

Pengaruh Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Canva dan Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar Siswa pada Penggunaan Mesin Komunikasi Kantor di Kelas XI OTKP SMK Swasta Budisatrya Medan T.A 2024/2025

Yolanda Desi Dameria Br. Pakpahan¹, Rotua SP Simanullang²

^{1,2}Fakultas Ekonomi, Program Studi pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Medan, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Jun 16, 2025

Revised Jun 27, 2025

Accepted Jul 11, 2025

Keywords:

Project Based Learnin
Canva, Reward
learning outcomes
OTKP

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Canva and the use of rewards on students' learning outcomes in the Office Communication Equipment subject for Grade XI OTKP students at SMK Swasta Budi Satrya Medan in the 2024/2025 academic year. The research used a quantitative method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of one purposively selected XI OTKP class. Data were collected through pretest and posttest assessments. Based on statistical analysis and hypothesis testing using the Paired Sample t-Test, the results showed a significance value (2-tailed) of $0.001 < 0.05$ and a t-value of -7.733 , indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Students' average scores increased from 45.71 to 88.57 after the implementation of the learning model. Therefore, it can be concluded that the use of PjBL assisted by Canva and rewards has a meaningful and positive impact on students' academic achievement. The research hypothesis is accepted.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.



Corresponding Author:

Yolanda Desi Dameria Br. Pakpahan, Rotua SP Simanullang,
, Program Studi pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Medan, Indonesia
Email: yolandadesi49@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Di era teknologi yang terus berkembang pesat, masyarakat dituntut untuk senantiasa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan agar mampu beradaptasi dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Hal ini menempatkan sektor pendidikan pada posisi strategis untuk mengintegrasikan teknologi informasi secara komprehensif. Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam mempersiapkan tenaga kerja yang kompeten dan siap bersaing di dunia industri. Hasil belajar sebagