereka memiliki kesempatan untuk berbagi ide dan perspektif yang berbeda, yang dapat memperkaya proses kreatif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti aplikasi desain grafis atau platform kolaboratif, juga menyediakan alat yang dibutuhkan untuk menyalurkan kreativitas dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Dengan menggunakan teknologi, siswa dapat menciptakan produk yang tidak hanya memenuhi standar akademis, tetapi juga mencerminkan keunikan dan orisinalitas mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong kreativitas dan inovasi. Dengan memberikan akses kepada siswa untuk menggunakan alat dan sumber daya yang mendukung pengembangan kreativitas, mereka dapat lebih siap untuk berkontribusi dalam masyarakat.

Seiring dengan pengembangan kreativitas, berpikir kritis juga memegang peran penting dalam dunia pendidikan. Berpikir kritis adalah proses mental yang melibatkan analisis, evaluasi, dan sintesis informasi untuk membuat keputusan yang logis dan rasional. Menurut (Rahayu., 2024) berpikir kritis mencakup kemampuan untuk berpikir secara reflektif dan jelas tentang apa yang diyakini atau dilakukan, termasuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi argumen. Hal ini sejalan bahwa berpikir kritis melibatkan keterampilan dalam menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, dan menarik kesimpulan yang logis. Berpikir kritis juga mencakup kemampuan untuk mempertimbangkan berbagai sudut pandang yang berbeda dan mengembangkan argumen yang koheren. Dengan demikian, berpikir kritis sangat penting dalam pendidikan, karena membantu siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi tersebut secara mendalam.

Ciri-ciri Berpikir Kritis sebagai berikut :

- a. Kemampuan untuk Mempertanyakan Asumsi
- b. Analisis Argumen
- c. Evaluasi Bukti Secara Objektif
- d. Terbuka terhadap Perspektif Baru
- e. Identifikasi Bias
- f. Kemampuan Merumuskan Pertanyaan Relevan
- g. Pencarian Solusi Kreatif
- h. Refleksi Diri

2.3. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu yang relevan akan diulas untuk memberikan gambaran tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva serta penerapan model Project Based Learning (PjBL) dalam konteks pendidikan. Kajian terhadap penelitian sebelumnya bertujuan untuk menunjukkan posisi dan kontribusi penelitian ini dalam mengisi celah yang belum banyak dibahas, khususnya pada implementasi PjBL berbasis ADDIE dengan dukungan media Canva di lingkungan SMK. Hasil-hasil penelitian terdahulu ini juga menjadi acuan dalam merancang metode, pendekatan, serta instrumen yang digunakan dalam penelitian. Tabel 2.1 berikut menyajikan ringkasan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Temuan Utama	Relevansi dengan PJBL
1	Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto , A. 2024	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan	Kuantitatif	Media interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan	Mendukung efektivitas PjBL dalam pembelajaran interaktif. ahli validasi media memperoleh

		pemahaman konsep siswa.		pemahaman konsep siswa.	hasil “sangat layak” pada aspek isi dengan persentase sebesar 86,45%, aspek penyajian sebesar 87,5%, aspek media sebesar 95%, dan aspek pemahaman sebesar 83,33%. Pada aspek bahasa memperoleh hasil “layak” dengan persentase sebesar 79,16%.
2	Suteja, K., Kertih, I. W., & Suastika 2024	Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan	Kuantitatif	Penggunaan media Canva meningkatkan motivasi dan hasil belajar	Relevan untuk PjBL yang interaktif, proses pembelajaran mengalami

		hasil belajar siswa pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang.		siswa.	peningkatan dari persentase 60% menjadi 90% sangat memotivasi siswa untuk belajar.
3	Emalfida 2024	Penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas pada materi keanekaragaman hayati di SMAN 11 Banda Aceh.	Eksperimen	PjBL berbasis Canva meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.	Menunjukkan efektivitas PjBL. Menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik ketuntasan siklus 1 65.7% meningkat pada siklus 2 menjadi 92.2%.
4	Savitri, O., Sudarmann, & Sutrisno	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis	Deskriptif	Pengembangan media interaktif berbasis Canva	Relevan untuk penerapan PjBL di mata pelajaran

	2024	Canva pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda.		meningkatkan pemahaman siswa.	ekonomi. Hasil uji coba lapangan menunjukkan respon positif dari siswa dengan skor rata-rata 70,32.
5	Prabowo, A., & Lestari, D. (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ADDIE	Penelitian dan Pengembangan (R&D) berbasis ADDIE	Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.	Menguatkan bahwa media interaktif berbasis ADDIE dapat diintegrasikan dalam proyek pembelajaran PjBL.
6	Firda, Hanum (2023)	Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik	Penelitian dan pengembangan (R&D) dengan	Model ADDIE efektif digunakan dalam merancang instrumen penilaian	Menunjukkan bahwa langkah ADDIE dapat digunakan untuk merancang media dalam

		SMA Negeri Kabupaten Mojokerto	n model ADDI E	yang sesuai kebutuhan siswa.	proses PjBL.
--	--	--------------------------------------	-------------------------	------------------------------------	--------------

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan media interaktif seperti Canva dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum mempertimbangkan konteks pendidikan kejuruan secara spesifik serta karakteristik siswa yang beragam, sehingga hasilnya kurang dapat digeneralisasi. Selain itu, fokus penelitian sebelumnya masih terbatas pada peningkatan hasil belajar secara umum, tanpa mengkaji secara mendalam aspek kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang merupakan keterampilan esensial dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengevaluasi efektivitas implementasi model Project Based Learning berbasis ADDIE yang didukung oleh media interaktif Canva di SMK An Nur Slawi. Dengan mengintegrasikan pendekatan PjBL dan model pengembangan sistematis ADDIE, serta memanfaatkan media Canva sebagai alat bantu visual, pembelajaran diharapkan menjadi lebih kontekstual, menarik, dan mampu mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam merancang metode pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di lingkungan pendidikan

kejuruan.belajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan masa depan.

2.4. Teori yang Relevan

2.4.1. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran dan media edukatif. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan saling terhubung dan berperan penting dalam menghasilkan rancangan pembelajaran yang efektif, efisien, dan terukur. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Collins., 2021) model ADDIE terbukti efektif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena memberikan alur kerja yang jelas dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Tahapan ADDIE dinilai mampu membantu pendidik menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta memfasilitasi pencapaian tujuan belajar secara optimal. Oleh karena itu, model ini sangat relevan digunakan dalam mendukung perancangan media interaktif seperti Canva dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek.

2.4.2. Project Based Learning (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan proyek nyata sebagai bagian dari proses pembelajaran. Model ini

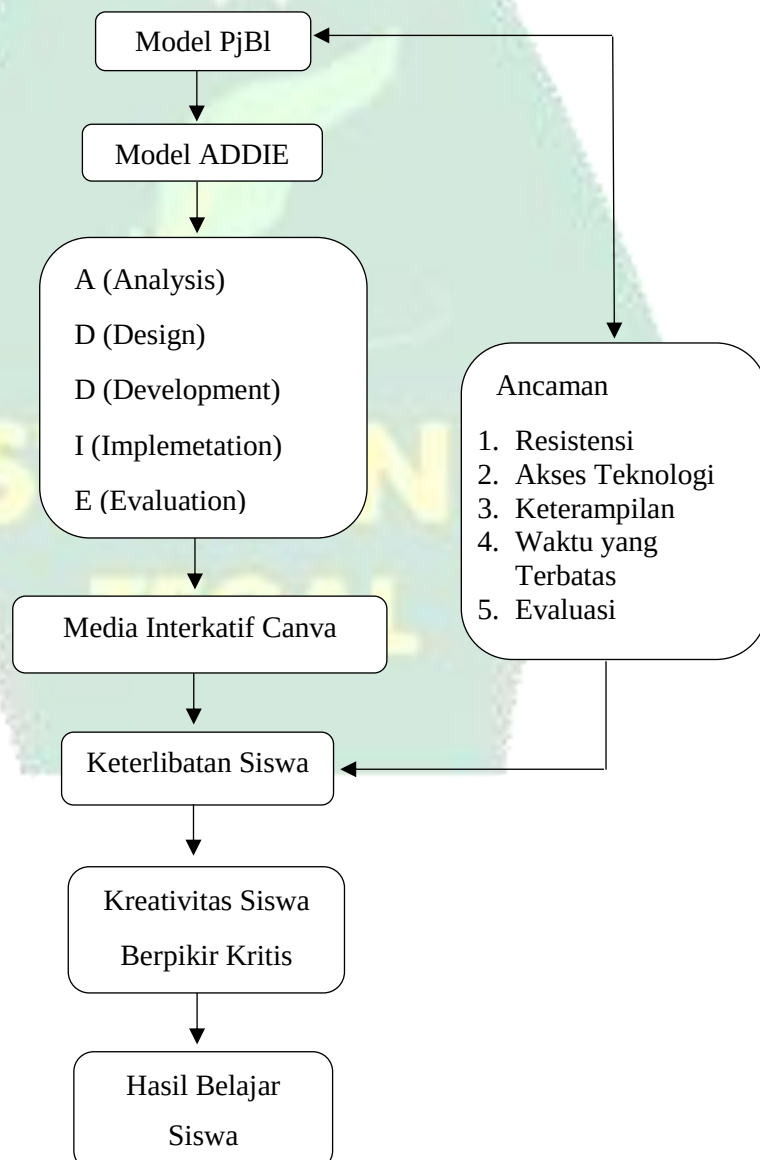
mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengembangkan solusi kreatif terhadap permasalahan yang diberikan. Menurut (Setiani dkk., 2024) penerapan model PjBL secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa, terutama ketika didukung oleh media digital yang menarik dan interaktif. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk mengalami proses belajar yang kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kehidupan nyata. Dalam konteks ini, integrasi PjBL dengan media seperti Canva tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memaksimalkan potensi mereka dalam menciptakan karya-karya kreatif yang bernilai edukatif. Oleh karena itu, model PjBL relevan digunakan untuk mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa SMK, terutama dalam pelajaran yang berbasis produk seperti pembuatan poster.

2.5. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan representasi konseptual yang menjelaskan hubungan logis antara variabel-variabel dalam suatu penelitian. Kerangka ini dibangun berdasarkan hasil kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan. Dalam penelitian ini, kerangka berpikir disusun untuk menunjukkan bagaimana penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE yang dipadukan dengan media interaktif Canva dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Model PjBL memberikan dasar pendekatan pembelajaran berbasis proyek,

sedangkan model ADDIE digunakan untuk merancang tahapan pelaksanaan pembelajaran secara sistematis dan terukur. Media Canva dimanfaatkan sebagai alat bantu interaktif untuk menunjang kegiatan proyek, khususnya dalam pembuatan produk visual berupa poster. Melalui pendekatan tersebut, siswa diharapkan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga mendorong peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu kreativitas dan berpikir kritis. Gambar 2.2 berikut menyajikan kerangka berpikir dalam penelitian ini:

Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir



Penelitian ini didasarkan pada kerangka berpikir yang menggabungkan model Project Based Learning (PjBL), model ADDIE, dan media interaktif Canva. PjBL dipilih karena mampu melibatkan siswa secara aktif dalam menyelesaikan proyek nyata yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Model ini mendorong siswa untuk lebih mandiri, berpikir kritis, dan kreatif. Untuk mendukung penerapannya, digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. ADDIE membantu merancang pembelajaran secara terstruktur dan sesuai kebutuhan siswa. Media Canva digunakan sebagai alat bantu untuk memperkuat tampilan visual proyek, seperti pembuatan poster. Canva dipilih karena mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Kolaborasi antara PjBL, ADDIE, dan Canva diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Keterlibatan ini menjadi kunci dalam mendorong peningkatan hasil belajar, khususnya kreativitas dan berpikir kritis. Meskipun demikian, penerapan model ini tetap memiliki tantangan, seperti keterbatasan teknologi, kesiapan siswa, dan rendahnya penggunaan media digital di sekolah. Faktor-faktor ini berpotensi menghambat keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis proyek secara optimal.

1) Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang akan diteliti, yaitu variabel independen berupa penerapan model PjBL berbasis ADDIE dengan

media Canva dan variabel dependen berupa kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

a) Variabel Independen (X)

- Implementasi Model Project Based Learning Berbasis ADDIE

b) Variabel Dependen (Y)

- Kreativitas dan Berpikir Kritis

2) Hubungan Antara Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen adalah penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE yang dipadukan dengan media interaktif Canva. Variabel ini diharapkan memberikan pengaruh terhadap variabel dependen, yaitu kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penerapan PjBL memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui proyek nyata, sedangkan model ADDIE memastikan proses pembelajaran berlangsung secara sistematis dan terarah. Penggunaan media Canva mendukung tampilan visual proyek yang lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Hubungan ketiga komponen ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di SMK An Nur Slawi, khususnya dalam aspek kreativitas dan berpikir kritis.

2.6. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap hubungan antar variabel dalam suatu penelitian yang akan dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis dirumuskan berdasarkan teori, kajian pustaka, dan kerangka berpikir yang telah disusun sebelumnya. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis dibedakan menjadi dua, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol menyatakan tidak adanya pengaruh atau perbedaan, sedangkan hipotesis alternatif menyatakan adanya pengaruh atau perbedaan yang signifikan antar variabel yang diteliti.

Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

a) H_0 (Hipotesis Nol):

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Project Based Learning berbasis ADDIE dengan media interaktif Canva terhadap kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI TKJ di SMK An Nur Slawi.

b) H_a (Hipotesis Alternatif):

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Project Based Learning berbasis ADDIE dengan media interaktif Canva terhadap kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI TKJ di SMK An Nur Slawi.

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan untuk menguji pengaruh penerapan model Project Based Learning berbasis ADDIE dengan bantuan media interaktif Canva terhadap kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hipotesis ini terdiri dari hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya pengaruh signifikan, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengujian hipotesis akan dilakukan melalui analisis data kuantitatif untuk mengetahui apakah model pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak nyata terhadap hasil belajar siswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali pengalaman siswa dan guru dalam menerapkan model Project Based Learning (PjBL) dan media Canva, serta mendeskripsikan dampaknya terhadap kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut (Creswell, 2022), penelitian kuantitatif berfokus pada pemahaman pengalaman dan makna yang diberikan individu terhadap fenomena tertentu. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pandangan siswa dan guru mengenai proses pembelajaran yang dilaksanakan. (Denzin & Lincoln, 2023) menekankan bahwa penelitian kuantitatif dapat memberikan wawasan mendalam tentang konteks sosial dan budaya di mana fenomena tersebut terjadi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat untuk pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran di masa depan.

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis hubungan sebab-akibat dengan memberikan intervensi tertentu kepada partisipan penelitian. Metode kuasi-eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel tertentu meskipun tidak melakukan pengacakan subjek

secara penuh. Dalam penelitian ini, peneliti merancang perlakuan eksperimental dan mengukur dampaknya terhadap variabel terikat. Data yang diperoleh berupa angka-angka yang kemudian dianalisis menggunakan metode statistik untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya untuk mengidentifikasi efektivitas suatu metode pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan metode random sampling untuk memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu dalam populasi. Data dikumpulkan melalui kuesioner untuk mengukur kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE, serta wawancara mendalam dengan siswa dan guru untuk memahami pengalaman mereka. Observasi kelas juga dilakukan untuk mencatat interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul, dengan harapan memberikan gambaran jelas tentang efektivitas media interaktif Canva. Untuk menjamin validitas data, peneliti melakukan uji validitas konten dan konstruk, serta menguji reliabilitas instrumen menggunakan metode Cronbach's Alpha. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan data yang diperoleh dapat dipercaya dan mencerminkan efektivitas model PjBL dalam meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa.

3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimental. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati pengaruh perlakuan tertentu tanpa melakukan randomisasi penuh terhadap subjek penelitian. Dalam konteks pendidikan, randomisasi seringkali sulit diterapkan sehingga kuasi-eksperimen menjadi alternatif yang tepat. Pemilihan partisipan tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media interaktif Canva dalam model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE. Fokus utama penelitian adalah meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

Tabel 3. 1 Desain Kuasi-Eksperimen

No	Kelompok	Perlakuan	Pretest & Posttest
1.	Kontrol	Model Project Based Learning berbasis ADDIE menggunakan media Canva.	Ya
2.	Eksperimen	Pembelajaran konvensional menggunakan MS Word	Ya

Peserta didik dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol menjalani pembelajaran konvensional tanpa perlakuan khusus membuat produk poster dengan MS

Word, sedangkan kelompok eksperimen diberikan pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media Canva. Untuk mengetahui efektivitas perlakuan, kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan. Tes ini bertujuan mengukur perubahan kreativitas dan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik sampel jenuh karena jumlah populasi yang relatif kecil. Dengan demikian, seluruh siswa yang menjadi populasi terlibat sebagai responden, sehingga hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran yang komprehensif.

3.3. Variabel Penelitian

3.3.1. Identifikasi Variabel

Dalam penelitian ini, variabel yang diidentifikasi terdiri dari variabel independen dan variabel dependent. Menurut (Sugiyono, 2022), variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab dalam suatu penelitian, sedangkan variabel dependen adalah variabel yang menjadi hasil atau efek dari variabel independen tersebut.

a. Variabel Independen

Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE yang menggunakan media interaktif Canva. Model ini diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar berbasis proyek kepada

siswa, dengan pendekatan sistematis melalui lima tahap ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Canva digunakan sebagai media interaktif untuk membantu siswa merancang produk kreatif secara visual dan menarik. Tujuan dari penerapan model ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

b. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kreativitas dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Kreativitas siswa diukur melalui kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide produk yang inovatif, orisinal, dan bermanfaat dalam proyek pembelajaran kewirausahaan. Berpikir kritis siswa diukur melalui kemampuan mereka dalam menganalisis masalah, membuat keputusan, mengevaluasi ide, dan menyusun strategi dalam proses pengembangan produk kreatif.

Identifikasi Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Variabel Penelitian

<i>Independent Variable (X)</i>	Model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE.
<i>Dependent Variable (Y)</i>	Kreativitas dan Berpikir Kritis

	Siswa
--	-------

3.3.2. Definisi Operasional Variabel

Menurut (Wardhana, 2024) definisi operasional adalah proses mendefinisikan variabel secara spesifik berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabel mencakup nama variabel, definisi variabel, hasil ukur, dan skala pengukuran. Model Project Based Learning (PjBL) didefinisikan sebagai metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis proyek dengan langkah-langkah ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kreativitas diukur melalui kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif, yang dinilai menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi. Sementara itu, berpikir kritis diukur melalui tes berpikir kritis yang mencakup pertanyaan analitis dan evaluatif. Dengan definisi operasional yang jelas, penelitian ini dapat memastikan bahwa variabel yang diukur sesuai dengan tujuan penelitian dan memudahkan dalam analisis data yang diperoleh.

a) Variabel Independen (Variabel Bebas)

- Media Pembelajaran Canva

Dalam penelitian ini, Canva didefinisikan sebagai platform desain grafis daring yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Canva digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dan oleh siswa untuk merancang produk kreatif dalam bentuk digital. Penggunaan Canva diukur melalui:

- 1) Fitur Canva yang digunakan dalam pembuatan proyek (template, elemen, animasi, dll)
 - 2) Frekuensi penggunaan Canva oleh siswa selama pembelajaran
 - 3) Kualitas visual dan isi dari produk desain yang dihasilkan siswa
 - 4) Persepsi kemudahan penggunaan Canva oleh siswa
- Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning - PjBL) Berbasis ADDIE

Dalam penelitian ini, Project Based Learning berbasis ADDIE didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam penyelidikan dan penyelesaian proyek secara aktif melalui lima tahap ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Penerapan

PjBL ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan kolaboratif. Implementasi model PjBL berbasis ADDIE diukur melalui:

- 1) Kesesuaian tahapan ADDIE dalam pelaksanaan proyek
- 2) Tingkat keterlibatan aktif siswa selama proyek berlangsung
- 3) Kualitas produk kreatif yang dihasilkan siswa
- 4) Manajemen waktu dan penyelesaian proyek oleh siswa

b) Variabel Dependen (Variabel Terkait)

- Kreativitas dan Berpikir Kritis Siswa

Dalam penelitian ini, kreativitas dan berpikir kritis siswa didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide orisinal, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan solusi inovatif melalui pembelajaran berbasis proyek dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Kemampuan ini dikembangkan melalui kegiatan merancang produk secara mandiri maupun kelompok menggunakan media Canva. Kreativitas dan berpikir kritis siswa diukur melalui:

- 1) Nilai pre-test dan post-test untuk mengukur perkembangan pengetahuan dan kemampuan berpikir

- 2) Penilaian kualitas produk proyek yang dihasilkan siswa berdasarkan rubrik kreativitas dan orisinalitas
- 3) Penilaian terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan
- 4) Penilaian aspek keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan inisiatif.

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1. Populasi

Menurut (Arikunto, 2022), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam konteks ini, populasi mencakup siswa dari dua kelas pada tingkat XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK An Nur Slawi. Kelas XI TKJ 1 terdiri dari 18 siswa, sedangkan kelas XI TKJ 2 memiliki 28 siswa, sehingga total populasi berjumlah 46 siswa. Pemilihan populasi ini didasarkan pada relevansi materi pembelajaran dengan kompetensi yang sedang dipelajari oleh siswa. Dengan melibatkan seluruh siswa dari kedua kelas, diharapkan data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efek Model Project Based Learning berbasis ADDIE. Penggunaan media interaktif Canva diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa.

Selain itu, dengan melibatkan seluruh populasi, penelitian ini menghindari potensi bias yang mungkin timbul dari pemilihan sampel

yang tidak representatif. Hal ini memastikan bahwa setiap siswa memperoleh peluang yang setara untuk terlibat dalam penelitian. Dengan cara ini, hasil yang diperoleh menjadi lebih sah dan dapat diterapkan pada konteks yang sebanding. Pendekatan ini juga memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai efektivitas Model Project Based Learning berbasis ADDIE. Dengan melibatkan semua siswa, peneliti dapat menganalisis data dengan lebih komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran di lingkungan pendidikan.

3.4.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Menurut (Jailani dkk., 2023) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian baik dari segi waktu, tenaga, dana dan jumlah populasi yang sangat banyak. Maka peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar representatif (dapat mewakili). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik random sampling, yaitu metode pengambilan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dengan demikian, sampel yang digunakan

dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2, yang berjumlah 46 siswa.

Tabel 3. 3 Daftar Nama Siswa Kelompok Eksperimen

NO	Nama	L/P
1	Ahmad Baihaqi Mustofa	L
2	Ahmad Setiaji	L
3	Akbar Fadilah	L
4	Alicia Queen Cahfa M.	P
5	Alip Hidayah	L
6	Ardi Cahyo	L
7	Asyroful Awiya A.M	L
8	Bayu Malikin	L
9	Dimas Bagus Saputro	L
10	Duma Randi	L
11	Eka Prambudi R.	L
12	Eza Navzar S.	L
13	Farras Asadullah	L
14	Hafiz Ramadhani	L
15	M. Denis Akbar A	L
16	M. Khirai Baihaqi	L

17	M. Yusup Pratama	L
18	Miko Cahyadi	L
19	Muhammda Rifaldi	L
20	Muhammad Abdullah	L
21	Muhammad Ibad	L
22	Muhammad Raja Ramadhan	L
23	Musyaffa Hisyam Alfatih	L
24	Nadia Lestari Putri	P
25	Ramdani	L
26	Rizki Dwi Setiawan	L
27	Salman Ali	L
28	Wahyu Arif Pratama	L

Tabel 3. 4 Daftar Nama Siswa Kelompok Kontrol

No	Nama	L/P
1	Ali Akhmad Shera	L
2	Diandra Farras Abdullah	L
3	Dimas Kurniawan	L
4	Gusti Aji Wibowo	L
5	Hertian Aziz Saputra	L

6	Hiqmal Restu Aditia	L
7	M. Abdi Riyansyah	L
8	M. Adi Sulistiawan	L
9	M. Malik Abdul Azis	L
10	Moh Murtado	L
11	Moh Zulfikar	L
12	Muhammad Akhyar	L
13	Muhammad Muzaky	L
14	Novanji Badrik Badawi	L
15	Prayoga Irwan Ananto	L
16	Purna Irawan B	L
17	Setya Bagus Wibawa	L
18	Lizan Akhsanul Amir	L

3.5. Metode dan Alat Pengumpulan Data

3.5.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Masing-masing metode memiliki tujuan dan prosedur yang berbeda, yang dijelaskan sebagai berikut:

a) Pre-test dan Post-test

Tes yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Pre-test ini bertujuan untuk mengetahui tingkat awal pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa terkait materi pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Hasil pre-test menjadi acuan untuk mengetahui perbedaan awal antara kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Canva berbasis Project Based Learning (PjBL). Post-test, tes yang diberikan kepada kedua kelompok setelah pembelajaran selesai. Post-test digunakan untuk mengukur peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perbandingan antara hasil pre-test dan post-test digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan media interaktif Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model PjBL berbasis ADDIE.

b) Kuisisioner

Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang efektif untuk memperoleh informasi dari responden secara sistematis (Nurlelah dkk., 2024). Angket ini terdiri dari sejumlah pernyataan yang dirancang untuk menggali tanggapan siswa mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan media Canva. Skala yang digunakan adalah skala Likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 =

Netral, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju). Angket ini bertujuan untuk mengukur dimensi-dimensi hasil belajar yang meliputi:

- a. Pemahaman konsep yang diajarkan
- b. Keterampilan kreatif dan berpikir kritis
- c. Motivasi belajar siswa
- d. Persepsi siswa terhadap media Canva dalam pembelajaran

Skala Likert.

Tabel 3.5 Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Netral	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

c) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Fokus observasi adalah pada keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, pelaksanaan proyek, penggunaan media Canva, serta respons siswa terhadap instruksi guru. Observasi ini bertujuan untuk menangkap perilaku

nyata siswa dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, serta membandingkan dinamika proses belajar di kedua kelompok. Data dari observasi digunakan sebagai pendukung hasil tes dan angket untuk memastikan validitas temuan penelitian.

3.5.2. Alat Pengumpulan Data

- 1) Tes Hasil Belajar (Pre-test dan Post-test)
- 2) Kuesioner (Angket)
- 3) Lembar Observasi
- 4) Dokumentasi (catatan lapangan, artefak hasil kerja siswa)

3.5.3. Penyusunan Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat utama yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur, mengamati, dan mengumpulkan data dari fenomena yang sedang diteliti. (Mulatiningsih & Rindrayani, 2025) menyatakan bahwa instrumen penelitian berfungsi sebagai alat pengumpul data yang memudahkan peneliti dalam memperoleh informasi yang diperlukan guna menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen disusun berdasarkan kajian teori dan indikator yang relevan agar mampu menghasilkan data yang valid dan reliabel. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar (pretest dan posttest), lembar observasi, angket (kuesioner), serta dokumentasi. Tes pretest dan posttest dirancang untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model Project Based Learning

berbasis media interaktif Canva. Melalui serangkaian instrumen ini, peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Tes pretest dan posttest dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa secara kuantitatif. Butir soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran PKK dan disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa, serta divalidasi oleh ahli materi sebelum digunakan. Peneliti menyusun kisi-kisi soal sebagai panduan untuk menjaga konsistensi materi dan tingkat kesulitan antara pretest dan posttest. Selain itu, kunci jawaban dan pedoman penskoran juga disiapkan untuk memastikan penilaian dilakukan secara objektif. Hasil dari pretest dan posttest dianalisis untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan pembelajaran berbasis proyek diterapkan. Dengan demikian, instrumen tes ini menjadi salah satu alat utama untuk membuktikan efektivitas penggunaan media interaktif Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Instrumen lainnya adalah lembar observasi, kuesioner, dan dokumentasi, yang digunakan untuk memperkuat data hasil tes. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung keterlibatan siswa, interaksi dalam kelompok, serta penggunaan media Canva selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi berisi indikator seperti keaktifan, kreativitas, dan pemahaman siswa yang dinilai secara sistematis. Kuesioner dengan skala Likert digunakan

untuk mengukur persepsi dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek yang mereka jalani. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan pembelajaran dalam bentuk foto, catatan, dan dokumen resmi yang relevan. Semua instrumen ini saling melengkapi agar hasil penelitian memiliki dasar yang kuat, baik dari segi data kuantitatif maupun kualitatif.

3.6. Validitas dan Reliabilitas

3.6.1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan evaluasi terhadap pertanyaan penelitian guna menilai sejauh mana peserta memahami pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Jika hasilnya menunjukkan ketidaksesuaian, kemungkinan besar responden mengalami kesulitan dalam memahami pertanyaan yang diajukan.

a. Jenis-Jenis Validitas

- 1) Validitas Isi adalah pengujian yang bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen dapat mencerminkan seluruh aspek perilaku yang menjadi sampel penelitian.
- 2) Validitas Konstruk merupakan pengujian yang menilai apakah pertanyaan yang digunakan telah sesuai dalam mengukur konsep teoritis yang telah ditetapkan oleh peneliti.

- 3) Validitas Kriteria mengacu pada validitas yang didasarkan pada kriteria tertentu dan diuji kepada responden yang menjadi subjek penelitian.

b. Cara Menghitung Validitas

Untuk mengevaluasi validitas setiap butir pertanyaan, skor yang terdapat pada pertanyaan dikaitkan dengan skor totalnya. Skor pada setiap pertanyaan disebut sebagai nilai X, sedangkan skor total disebut sebagai nilai Y.

1) Pearson Product Moment

Validitas data dapat dianalisis menggunakan metode Pearson Product Moment dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor item (X) dan skor total (Y)

n = jumlah responden

X = skor butir pernyataan

Y = skor total setiap responden

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara X dan Y

$\sum X$ = jumlah skor butir

$\sum Y$ = jumlah skor total

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat dari skor butir

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat dari skor total

Jika nilai hitung lebih besar dari r tabel, maka instrumen tersebut dianggap valid.

3.6.2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mengacu pada evaluasi terhadap konsistensi jawaban yang diberikan oleh responden. Keandalan biasanya dinyatakan dalam bentuk numerik, sering kali dalam bentuk koefisien. Semakin besar nilai koefisien, semakin tinggi tingkat konsistensi atau keandalan jawaban responden. Salah satu metode yang diterapkan dalam mengukur tingkat keandalan data dalam penelitian adalah uji Cronbach's Alpha. Rumus yang digunakan dalam perhitungan Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_t} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien realibilitas alpha

k = jumlah jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir soal

σ_t^2 = varians total

Reabilitas diterima apabila nilai Cronbach's Alpha > 0.6.

3.7. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu pendekatan atau prosedur dalam mengolah data agar dapat diubah menjadi informasi yang lebih mudah dipahami. Dengan proses ini, karakteristik data menjadi lebih jelas dan dapat dimanfaatkan dalam mencari solusi atas suatu permasalahan, khususnya dalam konteks penelitian. Selain itu, analisis data juga dapat diartikan sebagai serangkaian langkah dalam mengonversi data penelitian menjadi informasi yang nantinya berguna dalam proses pengambilan kesimpulan.

Berdasarkan pendapat (Sugiyono, 2022), metode penelitian kuantitatif adalah suatu metode riset yang didasarkan pada paradigma positivisme, di mana studi ini dilakukan terhadap kelompok atau sampel spesifik. Biasanya, pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik acak, sementara pengumpulan datanya dilakukan melalui instrumen penelitian kuantitatif. Kemudian, data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan statistik atau metode kuantitatif untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian (Sugiyono, 2022).

3.7.1. Analisis Deskriptif

Berdasarkan pendapat (Martaria & Munajah, 2022) metode analisis deskriptif merupakan suatu teknik yang berfungsi untuk menjelaskan

atau menguraikan data yang telah diperoleh tanpa menarik kesimpulan yang bersifat general. Teknik ini memiliki tujuan untuk menyajikan karakteristik data secara terstruktur dan tepat. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif diterapkan untuk menjelaskan tanggapan responden terkait metode PjBL berbasis ADDIE yang berfungsi meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa.

3.7.2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan bagian dari uji prasyarat analisis yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam konteks penelitian ini, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok control berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena uji ini dinilai lebih akurat untuk jumlah sampel kecil hingga menengah ($n < 50$). Menurut (Marwinda & Danardono, 2024) uji Shapiro-Wilk lebih sensitive dibandingkan Kolmogorov-Smirnov dalam mendeteksi penyimpangan dari distribusi normal. Oleh karena itu, Shapiro-Wilk dipilih sebagai metode utama dalam penelitian ini.

Rumus Shapiro-Wilk (W)

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i (x_{(n+1-i)} - x_{(i)}))^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Keterangan:

W = Statistik uji Shapiro-Wilk

$X(i)$ = nilai data yang sudah diurutkan dari kecil ke besar

$\bar{x}$ = rata-rata dari seluruh nilai data

a_i = konstanta yang tergantung pada ukuran sampel n (diambil dari table Shapiro-Wilk)

n = jumlah data

Setelah nilai W dihitung (biasanya dilakukan oleh perangkat lunak statistik seperti (SPSS), untuk menentukan nilai signifikan (p-value) akan dibandingkan dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan ($= 0,05$). Pengambilan keputusan dilakukan dengan kriteria:

- Jika nilai Sign. (p-value) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai Sign. (p-value) $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

3.7.3. Uji Independent Sample T-Test

Uji Independent Sample T-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan atau independen, misalnya antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji ini termasuk ke dalam uji statistik parametrik karena mensyaratkan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Menurut (Pradana dkk., 2022), uji independent sample t-test merupakan salah satu teknik analisis statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua

kelompok sampel yang tidak saling berhubungan. Uji ini digunakan untuk melihat efektivitas perlakuan yang diberikan dalam suatu penelitian eksperimen.

Rumus manual untuk menghitung nilai t pada uji independent sample t-test adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

X_1 = Rata-rata kelompok pertama (misalnya kelas eksperimen)

X_2 = Rata-rata kelompok kedua (misalnya kelas kontrol)

S_1^2 = Varians kelompok pertama

S_2^2 = Varians kelompok kedua

n_1 = Jumlah sampel pada kelompok pertama

n_2 = Jumlah sampel pada kelompok kedua

Langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai

t_{tabel} berdasarkan derajat kebebasan ($df = n_1 + n_2 - 2$). Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

3.8. Validitas Ahli

Validasi oleh para ahli dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran sebelum diberikan kepada peserta didik. Proses ini merupakan langkah penting dalam tahap Development pada model pengembangan ADDIE, dengan tujuan memastikan bahwa media telah sesuai baik dari segi isi maupun tampilan. Validasi ahli merupakan proses penilaian kelayakan suatu produk atau instrumen oleh individu yang memiliki keahlian khusus di

bidangnya baik dari aspek konten maupun teknis penyajian. Proses ini dilakukan sebelum produk tersebut digunakan secara luas untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan kualitas output. Proses validasi melibatkan panel ahli yang memberikan penilaian terhadap aspek relevansi, keterbacaan, kegrafikan, dan kelayakan umum produk penelitian. Nilai rata-rata dari skor para ahli digunakan sebagai dasar keputusan apakah produk dinyatakan valid, cukup valid, atau perlu revisi.

Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh:

1. Ahli materi, yaitu guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) yang menilai kesesuaian materi dalam poster dengan kompetensi dasar, kurikulum, dan tujuan pembelajaran.
2. Ahli media, yaitu guru Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang memiliki keahlian dalam desain grafis, dan mengevaluasi tampilan visual, keterbacaan, serta aspek teknis dari poster yang dibuat menggunakan Canva.

Instrumen yang digunakan dalam proses validasi berupa angket berskala Likert 1–5, dengan indikator yang disesuaikan dengan focus penilaian masing-masing ahli.

Hasil validasi kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

Kriteria penilaian kelayakan media dalam penelitian ini mengacu pada kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Presentase Kelayakan Validasi Ahli

Presentase Kelayakan	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini merupakan bagian penting dari tahap development dalam model ADDIE. Ahli materi yang terlibat adalah guru PKK yang menilai kesesuaian isi poster dengan kurikulum dan kompetensi dasar. Validasi ini bertujuan untuk memastikan isi materi sudah benar, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi dijadikan dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan. Dengan adanya validasi, media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

4.1.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

SMK An Nur Slawi adalah sekolah menengah kejuruan swasta yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Sekolah ini terletak di Slawi, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah. SMK An Nur Slawi didirikan pada tanggal 31 Desember 2011 dengan dasar hukum SK Pendirian Nomor 01/YKAS/SK/XII/2011. Izin operasional sekolah diberikan melalui SK Nomor 420/01548/2012 pada tanggal 9 April 2012. Sejak berdirinya, sekolah ini terus berkembang dalam memberikan layanan pendidikan kejuruan yang berkualitas.

SMK An Nur Slawi memiliki dua program keahlian utama, yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Akuntansi. Kedua program tersebut dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan teknologi. Saat ini, sekolah memiliki total 147 siswa yang tersebar di berbagai tingkat kelas. Proses pembelajaran dibimbing oleh 16 orang guru yang memiliki latar belakang pendidikan dan keahlian yang relevan. Fasilitas yang tersedia di

sekolah mendukung kegiatan belajar mengajar, termasuk laboratorium komputer dan ruang multimedia.

Visi SMK An Nur Slawi adalah “Menyelenggarakan pendidikan berkualitas yang memadukan kompetensi kejuruan dengan nilai-nilai Islami.” Selain itu, sekolah memiliki misi untuk menjadi lembaga pendidikan kejuruan unggulan yang menghasilkan lulusan berkompeten, berakhlak mulia, dan mampu bersaing di era modern. Nilai-nilai keislaman dijadikan landasan dalam pembentukan karakter siswa melalui kegiatan pembelajaran dan pembiasaan di lingkungan sekolah. Visi dan misi ini menjadi pedoman dalam menyusun kurikulum serta strategi pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, sekolah tidak hanya fokus pada kemampuan akademik, tetapi juga pada pembentukan moral dan etika peserta didik.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang telah memiliki dasar pengetahuan dan keterampilan awal yang memadai. Kelas ini dipilih karena dianggap siap untuk mengikuti pembelajaran berbasis proyek yang menuntut kerja sama, kreativitas, dan pemikiran kritis. Model pembelajaran yang digunakan adalah Project Based Learning (PjBL) dengan pendekatan pengembangan berbasis ADDIE. Media interaktif Canva digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan

keaktivitas dan kemampuan berpikir kritis siswa selama proses belajar berlangsung.

4.1.2. Pengujian Instrumen Kuisisioner

a) Uji Validitas (Variable X)

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap item pernyataan dalam angket benar-benar mampu mengukur variabel yang diteliti, yaitu penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE. Tujuan dari uji validitas ini adalah untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan dalam angket mampu mencerminkan konstruk yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment, baik melalui bantuan software SPSS versi 25 maupun secara manual. Perhitungan dilakukan terhadap data dari 46 responden, yang merupakan gabungan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor setiap butir (X) dikorelasikan dengan skor total (Y) untuk mengetahui validitas item.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas (Variabel X)

Item	Pearson Corelation	Sig.(2-tailed)	Keretangan

X01	0,849	0,000	Valid
X02	0,778	0,000	Valid
X03	0,861	0,000	Valid
X04	0,785	0,000	Valid
X05	0,728	0,000	Valid
X06	0,841	0,000	Valid
X07	0,751	0,000	Valid
X08	0,643	0,000	Valid
X09	0,775	0,000	Valid
X10	0,805	0,000	Valid

Perhitungan Manual:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Diketahui:

(n) Jumlah Responden = 46

$\sum x = 161$ (jumlah skor butir)

$\sum y = 1686$ (jumlah skor total)

$\sum xy = 6025$ (jumlah hasil perkalian antara skor butir dan skor total)

$\sum x^2 = 583$ (jumlah kuadrat dari skor butir)

$$\sum Y^2 = 62698 \text{ (jumlah kuadrat dari skor total)}$$

Maka:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{46(6025) - (161)(1686)}{\sqrt{[46(583) - 161^2][46(62698) - 1686^2]}} \\ &= \frac{277150 - 271446}{(26818 - 25921)(2884108 - 2840196)} \\ &= \frac{5704}{\sqrt{897 \times 43912}} = \frac{5704}{6274.1} = 0,849 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas dan hasil perhitungan manual menggunakan rumus validitas Pearson Product Moment, diperoleh hasil yang sama dengan output SPSS, yakni r hitung sebesar 0,849 untuk item X01. Nilai r tabel untuk jumlah responden $n = 46$ pada taraf signifikansi 5% (0,05) adalah sebesar 0,291. Karena seluruh nilai Pearson Correlation dari item X01 hingga X10 bernilai positif dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item dinyatakan valid. Kesamaan hasil antara perhitungan manual dan SPSS memperkuat validitas instrumen yang digunakan. Dengan demikian, semua butir pernyataan dalam

variabel X layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

b) Uji Reliabilitas (Variabel X)

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen kuesioner dalam mengukur variabel yang sama, yaitu penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan bantuan software SPSS versi 25 maupun secara manual. Data yang digunakan berjumlah 46 responden, seluruhnya valid tanpa ada data yang dikeluarkan (N valid = 46, N excluded = 0). Penggunaan Cronbach's Alpha bertujuan untuk mengetahui sejauh mana seluruh item dalam instrumen menghasilkan data yang stabil dan konsisten. Nilai Cronbach's Alpha yang tinggi menunjukkan bahwa item-item tersebut saling berkorelasi secara internal dan reliabel.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliability Statistic

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	10

Perhitungan Manual:

Diketahui:

Jumlah item (k) = 10

Jumlah responden (n) = 46

$\sum \sigma_b^2$ varians skor butir = 8.8386

Varians total skor (σ_t^2) = 53.9768

Rumus:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(\frac{1 - \sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \frac{10}{10-1} \left(\frac{1 - 8.8386}{53.9768} \right)$$

$$r_{11} = \frac{10}{9} (1 - 0.1637)$$

$$r_{11} = \frac{10}{9} \cdot 0.8363 = 0.9292$$

Berdasarkan hasil output Reliability Statistics, nilai Cronbach's Alpha adalah sebesar 0,929 untuk 10 item pernyataan. Nilai ini menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen berada dalam kategori sangat tinggi atau sangat baik, karena melebihi batas minimum yang disarankan, yaitu 0,70. Nilai tersebut menunjukkan bahwa seluruh item dalam instrumen variabel X mampu memberikan hasil yang konsisten. Dengan demikian, instrumen ini dianggap reliabel dan layak digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Semakin tinggi nilai Alpha, semakin kecil kemungkinan instrumen menghasilkan kesalahan pengukuran.

Secara keseluruhan, hasil uji reliabilitas menggunakan software SPSS maupun uji manual menunjukkan bahwa instrumen kuesioner variabel X memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,929 memperkuat hasil uji validitas sebelumnya, di mana seluruh item telah dinyatakan valid. Baik secara validitas maupun reliabilitas, instrumen ini memenuhi kriteria alat ukur yang baik dalam konteks penelitian pendidikan. Dengan hasil ini, peneliti dapat menggunakan instrumen kuesioner variabel X untuk mengumpulkan data dengan keyakinan bahwa instrumen tersebut akurat dan stabil. Oleh karena itu, instrumen variabel X dinyatakan reliabel dan siap digunakan dalam analisis selanjutnya.

c) Uji Validitas (Variabel Y)

Uji validitas terhadap instrumen variabel Y dilakukan untuk mengukur sejauh mana setiap butir pernyataan mampu merepresentasikan aspek peningkatan kreativitas dan berpikir kritis siswa sebagai hasil dari penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE. Instrumen dinyatakan valid apabila item-itemnya memiliki hubungan yang signifikan terhadap total skor, yang dianalisis menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Dalam penelitian ini, analisis validitas dilakukan melalui dua cara,

yaitu menggunakan bantuan software SPSS versi 25 dan juga dilakukan perhitungan manual. Pengujian dilakukan berdasarkan data dari 46 responden, dan hasil korelasi antara skor item (Y) dengan skor total (Y) dibandingkan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,291.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas (Variabel Y)

Item	Pearson Corelation	Sig.(2- tailed)	Keretangan
Y01	0,63	< 0,001	Valid
Y02	0,545	< 0,001	Valid
Y03	0,521	< 0,001	Valid
Y04	0,402	0,005	Valid
Y05	0,491	0,001	Valid
Y06	0,351	0,016	Valid
Y07	0,41	0,004	Valid
Y08	0,362	0,013	Valid
Y09	0,458	0,002	Valid
Y10	0,64	< 0,001	Valid

Perhitungan Manual:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Diketahui:

(n) Jumlah Responden = 46

$\sum x = 161$ (jumlah skor butir)

$\sum y = 1686$ (jumlah skor total)

$\sum xy = 5985$ (jumlah hasil perkalian skor butir dan total)

$\sum x^2 = 583$ (jumlah kuadrat skor butir)

$\sum y^2 = 62698$ (jumlah kuadrat skor total)

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{46(5985) - (161)(1686)}{\sqrt{[46(583) - 161^2][46(62698) - 1686^2]}} \\ &= \frac{275344 - 271446}{(26818 - 25921)(2884108 - 2840196)} \\ &= \frac{3898}{\sqrt{897 \times 43912}} = \frac{3898}{6274.1} = 0,636 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas yang di uji dengan software SPSS maupun uji manual memperoleh nilai yang sama yaitu 0,636, dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan (Y01–Y10) menunjukkan nilai Pearson Correlation yang positif dan nilai Sig. < 0,05, Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson dengan jumlah responden 46, sehingga r tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 0,291. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item memiliki r hitung > 0,291, sehingga semua pernyataan

dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh pernyataan mampu merepresentasikan aspek peningkatan kreativitas dan berpikir kritis siswa secara konsisten. Item-item dalam instrumen juga telah memenuhi syarat validitas dalam konteks pengukuran kuantitatif. Oleh karena itu, instrumen variabel Y dapat digunakan untuk tahap pengumpulan dan analisis data selanjutnya.

d) Uji Reliabilitas (Variabel Y)

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat memberikan hasil yang konsisten dan stabil dalam mengukur variabel yang sama, yaitu peningkatan kreativitas dan berpikir kritis siswa melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE. Instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi antar item pernyataannya, sehingga dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, teknik uji reliabilitas yang digunakan adalah Cronbach's Alpha, yang merupakan metode paling umum dalam menguji konsistensi internal suatu instrumen. Proses pengujian dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 maupun secara manual, menggunakan data dari 46 responden

siswa kelas XI TKJ dan terdiri dari 10 item pernyataan dari variable Y.

Tabel 4. 4 Realibility Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.796	10

Perhitungan Manual:

Diketahui:

Jumlah item (k) = 10

Jumlah responden (n) = 46

$\sum \sigma_p^2$ varians skor butir = 8.5874

Varians total skor (σ_t^2) = 53.8068

Rumus:

$$r_{11} = \frac{10}{10-1} \left(\frac{1-8.5874}{53.8068} \right)$$

$$r_{11} = \frac{10}{9} (1-0.1596)$$

$$r_{11} = \frac{10}{9} \cdot 0.8404 = 0.796$$

Berdasarkan hasil output SPSS maupun uji manual, nilai Cronbach's Alpha dan uji manual memiliki nilai yang sama sebesar 0,796, yang berarti bahwa reliabilitas instrumen termasuk dalam kategori tinggi. Nilai ini telah melampaui batas minimum 0,70 yang disarankan dalam penelitian kuantitatif, sehingga dapat

disimpulkan bahwa seluruh item dalam instrumen saling berkorelasi secara internal dan mampu mengukur variabel secara konsisten.

Dengan demikian, instrumen variabel Y dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian. Hal ini dibuktikan dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,796 yang telah melampaui batas minimum yang disyaratkan, yaitu 0,70. Nilai tersebut menunjukkan bahwa setiap item dalam instrumen memiliki konsistensi internal yang baik. Hasil uji reliabilitas ini juga memperkuat temuan pada uji validitas sebelumnya, di mana seluruh item dinyatakan valid. Oleh karena itu, instrumen variabel Y telah memenuhi kriteria sebagai alat ukur yang baik dalam penelitian pendidikan.

4.1.3. Pengujian Instrumen Test

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan secara terpisah pada masing-masing kelas (kontrol dan eksperimen) menggunakan uji Shapiro-Wilk yang di uji menggunakan software SPSS maupun uji manual . Hal ini bertujuan untuk mengetahui masing-masing kelompok memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan sebelum dilakukan uji parametik.

Berikut hasil uji normalitas untuk data pretest dan posttest:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.133	18	.200 [*]	.960	18	.610
	Posttest A (Kontrol)	.153	18	.200 [*]	.965	18	.703
	Pretest B (Eksperimen)	.148	28	.122	.937	28	.094
	Posttest B (Eksperimen)	.142	28	.153	.949	28	.191

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Perhitungan Manual:

Diketahui:

Data pretest (urut) = 22, 24, 26, 28, 28, 28, 28, 30, 30, 30, 32, 32, 32, 32, 34, 36, 36

$$\text{Mean } \bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{159}{10} = 31.0$$

$$\sum (x_i - \bar{x})^2 =$$

$$(22-31)^2 + (24-31)^2 + (26-31)^2 + (28-31)^2 + (28-31)^2 + (28-31)^2 + (28-31)^2 + (30-31)^2 + (30-31)^2 + (30-31)^2 + (30-31)^2 + (32-31)^2 + (32-31)^2 + (32-31)^2 + (32-31)^2 + (34-31)^2 + (36-31)^2 + (36-31)^2 = 208$$

$$a_i =$$

$$[0.4886, 0.3253, 0.2553, 0.2027, 0.1587, 0.1197, 0.0837, 0.0496, 0.016$$

$$3] \text{ dikuadratkan} = 13.93^2 = 194.11$$

Penyelesaian:

Rumus:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i (x_{(n+1-i)} - x_{(i)}))^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

$$W = \frac{(13.93)^2}{208} = \frac{194.11}{208} = 0,960$$

Nilai signifikansi (Sig.) pada pretest kelas control 0,610 dan nilai posttest 0,703 sedangkan pada pretest kelas eksperimen nialainya 0,094 dan nilai posttest 0,191. Maka nilai (Sign) pada keempat kelompok data lebih besar dari > 0.05 , baik pada uji Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, seluruh data pretest dan posttest baik pada kelas kontrol maupun eksperimen memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, sehingga uji statistik parametrik dapat digunakan untuk pengujian hipotesis selanjutnya.

b) Uji Independent Sample T-Test

Uji Independent Sample T-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan, dalam hal ini antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dilakukan terhadap hasil posttest guna melihat pengaruh penggunaan model Project Based

Learning (PjBL) berbasis ADDIE dengan media interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS versi 25, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji t Group Statistic

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Kontrol	18	65.33	4.851	1.143
Post Eksperimen	28	88.86	3.979	0.752

Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 88,86, sedangkan kelas kontrol sebesar 65,33. Perbedaan ini menunjukkan adanya selisih nilai yang cukup besar antara kedua kelompok.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Independent Sample T-Test

Variances	t	df	Sig.	Mean Df	Std. Error Df	Lower	Upper
Equal variances assumed	-17.956	44	< 0.001	-23.52	1.31	-26.164	-20.883

Dari hasil tersebut, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah < 0.001, yang berarti lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena nilai t-hitung sebesar -17.956 lebih besar dari t-tabel (pada df = 44), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Untuk memastikan validitas perhitungan, dilakukan juga uji Independent Sample T-Test secara manual menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$X_1 = 88.66 \text{ (kelas eksperimen)}$$

$$X_2 = 65.33 \text{ (kelas kontrol)}$$

$$S_1 = 3.979, \text{ jadi } S_1^2 = 15.83$$

$$S_2 = 4.851, \text{ jadi } S_2^2 = 23.54$$

$$n_1 = 28$$

$$n_2 = 18$$

$$t = \frac{88.66 - 65.33}{\sqrt{\frac{15.83}{28} + \frac{23.54}{18}}} = \frac{23.33}{\sqrt{0.566 + 1.308}} = \frac{23.33}{\sqrt{1.874}} = \frac{23.33}{1.37} = 17.17$$

Hasil perhitungan manual sebesar $t = 17.17$ mendekati hasil dari SPSS yaitu $t = -17.956$. Perbedaan kecil terjadi karena pembulatan pada perhitungan manual, sedangkan SPSS menggunakan

perhitungan presisi komputer. Kedua hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning berbasis ADDIE menggunakan media Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menggunakan Microsoft Word.

4.1.4. Penerapan Model ADDIE dalam Pembelajaran

Model ADDIE merupakan model pengembangan instruksional yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan sebagai kerangka dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang dibantu dengan media interaktif Canva. Berikut penjabaran penerapannya:

a. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan terhadap siswa kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2, termasuk karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar. Peneliti menemukan bahwa siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan aplikatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Selain itu, peneliti juga meninjau kurikulum dan silabus untuk memastikan kesesuaian materi dengan metode yang akan digunakan. Analisis ini menjadi dasar dalam merancang kegiatan

pembelajaran yang kontekstual dan berpusat pada siswa. Dengan pemahaman awal yang kuat terhadap kebutuhan siswa, pembelajaran dirancang agar lebih relevan dan efektif dalam mencapai tujuan belajar.

b. Design (Perancangan)

Tahap ini mencakup perancangan media interaktif Canva serta penyusunan RPP berbasis PjBL. Setiap kegiatan pembelajaran dirancang agar berorientasi pada proyek, seperti membuat poster produk sesuai dengan topik yang dipelajari. Rencana pembelajaran juga disusun agar mendorong keterlibatan aktif siswa dan pengembangan kreativitas. Desain pembelajaran memperhatikan urutan materi, metode penyampaian, serta strategi evaluasi yang sesuai. Dengan perancangan yang terstruktur, proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan efektif dan menarik.

c. Development (Pengembangan)

Media pembelajaran berupa desain interaktif menggunakan Canva dikembangkan sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Peneliti memastikan bahwa media yang dikembangkan menarik, mudah digunakan, dan mendukung tujuan pembelajaran. Selain media, instrumen kuisisioner dan soal tes disusun untuk menilai hasil belajar siswa secara objektif. Tahap ini juga melibatkan proses revisi berdasarkan masukan dari ahli atau

uji coba terbatas. Dengan pengembangan yang matang, media dan instrumen siap digunakan dalam implementasi pembelajaran.

d. Implementation (Implementasi)

Pembelajaran dilaksanakan selama empat pertemuan di kelas eksperimen sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mendampingi dan membimbing siswa selama proses pembuatan proyek. Siswa aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, dan menuangkan ide mereka dalam bentuk poster menggunakan Canva. Selama proses berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. Tahap ini memberikan pengalaman belajar langsung yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

e. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan melalui pengukuran pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, angket disebarkan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap proses dan media pembelajaran yang digunakan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Nilai posttest meningkat dibandingkan pretest, dan siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran. Evaluasi ini

menjadi bukti bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dan layak digunakan.

4.2. Hasil dan Pembahasan

Tabel 4. 8 Hasil Uji Statistic dan Perbandingan Manual-SPSS

Jenis Uji	Metode	SPSS	Manual	Keterangan
Validitas (Variabel X & Y)	Pearson Correlation	Semua r hitung > 0,291 (r tabel, n = 46) Sig < 0,05	X = 0,849 Y = 0,636	Semua item valid karena memiliki korelasi signifikan
Reliabilitas	Cronbach's Alpha	Variabel X: α = 0,929 Variabel Y: α = 0,796	X = 0.929 Y= 0, 795	Kategori sangat tinggi dan tinggi → instrumen reliabel
Normalitas	Shapiro-Wilk	Semua Sig. > 0,05	W= 0,960	Distribusi data normal (parametrik)
Independent Sample T- Test	SPSS	t = -17.956 df = 44 Sig. = < 0.001	t = 17.17	Hasil posttest kelas eksperimen signifikan lebih tinggi dari kelas kontrol

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE dengan bantuan media interaktif Canva dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKK. Untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis, dilakukan beberapa uji statistik, yaitu uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan independent sample t-test. Uji validitas digunakan

untuk memastikan bahwa instrumen benar-benar dapat mengukur variabel yang dimaksud secara sah. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item pada variabel X dan Y memiliki nilai korelasi lebih besar dari r tabel (0,291) dan signifikansi $< 0,05$, sehingga semua pernyataan dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal antarbutir instrumen. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,929 untuk variabel X dan 0,796 untuk variabel Y menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi, sehingga layak digunakan dalam pengambilan data.

Uji normalitas dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk karena jumlah responden kurang dari 50 pada masing-masing kelompok. Hasil menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk seluruh data pretest dan posttest berada di atas 0,05, menandakan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk diuji secara parametrik. Uji independent sample t-test kemudian digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil SPSS menunjukkan nilai t-hitung sebesar -17.956 dengan signifikansi $< 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Perhitungan manual juga dilakukan sebagai pembandingan, dan diperoleh nilai $t \approx 17,17$ yang mendekati hasil SPSS, dengan perbedaan kecil karena pembulatan. Hasil kedua metode ini memperkuat kesimpulan bahwa model PjBL berbasis ADDIE dengan media Canva memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan metode konvensional.

4.2.1. Hasil Penerapan Model PjBL Berbasis ADDIE

Pada hasil penerapan Model PjBL berbasis ADDIE ini menjawab rumusan masalah yang ketiga tentang tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam menerapkan model PjBL berbasis ADDIE dengan media Canva di SMK An Nur Slawi. Berdasarkan hasil observasi selama

proses pembelajaran dan refleksi dari angket siswa, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi siswa dalam menerapkan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE dengan media Canva. Tantangan pertama adalah keterbatasan kemampuan teknis dalam menggunakan Canva, terutama bagi siswa yang belum terbiasa dengan aplikasi desain digital. Beberapa siswa juga mengalami kendala dalam mengakses perangkat yang memadai dan jaringan internet yang stabil selama proses pengerjaan proyek. Tantangan kedua berkaitan dengan manajemen waktu, di mana sebagian siswa masih kesulitan mengatur jadwal kerja kelompok dan menyelesaikan proyek tepat waktu. Selain itu, dalam tahap implementasi model ADDIE, beberapa siswa mengalami kebingungan dalam memahami instruksi proyek dan membagi tugas secara merata dalam tim. Kurangnya kepercayaan diri dan kemampuan berpikir kritis yang belum merata juga menjadi hambatan dalam menggali ide-ide kreatif. Meskipun demikian, dengan bimbingan peneliti dan latihan berulang, siswa secara bertahap dapat mengatasi hambatan tersebut dan menunjukkan peningkatan partisipasi serta kualitas proyek.

4.3. Hasil Validasi Ahli

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa poster berbasis Canva yang dikembangkan, dilakukan validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi materi dan tampilan media sebelum diterapkan kepada peserta didik.

4.3.1. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) yang memiliki kompetensi dalam penilaian isi materi sesuai kurikulum dan tujuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan 10 butir pernyataan menggunakan skala Likert 1–5. Berdasarkan hasil pengisian angket, diperoleh total skor 37 dari skor maksimal 50. Maka, persentase kelayakan dihitung sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \left(\frac{37}{50} \right) \times 100\% = 74\%$$

Dengan demikian, hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 74%, yang termasuk dalam kategori layak digunakan. Artinya, dari sisi isi, media pembelajaran sudah cukup sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, namun masih ada beberapa saran untuk perbaikan.

4.3.2. Validasi oleh Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh guru Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang memiliki keahlian dalam bidang desain grafis dan media pembelajaran digital. Validasi ini berfokus pada aspek tampilan visual, keterbacaan, dan tata letak media yang dikembangkan. Dari hasil angket yang terdiri dari 10 item penilaian, diperoleh total skor 33 dari 50, sehingga persentase kelayakan adalah:

$$Presentase\ Kelayakan = \left(\frac{33}{50}\right) \times 100\% = 66\%$$

Persentase ini termasuk dalam kategori cukup layak, yang berarti media sudah dapat digunakan, namun memerlukan beberapa revisi dari sisi tampilan agar lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster berbasis Canva layak digunakan dengan beberapa perbaikan. Ahli materi menyatakan bahwa isi materi sudah cukup sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, sedangkan ahli media memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas tampilan visual agar lebih optimal.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis ADDIE dengan menggunakan media interaktif Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa SMK. Proses pembelajaran yang dirancang melalui tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation terbukti mampu menghasilkan pembelajaran yang terstruktur, menarik, dan bermakna. Hal ini diperkuat dengan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen yang menunjukkan kualitas alat ukur sangat baik, serta hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah mengikuti pembelajaran. Penggunaan media Canva dalam kegiatan proyek seperti pembuatan poster juga terbukti efektif dalam merangsang ide dan kreativitas siswa, serta mendorong partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung.

Selain itu, hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik. Validasi dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 74%, yang termasuk dalam kategori “layak digunakan”, karena isi materi dinilai sudah sesuai dengan kurikulum, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.

Sementara itu, validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 66%, yang tergolong “cukup layak”, dengan catatan perlunya perbaikan dalam aspek visual dan keterbacaan. Dengan demikian, pengembangan media berbasis ADDIE yang dipadukan dengan pendekatan PjBL dan media Canva dapat dianggap berhasil dan dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMK, khususnya dalam penguatan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan kreatif.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran berbasis proyek dan media digital interaktif seperti Canva guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kreatif.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti akses internet dan pelatihan guru terkait media pembelajaran interaktif.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran berbasis proyek dan terbuka terhadap penggunaan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan abad 21.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian serupa pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda serta dalam jangka waktu yang lebih panjang agar dapat melihat dampak jangka panjang penerapan

model ADDIE. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menambahkan pendekatan kualitatif agar memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai proses dan kendala yang dialami siswa selama pembelajaran berbasis proyek.

5.3. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan yang dapat memengaruhi hasil dan cakupan generalisasi temuan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SMK An Nur Slawi, dengan jumlah responden terbatas sebanyak 46 siswa dari satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Hal ini menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, waktu pelaksanaan yang terbatas hanya selama empat kali pertemuan membuat penerapan model Project Based Learning berbasis ADDIE belum sepenuhnya maksimal dalam mengeksplorasi potensi siswa secara menyeluruh. Ketiga, penggunaan media interaktif Canva memerlukan keterampilan teknis tertentu, yang pada beberapa siswa mungkin menjadi kendala dalam proses pembuatan proyek.

Selain itu, validasi media pembelajaran hanya dilakukan oleh dua orang ahli, masing-masing satu ahli materi dan satu ahli media. Hal ini membatasi sudut pandang dalam mengevaluasi kelayakan media, karena penilaian masih bersifat individual dan belum mewakili keberagaman opini para ahli di bidang terkait. Proses validasi juga hanya menggunakan instrumen angket tertutup berbasis skala Likert, tanpa pendalaman lebih lanjut secara kualitatif

melalui wawancara atau diskusi. Peneliti juga hanya menggunakan instrumen berupa tes dan angket, sehingga data yang diperoleh bersifat kuantitatif dan belum menggambarkan secara utuh aspek-aspek seperti sikap, minat, maupun hambatan individual siswa selama proses pembelajaran. Terakhir, kondisi eksternal seperti jaringan internet, keterbatasan perangkat, serta motivasi belajar masing-masing siswa juga berpotensi memengaruhi hasil pembelajaran, namun tidak dikontrol secara ketat dalam penelitian ini. Meskipun demikian, keterbatasan-keterbatasan ini tidak mengurangi validitas hasil temuan secara umum, namun perlu menjadi perhatian dalam penelitian lanjutan agar dapat menghasilkan data yang lebih komprehensif dan representatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2022). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ADDIE. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 123–135.
- Creswell, J. . W. (2022). Qualitative Research Design: Choosing Among Five Approaches. *SAGE Publications*.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2023). The SAGE Handbook of Qualitative Research (5th ed.). *Thousand Oaks, CA: SAGE Publications*.
- Emalfida. (2024). Penerapan Project Based Learning dengan aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas pada materi keanekaragaman hayati di SMAN 11 Banda Aceh. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 2655–6022.
- Fajri, N., Bachri, B. S., & Susarno, L. H. (n.d.). Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Kemampuan Literasi Numerasi. *Jurnal Kependidikan Media*, 13.
- Faridah, N. R., Afifah, E. N., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 709–716. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2030>
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendidri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50739>
- Habibunnisa, H., Manalu, K., & Jayanti, U. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Siswa Smas Budisatrya Pada Materi Ekosistem. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 95. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.13920>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Jailani, Syahrani, Jeka, & Firdaus. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Jumroh, J., Isroqmi, A., & Tullah, R. (2024). Pengembangan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Materi Matriks Di Smk. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 2(2), 182–199.

<https://doi.org/10.32502/differential.v2i2.239>

- Kade Suteja, I., Kertih, W., Suastika, I. N., & Kunci, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang* *A R T I C L E I N F O*. <https://ejournal.undiksha.ac>.
- Martaria, D., & Munajah, R. (2022). Analisis Deskriptif Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3130–3137. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2582>
- Marwinda, T. D. N., & Danardono, D. (2024). Perbandingan Iuran Normal Pensiun Metode Entry Age Normal dan Projected Unit Credit dengan Suku Bunga CIR (Cox Ingersoll Ross). *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 10(2), 133–138. <https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Mulatiningsih, & Rindrayani, S. (2025). Penelitian merupakan proses sistematis yang melibatkan pengumpulan data untuk memahami, menganalisis, dan. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 7(2), 1–15.
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Local Wisdom Values: A New Paradigm Project of School Drive Program to Realize Pancasila Learner Profile [Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila]. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648.
- Nurlelah, E., Hasan, F. N., & Rosadi, D. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Ditjen Pothan Kemhan dengan Pieces Framework. *Swabumi*, 12(2), 182–191. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v12i2.23455>
- Prabowo, A., & Lestari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ADDIE. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 123–135.
- Pradana, G. W., Ma'ruf, M. F., & Eprilianto, D. F. (2022). Penerapan Student T-Test Untuk Menilai Efektivitas Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Desentralisasi Fiskal di Jurusan Administrasi Publik Unesa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 182–190. <https://doi.org/10.24269/dpp.v10i2.5096>
- Rahayu, Puji., Julianto., Ceffiriana, Paramita., Hidayati, F. (2024). Implementasi Model Pembelajaran PBL untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Savitri, O., Sudarman, & Sutrisno. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1072–1085.
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan

- Pemahaman Konsep Siswa. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 9, 57–68.
- Setiawan, B., & Nuraini, R. (2023). No Title. *Desain Pembelajaran Yang Efektif Dengan Model ADDIE. Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 67–79.
- Sri Rahayu, B., & Hartinah, S. (2024). Pengembangan Modul Ajar IPAS dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu AI Canva pada Siswa Sekolah Dasar. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3).
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Supriyadi, A., & Sari, M. (2022). Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 9(3), 89–101.
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v12i1.83221>
- Wardhana, A. (2024). Operasionalisasi Variabel, Skala Pengukuran & Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, July, 1–140.



**STKIPNU
TEGAL**

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN NAHDLATUL 'ULAMA KABUPATEN TEGAL (STKIPNU)

SK. BAN-PT Nomor 1290/SK/BAN-PT/AK/PT/VII/2024

Kampus : Jl. Jend. A. Yani No. 21 Prokot Slawi Kode Pos 52412 Telp. (0283) 491576 E-mail : stkipnutegakab@gmail.com

Nomor : 008/I/SPm-STKIPNU/VII/2025

Lamp. : -

Perihal : Surat Permohonan Penelitian

Yth. Kepala SMK An Nur Slawi
Di

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Silaturahmi teriring doa kami sampaikan semoga Bapak/ ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT, serta dimudahkan dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari.

Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Informatika Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdaltul Ulama Kabupaten Tegal, maka kami mengajukan izin penelitian serta kerjasama dari Kepala Kepala SMK An Nur Slawi Yang Bapak/ Ibu pimpin untuk kiranya memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan kegiatan tersebut dibawah ini :

Nama : Tadzkirotul Imaniyah

NIM : 2102000002

Program Studi : Pendidikan Informatika

Judul Skripsi : Implementasi Model Project Based Learning Berbasis ADDIE Menggunakan Media Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Berpikir Kritis Siswa SMK An Nur Slawi.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ditetapkan : di Slawi
Pada Tanggal : 07 Juli 2025
Ketua STKIPNU Kabupaten Tegal

Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.
NIDN. 2112126901

Lampiran 2 Surat Selesai Seminar Proposal

PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

HARI Selasa, 29 April 2025

TANGGAL 29 April 2025

CATATAN PENTING

PENGUJI I	PENGUJI II

PENGUJI I


firman

NIDN/NIPY _____

Slawi _____
PENGUJI II


Jati Rinakri Atmaja

NIDN/NIPY _____

Catatan berisi:

1. Keputusan usulan penelitian
2. Hal-hal perubahan/perbaikan dalam proses penelitian maupun penulisan skripsi yang bersifat prinsip, misalnya
 - a. Pergantian Judul
 - b. Pergantian metode penelitian, termasuk perubahan lokasi penelitian
 - c. Pergantian pembimbing atau reviewer

Lampiran 3 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN (XI TKJ2)**Pertemuan 1 (14 Mei 2025)**

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1.	Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok	2	Sebagian besar siswa masih pasif dan menunggu arahan.
2.	Penggunaan Canva sebagai media	1	Sebagian besar siswa belum memahami cara mengoperasikan Canva.
3.	Kemampuan mengemukakan ide kreatif	2	Beberapa siswa mulai menyampaikan pendapat meskipun masih ragu-ragu.
4.	Kerja sama dalam menyusun proyek	2	Kolaborasi antar siswa mulai terlihat meskipun belum maksimal.
5.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan proyek	2	Siswa menunjukkan minat tetapi masih terkesan ragu-ragu dan kurang aktif.

Pertemuan 2 (15 Mei 2025)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1.	Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok	3	Diskusi lebih hidup, siswa mulai aktif berpendapat.
2.	Penggunaan Canva sebagai media	3	Siswa mulai terbiasa menggunakan Canva untuk membuat desain.
3.	Kemampuan mengemukakan ide kreatif	3	Tugas kelompok mulai terbagi lebih merata.
4.	Kerja sama dalam menyusun	3	Kolaborasi antar siswa mulai

	proyek		terlihat meskipun belum maksimal.
5.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan proyek	3	Siswa tampak lebih semangat dan tertarik pada proyek yang dibuat.

Pertemuan 3 (21 Mei 2025)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1.	Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok	4	Diskusi berjalan lancar, siswa saling menanggapi ide teman-temannya.
2.	Penggunaan Canva sebagai media	4	Canva digunakan dengan lancar oleh hampir seluruh kelompok.
3.	Kemampuan mengemukakan ide kreatif	4	Ide yang muncul lebih variatif dan sesuai tema proyek.
4.	Kerja sama dalam menyusun proyek	4	Koordinasi kelompok semakin kompak dan efektif.
5.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan proyek	4	Siswa sangat antusias dan aktif dalam menyusun proyek.

Pertemuan 4 (22 Mei 2025)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1.	Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok	4	Siswa mampu berdiskusi mandiri
2.	Penggunaan Canva sebagai media	4	Semua kelompok berhasil menyelesaikan desain dengan rapi menggunakan Canva.
3.	Kemampuan mengemukakan ide kreatif	4	Ide yang disampaikan semakin matang dan kreatif.

4.	Kerja sama dalam menyusun proyek	4	Kerja tim sangat solid, terlihat pembagian tugas yang jelas.
5.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan proyek	4	Beberapa kelompok mempresentasikan dengan semangat dan bangga.

LEMBAR OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN (XI TKJ 2)

Pertemuan 1 (14 Mei 2025)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1.	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	2	Siswa kurang fokus, beberapa terlihat mengobrol saat guru menjelaskan
2.	Pemahaman materi poster	2	Sebagian siswa belum memahami struktur dasar poster
3.	Ketepatan menyusun poster di Word	2	Masih banyak siswa kesulitan menata teks dan gambar di Word
4.	Kedisiplinan menyelesaikan tugas	2	Hanya beberapa siswa yang menyelesaikan tepat waktu
5.	Respons terhadap instruksi guru	2	Masih sedikit siswa yang aktif bertanya atau merespons arahan guru

Pertemuan 2 (15 Mei 2025)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1.	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	3	Siswa mulai menunjukkan ketertarikan, namun belum sepenuhnya fokus
2.	Pemahaman materi poster	3	Lebih banyak siswa memahami struktur dan isi poster

3.	Ketepatan menyusun poster di Word	2	Beberapa kelompok masih kesulitan dalam penempatan elemen visual
4.	Kedisiplinan menyelesaikan tugas	3	Setiap Kelompok menyelesaikan tugas meski ada yang terlambat
5.	Respons terhadap instruksi guru	3	Ada peningkatan dalam merespons instruksi, walau belum merata

Pertemuan 3 (21 Mei 2025)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1.	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	3	Siswa lebih fokus, suasana kelas mulai kondusif
2.	Pemahaman materi poster	4	Beberapa kelompok mampu menjelaskan kembali isi poster yang dibuat
3.	Ketepatan menyusun poster di Word	3	Tata letak dan desain mulai rapi, meskipun masih sederhana
4.	Kedisiplinan menyelesaikan tugas	4	Tugas selesai lebih cepat dan sesuai waktu
5.	Respons terhadap instruksi guru	3	Respon meningkat, beberapa kelompok mulai aktif dalam berdiskusi

Pertemuan 4 (22 Mei 2025)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
----	--------------------	------	------------

1.	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	4	Siswa terlihat lebih fokus dan menyimak dengan baik
2.	Pemahaman materi poster	4	Hampir semua kelompok dapat membuat poster dengan struktur yang benar
3.	Ketepatan menyusun poster di Word	4	Poster lebih menarik, pemilihan warna dan font mulai diperhatikan
4.	Kedisiplinan menyelesaikan tugas	4	Seluruh kelompok mengumpulkan tugas tepat waktu
5.	Respons terhadap instruksi guru	4	Interaksi siswa dengan guru meningkat secara signifikan



Lampiran 4 RPP Penelitian Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**Satuan Pendidikan** : SMK An Nur Slawi**Mata Pelajaran** : Produk Kreatif dan Kewirausahaan**Kelas/Semester** : XI / Ganjil**Alokasi Waktu** : 4 x 2 JP (4 Pertemuan)**Topik** : Pembuatan Poster Produk Digital**RPP KELAS KONTROL (Metode Konvensional + MS Word)**

Pertemuan	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Penilaian
1	Memahami konsep produk kreatif dan manfaatnya dalam kewirausahaan	Menjelaskan pengertian produk kreatif dan tujuannya	Siswa dapat memahami konsep dasar produk kreatif	Pendahuluan: Apersepsi dan motivasi, Inti: Ceramah, diskusi kelompok, Penutup: Refleksi dan umpan balik	Ceramah, diskusi	PPT	Tugas rangkuman
2	Mengenal media poster digital sebagai alat promosi	Mengidentifikasi elemen poster digital	Siswa memahami elemen poster dan penggunaannya MS	Pendahuluan: Tanya jawab dan tujuan pembelajaran Inti: Demonstrasi membuat poster, latihan	Demonstrasi, latihan MS Word, laptop	MS Word, laptop	Praktik membuat poster awal

			Word	dasar, Penutup: Evaluasi hasil kerja			
3	Menyusun isi dan desain poster	Membuat desain poster sederhana di Word	Siswa menyusun poster produk sesuai tema	Pendahuluan: Review singkat, Inti: Praktik individu membuat poster, Penutup: Diskusi kendala dan evaluasi proses	Latihan mandiri	MS Wo rd	Hasil poster sement ara
4	Menyelesai kan dan mempresen tasikan produk	Menyusun menyampai kan isi poster	Menyusun dan menyamp aikan isi poster Siswa menyeles aikan dan mempres entasikan poster produk	Pendahuluan: Arahan presentasi, Inti: Finalisasi poster dan presentasi siswa, Penutup: Umpan balik guru dan teman	Praktik dan presenta si	LC D, Wor d	Poster akhir dan presen tasi

Lampiran 5 RPP Penelitian Kelas Eksperimen

RPP KELAS EKSPERIMEN (Model PjBL + ADDIE + Canva)

Pertemuan	Tahapan ADDIE	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Penilaian
1	Analysis & Design	Mengidentifikasi kebutuhan proyek	Merancang topik dan isi poster	Siswa mampu merancang proyek poster digital	Pendahuluan: Pengenalan ADDIE, Inti: Diskusi topik, pembagian kelompok, rencana isi, Penutup: Pengumpulan draft isi	Diskusi, eksploratif	Canva, ainter net	Kerangka proyek poster
2	Development	Mengembangkan desain poster	Mendesain poster digital awal	Siswa Mengembangkan desain awal poster	Pendahuluan: Review kerangka isi, Inti: Praktik kelompok desain poster, Penutup: Umpan balik guru	Proyek kelompok	Canva	Desain awal poster
3	Implementation	Menyusun poster lengkap	Menyelesaikan isi dan tampilan	Siswa menyusun poster secara	Pendahuluan: Motivasi dan instruksi lanjutan, Inti:	Praktik	Canva	Poster setengah jadi

			poster	logis dan menarik	Penyelesaian desain poster, Penutup: Diskusi kendala dan solusi			
4	Evaluasi	Menilai hasil dan presentasi	Menyampaikan proses dan hasil poster	Siswa mempresentasikan Dan mengevaluasi poster	Pendahuluan: Persiapan presentasi, Inti: Presentasi kelompok dan umpan balik, Penutup: Refleksi pembelajaran	Presentasi proyek	Canva LCD	Poster akhir dan presentasi



**STKIPNU
TEGAL**

Lampiran 6 Sheet Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel X

Tabulasi Variabel X											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
1	3	4	5	5	5	5	3	2	4	4	40
2	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	47
3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	30
4	3	4	4	5	3	4	2	4	3	4	36
5	3	4	4	5	4	3	3	3	4	3	36
6	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	37
7	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37
8	3	4	3	3	2	4	4	4	3	3	33
9	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
10	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	47
11	3	3	5	4	5	4	4	4	3	4	39
12	3	3	3	4	5	4	4	3	4	4	37
13	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	42
14	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32
15	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	35
16	5	3	3	4	5	5	4	3	4	4	40
17	4	3	4	5	3	4	4	3	4	5	39
18	1	2	2	3	1	2	3	4	2	1	21
19	3	3	4	4	5	3	5	4	4	3	38
20	3	2	3	2	4	3	2	3	2	4	28
21	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	36
22	3	5	4	5	3	4	4	5	5	4	42
23	3	3	2	3	3	2	2	3	2	4	27
24	3	4	4	3	4	3	4	4	5	5	39
25	3	3	4	3	3	3	3	4	5	4	35
26	3	4	3	3	3	4	4	5	3	3	35
27	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	36
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
29	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	16
30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
31	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	35
32	3	3	5	5	3	4	4	5	5	4	41
33	3	2	4	5	4	4	3	3	4	4	36
34	4	2	5	5	4	4	4	3	5	4	40
35	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	36
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
37	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	46
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
39	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	33
40	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
41	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
42	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	28
43	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37
44	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	36
45	4	5	5	5	4	5	5	5	3	4	45
46	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	30
TOTAL											1720

Lampiran 7 Sheet Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Y

Tabulasi Variabel Y											
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
1	2	4	4	3	5	3	4	3	3	3	34
2	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	40
3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	30
4	5	3	3	4	5	4	3	3	4	3	37
5	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	30
6	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	35
7	5	4	5	5	3	5	4	5	4	4	44
8	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	35
9	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	35
10	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	44
11	4	3	4	5	4	3	5	4	3	4	39
12	4	3	3	4	5	3	5	4	3	4	38
13	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	42
14	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	33
15	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	36
16	3	3	4	5	4	3	3	4	3	3	35
17	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	35
18	4	2	1	2	3	1	2	4	5	2	26
19	3	3	4	4	5	3	5	4	4	4	39
20	2	3	4	3	2	4	3	2	2	4	29
21	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
22	5	4	4	2	3	2	3	5	4	4	36
23	4	4	2	3	5	4	3	4	3	3	35
24	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	42
25	3	3	4	4	3	4	5	5	3	4	38
26	3	5	5	5	3	3	3	3	3	3	36
27	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
29	2	3	4	5	4	3	2	1	1	1	26
30	5	5	5	5	5	1	3	5	5	5	44
31	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37
32	3	5	4	4	3	2	3	4	5	5	38
33	3	3	5	4	3	4	4	5	3	3	37
34	3	4	4	5	5	4	4	5	4	3	41
35	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
36	2	2	4	1	2	2	3	2	1	2	21
37	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	43
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
39	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35
40	4	5	5	5	1	1	1	5	5	5	37
41	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	42
42	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
43	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
44	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	37
45	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	45
46	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	34
TOTAL											1685

Lampiran 8 Sheet Uji Normalitas

Kelas Kontrol		
Nama	Pretest	Posttest
Ali Akhmad Shera	32	62
Diandra Farras Abdullah	30	70
Dimas Kurniawan	34	66
Gusti Aji Wibowo	36	56
Hertian Aziz Saputra	30	66
Hiqmal Restu Aditia	30	62
M. Abdi Riyansyah	36	60
M. Adi Sulistiawan	34	68
M. Malik Abdul Azis	28	70
Moh Murtado	32	68
Moh Zulfikar	28	72
Muhammad Akhyar	28	64
Muhammad Muzaky	32	68
Novanji Badrik Badawi	22	60
Prayoga Irwan Ananto	24	60
Purna Irawan B	28	62
Setya Bagus Wibawa	26	68
Lizan Akhsanul Amir	32	74

Kelas Eksperimen		
Nama	Pretest	Posttest
Ahmad Baihaqi Mustofa	58	84
Ahmad Setiaji	58	84
Akbar Fadilah	58	88
Alicia Queen Cahfa M.	54	94
Alip Hidayah	62	82
Ardi Cahyo	62	88
Asyroful Awiya A.M	56	80
Bayu Malikin	60	92
Dimas Bagus Saputro	54	84
Duma Randi	58	82
Eka Prambudi R.	66	92
Eza Navzar S.	56	86
Farras Asadullah	54	90
Hafiz Ramadhani	58	84
M. Denis Akbar A	60	94
M. Khirai Baihaqi	60	86
M. Yusup Pratama	62	82
Miko Cahyadi	54	86
Muhammda Rifaldi	64	88
Muhammad Abdullah	64	92
Muhammad Ibad	62	90
Muhammad Raja Ramadhan	66	94
Musyaffa Hisyam Alfatih	60	88
Nadia Lestari Putri	62	84
Ramdani	58	88
Rizki Dwi Setiawan	66	94
Salman Ali	64	86
Wahyu Arif Pratama	58	88

Lampiran 9 Sheet Uji t Paired Sample T-Test

a. Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	
Pretest	Posttest
32	62
30	70
34	66
36	56
30	66
30	62
36	60
34	68
28	70
32	68
28	72
28	64
32	68
22	60
24	60
28	62
26	68
32	74

b. Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	
Pretest	Posttest
58	92
58	84
58	88
54	94
62	82
62	88
56	90
60	92
54	84
58	82
66	92
56	86
54	90
58	84
60	94
60	96
62	92
54	86
64	88
64	92
62	90
66	94
60	88
62	84
58	88
66	94
64	86
58	88

Lampiran 10 Hasil Uji SPSS

Uji Validitas (Variabel X)

		Correlations										
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	TOTAL
X01	Pearson Correlation	1	.670**	.661**	.594**	.679**	.710**	.656**	.410**	.521**	.740**	.849**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.005	<.001	<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
X02	Pearson Correlation	.670**	1	.612**	.521**	.417**	.547**	.638**	.662**	.454**	.559**	.778**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	.004	<.001	<.001	<.001	.002	<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
X03	Pearson Correlation	.661**	.612**	1	.753**	.608**	.667**	.575**	.505**	.680**	.658**	.861**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
X04	Pearson Correlation	.594**	.521**	.753**	1	.501**	.695**	.497**	.411**	.630**	.542**	.785**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	.005	<.001	<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
X05	Pearson Correlation	.679**	.417**	.608**	.501**	1	.653**	.502**	.180	.488**	.643**	.728**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.004	<.001	<.001		<.001	<.001	.231	<.001	<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
X06	Pearson Correlation	.710**	.547**	.667**	.695**	.653**	1	.542**	.483**	.624**	.656**	.841**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
X07	Pearson Correlation	.656**	.638**	.575**	.497**	.502**	.542**	1	.527**	.507**	.466**	.751**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
X08	Pearson Correlation	.410**	.662**	.505**	.411**	.180	.483**	.527**	1	.494**	.381**	.643**
	Sig. (2-tailed)	.005	<.001	<.001	.005	.231	<.001	<.001		<.001	.009	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
X09	Pearson Correlation	.521**	.454**	.680**	.630**	.488**	.624**	.507**	.494**	1	.629**	.775**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
X10	Pearson Correlation	.740**	.559**	.658**	.542**	.643**	.656**	.466**	.381**	.629**	1	.805**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.001	.009	<.001		<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
TOTAL	Pearson Correlation	.849**	.778**	.861**	.785**	.728**	.841**	.751**	.643**	.775**	.805**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas (Variabel X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	10

Uji Validitas (Variabel Y)

		Correlations										
		Y01	Y02	Y03	Y04	Y05	Y06	Y07	Y08	Y09	Y10	TOTAL
Y01	Pearson Correlation	1	.411**	.132	.278	.299*	.113	.224	.428**	.510**	.486**	.636**
	Sig. (2-tailed)		.005	.381	.061	.044	.455	.134	.003	<.001	<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
Y02	Pearson Correlation	.411**	1	.487**	.471**	.108	.116	.083	.225	.337*	.613**	.623**
	Sig. (2-tailed)	.005		<.001	<.001	.475	.442	.583	.132	.022	<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
Y03	Pearson Correlation	.132	.487**	1	.552**	.054	.165	.194	.215	.090	.493**	.557**
	Sig. (2-tailed)	.381	<.001		<.001	.720	.275	.196	.151	.554	<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
Y04	Pearson Correlation	.278	.471**	.552**	1	.373*	.314*	.266	.276	.242	.398**	.701**
	Sig. (2-tailed)	.061	<.001	<.001		.011	.033	.073	.063	.105	.006	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
Y05	Pearson Correlation	.299*	.108	.054	.373*	1	.366*	.453**	.072	.141	.118	.505**
	Sig. (2-tailed)	.044	.475	.720	.011		.012	.002	.635	.351	.434	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
Y06	Pearson Correlation	.113	.116	.165	.314*	.366*	1	.555**	-.061	-.137	.164	.443**
	Sig. (2-tailed)	.455	.442	.275	.033	.012		<.001	.689	.363	.277	.002
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
Y07	Pearson Correlation	.224	.083	.194	.266	.453**	.555**	1	.221	.025	.376**	.572**
	Sig. (2-tailed)	.134	.583	.196	.073	.002	<.001		.140	.868	.010	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
Y08	Pearson Correlation	.428**	.225	.215	.276	.072	-.061	.221	1	.747**	.420**	.605**
	Sig. (2-tailed)	.003	.132	.151	.063	.635	.689	.140		<.001	.004	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
Y09	Pearson Correlation	.510**	.337*	.090	.242	.141	-.137	.025	.747**	1	.517**	.587**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.022	.554	.105	.351	.363	.868	<.001		<.001	<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
Y10	Pearson Correlation	.486**	.613**	.493**	.398**	.118	.164	.376**	.420**	.517**	1	.755**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	.006	.434	.277	.010	.004	<.001		<.001
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
TOTAL	Pearson Correlation	.636**	.623**	.557**	.701**	.505**	.443**	.572**	.605**	.587**	.755**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas (Variabel Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.796	10

Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil						
Pretest A (Kontrol)	.133	18	.200 [*]	.960	18	.610
Posttest A (Kontrol)	.153	18	.200 [*]	.965	18	.703
Pretest B (Eksperimen)	.148	28	.122	.937	28	.094
Posttest B (Eksperimen)	.142	28	.153	.949	28	.191

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Independent Sample T-Test (Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen)

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest_Kontrol	18	65.33	4.851	1.143
	Posttest_Eksperimen	28	88.86	3.979	.752

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Nilai	Equal variances assumed	1.186	.282	-17.956	44	<.001	-23.524	1.310	-26.164 -20.883
	Equal variances not assumed			-17.190	31.210	<.001	-23.524	1.368	-26.314 -20.734

Lampiran 11 Tabel r

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 12 Tabel t

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI						
dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	3,301	3,544
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	3,296	3,538
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	3,291	3,532
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	3,286	3,526
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	3,281	3,520
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	3,277	3,515
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	3,273	3,510
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	3,269	3,505
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	3,265	3,500
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	3,258	3,492
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	3,255	3,488
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	3,251	3,484
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	3,248	3,480
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	3,245	3,476
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	3,242	3,473
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	3,239	3,470
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	3,237	3,466
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	3,234	3,463
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,232	3,460
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	3,229	3,457
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	3,227	3,454
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	3,225	3,452
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	3,223	3,449
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	3,220	3,447
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	3,218	3,444
67	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	3,216	3,442
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	3,214	3,439
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	3,213	3,437
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	3,211	3,435
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	3,209	3,433
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	3,207	3,431
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	3,206	3,429
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	3,204	3,427
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	3,202	3,425
76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	3,201	3,423
77	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	3,199	3,421
78	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	3,198	3,420
79	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	3,197	3,418
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	3,195	3,416

Lampiran 13 Hasil Produk Siswa

1. Produk Kelas Kontrol



GEPUK MAMAH MUDA

Menu Makanan

1. Ayam Geprek Sambel Bawang
Rp. 10.000
2. Ayam Geprek Sambel Ijo
Rp. 10.000
3. Ayam Geprek Sambel Matah
Rp. 10.000

WA +62 882 3342 9386

IG: _mamamuda

Lokasi: Samping Kantin SMK An Nur Salwi

2. Produk Kelas Eksperimen

SEBLAK GACOR

STAR 10K

Kenyang, Puas, Bahagia!!!

Level dari biasa sampe gacor ke toilet

Isi : Makroni, sosis, dumpling, ceker, dll

JANGAN NGAKU ANAK SMR KALO BELUM NYOBAIN!!!!

BISA ORDER SAMPE DEPAN KELAS

SEBLAK GACOR
SEBLAK TKJ 2
WIRAUSAHA ANAK TEKNIK

**DEPAN KELAS XI
TKJ 2**

Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

a. Pembelajaran Kelas Kontrol



b. Pembelajaran Kelas Eksperimen



c. Pengisian Pretest dan Posttest Kelas Kontrol



d. Pengisian Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen



e. Pengisian Kuisioner Kelas Kontrol



f. Pengisian Kuisioner Kelas Eksperimen



g. Hasil Produk Kelas Kontrol dan Eksperimen



Lampiran 15 Angket/Kuisisioner

a) Kelas Kontrol

KUESIONER PENELITIAN

Implementasi Model PJBL Berbasis ADDIE Menggunakan Media Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Berpikir Kritis Siswa di SMK An Nur Slawi

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom angka yang sesuai dengan penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Netral 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju

Nama : Moh. Zulkar

Kelas : XI TKJ 1

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Mampu menghasilkan ide-ide baru saat mengerjakan proyek			✓		
2	Merasa tertantang untuk membuat desain yang menarik dan berbeda				✓	
3	Canva memudahkan untuk mengekspresikan kreativitas secara visual			✓		
4	Penggunaan Canva membantu menjadi lebih kreatif			✓		
5	Mengeksplorasi fitur-fitur yang ada di Canva			✓		
6	Mencoba berbagai gaya desain dalam membuat proyek			✓		
7	Menganalisis masalah dalam proyek sebelum mengerjakan			✓		
8	Mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan hasil proyek			✓		
9	Proyek membuat lebih aktif berpikir				✓	
10	Berdiskusi dengan teman kelompok untuk mempertajam ide				✓	
11	Penggunaan media Canva membuat saya lebih mudah menuangkan ide secara kreatif dalam proyek					✓
12	Pembelajaran dengan proyek membuat lebih semangat belajar					✓
13	Lebih mudah memahami materi saat langsung mempraktikkan					✓
14	Guru membimbing dengan baik dalam setiap tahap proyek				✓	
15	Mampu memahami tujuan dari proyek yang diberikan			✓		
16	Dapat bekerjasama dengan tim dalam menyelesaikan proyek				✓	
17	Pembelajaran berbasis proyek membuat lebih bertanggung jawab				✓	
18	Hasil belajar meningkat dengan model PJBL			✓		
19	Waktu pengerjaan proyek cukup untuk menyelesaikan tugas dengan baik		✓			
20	Merasa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran			✓		

b) Kelas Eksperimen

KUESIONER PENELITIAN

Implementasi Model PjBL Berbasis ADDIE Menggunakan Media Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Berpikir Kritis Siswa di SMK An Nur Slawi

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom angka yang sesuai dengan penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Netral 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju

Nama : Faras abduallah

Kelas : XI IPS II

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Mampu menghasilkan ide-ide baru saat mengerjakan proyek				✓	
2	Merasa tertantang untuk membuat desain yang menarik dan berbeda				✓	
3	Canva memudahkan untuk mengekspresikan kreativitas secara visual				✓	
4	Penggunaan Canva membantu menjadi lebih kreatif				✓	
5	Mengeksplorasi fitur-fitur yang ada di Canva				✓	
6	Mencoba berbagai gaya desain dalam membuat proyek				✓	
7	Menganalisis masalah dalam proyek sebelum mengerjakan			✓		
8	Mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan hasil proyek			✓		
9	Proyek membuat lebih aktif berpikir			✓		
10	Berdiskusi dengan teman kelompok untuk mempertajam ide			✓		
11	Penggunaan media Canva membuat saya lebih mudah menuangkan ide secara kreatif dalam proyek				✓	
12	Pembelajaran dengan proyek membuat lebih semangat belajar				✓	
13	Lebih mudah memahami materi saat langsung mempraktikkan				✓	
14	Guru membimbing dengan baik dalam setiap tahap proyek				✓	
15	Mampu memahami tujuan dari proyek yang diberikan				✓	
16	Dapat bekerjasama dengan tim dalam menyelesaikan proyek			✓		
17	Pembelajaran berbasis proyek membuat lebih bertanggung jawab				✓	
18	Hasil belajar meningkat dengan model PjBL				✓	
19	Waktu pengerjaan proyek cukup untuk menyelesaikan tugas dengan baik		✓			
20	Merasa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran				✓	

Lampiran 16 Surat dan Angket Validasi Ahli

a. Surat Validasi Ahli Materi

SURAT VALIDASI AHLI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ulfa Rizki Fitriyani S.Kom

Jabatan : Guru Mapel PKK

Sekolah : SMK An Nur Slawi

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah melakukan validasi sebagai Ahli Materi terhadap media pembelajaran berupa poster yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan platform Canva. Media ini ditujukan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di jenjang SMK. Berdasarkan hasil validasi, saya menyatakan bahwa media layak digunakan tanpa revisi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Slawi, 24 Mei 2025

Guru Mapel PKK



Ulfa Rizki Fitriyani S.Kom

NIPY. 201607140123

b. Surat Validasi Ahli Media

SURAT VALIDASI AHLI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arnanda Satria Wibawa S.T.

Jabatan : Guru TKJ

Sekolah : SMK An Nur Slawi

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah melakukan validasi sebagai Ahli Materi terhadap media pembelajaran berupa poster yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan platform Canva. Media ini ditujukan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di jenjang SMK. Berdasarkan hasil validasi, saya menyatakan bahwa media layak digunakan tanpa revisi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Slawi, 24 Mei 2025

Guru TKJ


Arnanda Satria Wibawa S.T.
NIPY.-

c. Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI**Angket Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Skor (1-5)
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	3
2.	Materi mendukung tujuan pembelajaran	4
3.	Informasi yang disajikan akurat dan valid	4
4.	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman peser	3
5.	Materi mendorong berpikir kritis dan kreatif	4
6.	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4
7.	Urutan penyajian materi logis dan sistematis	3
8.	Contoh yang digunakan relevan dengan materi	4
9.	Gambar/visual mendukung pemahaman isi materi	4
10	Materi memuat unsur kewirausahaan sesuai tema pembelajaran	4

Slawi, 23 Mei 2025

Guru Mapel PKK


Ulfa Rizki Fitriyani S.Kom

NIPY. 201607140123

d. Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI**Angket Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Skor (1-5)
1.	Tata letak elemen desain tertata rapi dan proporsional	3
2.	Pemilihan warna menarik dan tidak mengganggu keterbacaan	3
3.	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	4
4.	Media memiliki daya tarik visual bagi peserta didik	3
5.	Gambar dan ilustrasi mendukung isi materi	3
6.	Navigasi atau alur penyampaian media mudah dipahami	3
7.	Desain media konsisten di setiap bagian	3
8.	Media berfungsi baik di platform Canva (tidak error atau lambat)	3
9.	Elemen desain tidak terlalu padat atau berlebihan	4
10	Media sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran di SMK	4

Slawi, 23 Mei 2025

Validitor Media


Arnanda Satria Wibawa S.T

NIPY.-

Lampiran 17 Soal Pretest dan Posttest

a) Kelas Kontrol

$$\begin{array}{r} B = 36 \\ S = 14 \\ \hline \end{array}$$

72

Soal Pretest & Posttest

Implementasi Model Project Based Learning Berbasis ADDIE Menggunakan Media Interaktif Canva

Nama : Moh. Zulfizar

Kelas : XI TKJ 1

1. Apa tujuan utama dari sebuah poster?
 - ☒ a. Menyampaikan informasi secara visual
 - b. Menghiasi ruangan
 - c. Menyediakan data statistic
 - d. Menggambar pemandangan
2. Apa yang dimaksud dengan unsur visual dalam sebuah poster?
 - ☒ a. Warna, bentuk, dan ukuran yang menarik perhatian
 - b. Kalimat persuasif dalam paragraph
 - c. Panjang paragraf dan isi tema
 - d. Tujuan poster yang tidak jelas
3. Langkah pertama membuat poster di Canva adalah...
 - a. Menyusun teks menggunakan Word
 - ☒ b. Membuka dan memilih template di Canva
 - c. Menulis skrip promosi terlebih dahulu
 - d. Menentukan harga jual
4. Manakah warna yang paling menarik untuk poster promosi anak-anak?
 - a. Hitam dan abu-abu
 - ☒ b. Warna pastel
 - c. Warna cerah seperti merah dan kuning
 - d. Warna gelap seperti biru tua
5. Apa fungsi utama font besar dalam poster?
 - a. Membuat poster berat
 - b. Menarik perhatian pembaca
 - c. Menambah gambar
 - ☒ d. Mengurangi isi informasi
6. Mengapa penting untuk memperhatikan kontras warna dalam desain poster?
 - a. Agar poster lebih mahal
 - ☒ b. Untuk menarik perhatian
 - c. Agar tidak terlihat
 - d. Untuk mengurangi desain
7. Canva adalah aplikasi berbasis...
 - ☒ a. Web
 - b. Desktop
 - c. Terminal
 - d. Excel
8. Apa kelebihan Canva dibanding desain manual?
 - a. Mahal
 - ☒ b. Cepat dan mudah digunakan
 - c. Sulit digunakan

b) Kelas Eksperimen

$$B = 43$$

$$S = 65$$

90

Soal Pretest & Posttest

Implementasi Model Project Based Learning Berbasis ADDIE Menggunakan Media Interaktif Canva

Nama : Faras Abdullah

Kelas : XI

1. Apa tujuan utama dari sebuah poster?
 - ☒ a. Menyampaikan informasi secara visual
 - b. Menghiasi ruangan
 - c. Menyediakan data statistic
 - d. Menggambar pemandangan
2. Apa yang dimaksud dengan unsur visual dalam sebuah poster?
 - ☒ a. Warna, bentuk, dan ukuran yang menarik perhatian
 - b. Kalimat persuasif dalam paragraph
 - c. Panjang paragraf dan isi tema
 - d. Tujuan poster yang tidak jelas
3. Langkah pertama membuat poster di Canva adalah...
 - a. Menyusun teks menggunakan Word
 - ☒ b. Membuka dan memilih template di Canva
 - c. Menulis skrip promosi terlebih dahulu
 - d. Menentukan harga jual
4. Manakah warna yang paling menarik untuk poster promosi anak-anak?
 - a. Hitam dan abu-abu
 - b. Warna pastel
 - ☒ c. Warna cerah seperti merah dan kuning
 - d. Warna gelap seperti biru tua
5. Apa fungsi utama font besar dalam poster?
 - a. Membuat poster berat
 - ☒ b. Menarik perhatian pembaca
 - c. Menambah gambar
 - d. Mengurangi isi informasi
6. Mengapa penting untuk memperhatikan kontras warna dalam desain poster?
 - a. Agar poster lebih mahal
 - ☒ b. Untuk menarik perhatian
 - c. Agar tidak terlihat
 - d. Untuk mengurangi desain
7. Canva adalah aplikasi berbasis...
 - ☒ a. Web
 - b. Desktop
 - c. Terminal
 - d. Excel
8. Apa kelebihan Canva dibanding desain manual?
 - a. Mahal
 - ☒ b. Cepat dan mudah digunakan
 - c. Sulit digunakan

Lampiran 18 Surat Keterangan Perpustakaan

 **SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NAHDLATUL 'ULAMA KABUPATEN TEGAL
(STKIPNU)**
SK. BAN PT Nomor 124/SK/BAN-PT/Ak.B/PT/II/2024
Kampus : Jl. Jend. A. Yani No. 21 Procat Slawi Kode Pos 52412 Telp. (0283) 491576 E-mail : stkipnutegakab@gmail.com

SURAT KETERANGAN PERPUSTAKAAN
No. 440/Pust/STKIPNU/VII/2025

Saya Yang Bertandatangan Dibawah ini :

Nama : DIAN PURNAMASARI, S.I.Pust
Jabatan : Kepala Perpustakaan
NIPY : 1709.890722.017

Menyatakan bahwa Mahasiswa dibawah ini :

Nama : TADZKIROTUL IMANIYAH
NIM : 2102000002
Prodi : Pendidikan Informatika
Semester : VIII (Delapan)

Telah menyelesaikan administrasi tidak ada tanggungan pinjaman buku, menyelesaikan laporan PPL, KKL dan KKN pada tahun 2024/2025, serta telah mengumpulkan di Perpustakaan Abdurrahman Wahid STKIP NU Kabupaten Tegal.

Slawi, 22 Juli 2025
Petugas Perpustakaan
Abdurrahman Wahid STKIP NU Kab. Tegal


DIAN PURNAMASARI, S.I.Pust
NIPY. 1709.890722.017

Lampiran 19 Surat Keterangan Turnitin



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NAHDLATUL 'ULAMA KABUPATEN TEGAL
(STKIPNU)**

SK. BAN PT Nomor 124/SK/BAN-PT/Ak.B/PT/II/2024

Kampus : Jl. Jend. A. Yani No. 21 Procot Slawi Kode Pos 52412 Telp. (0283) 491576 E-mail : stkipnutegalkab@gmail.com

SURAT KETERANGAN TURNITIN
No. 441/Pust/Turnitin/STKIPNU/VII/2025

Sehubungan dengan kewajiban **Tes Turniti** dengan maksimal 30% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa tingkat akhir, dengan ini unit sistem Informasi dan Jurnal menerangkan bahwa :

Nama : TADZKIROTUL IMANIYAH

NIM : 2102000002

Prodi : Pendidikan Informatika

Semester : VIII (Delapan)

Tanggal Cek Turniti : 21 Juli 2025

Status : Lulus dengan Prosentasi 30%

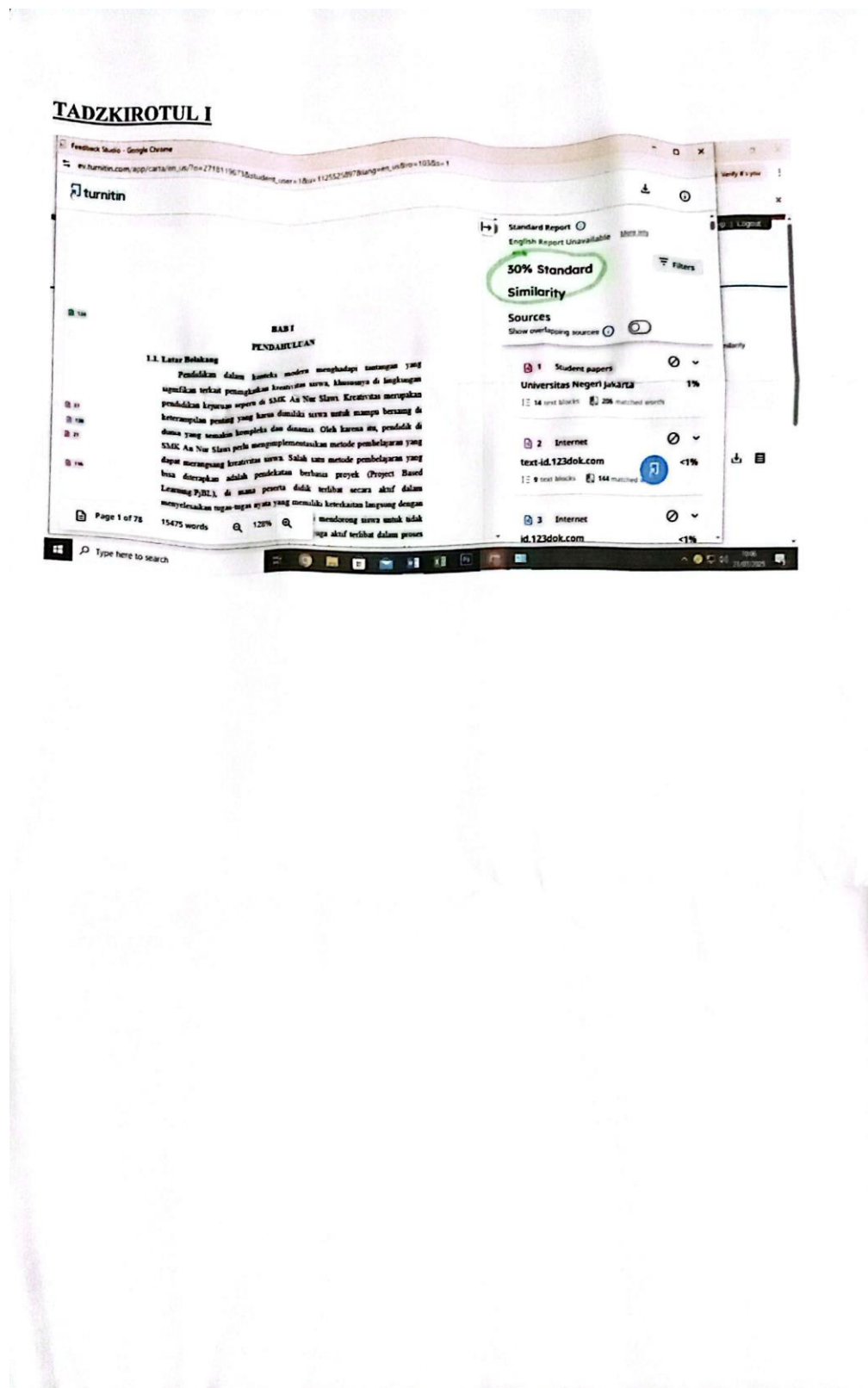
Surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenar-benarnya, dan hasilnya terlampirkan.
Demikian surat ini untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Slawi, 22 Juli 2025

Petugas Perpustakaan
Abdurrahman Wahid STKIP NU Kab. Tegal

DIAN PURNAMASARI, S.I.Pust
NIPY. 1709.890722.017

Lampiran 20 Hasil Turnitin



Lampiran 21 Surat Selesai Revisi

SURAT PERNYATAAN SELESAI REVISI

Nama : Tadzkirotul Imaniyah

NIM : 2102000002

Program Studi : Pendidikan Informatika

Tanggal Sidang : Rabu, 23 Juli 2025

Menegaskan bahwa mahasiswa tersebut telah menyelesaikan Revisi Skripsi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

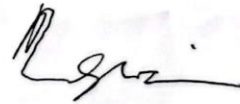
Tegal, 30 Juli 2025

Penguji I



Rizal Nurzuli, M. Kom.
NIDN. 0618058706

Penguji II



Dr. H. Muslikh, MSl.
NIDN. 21117026501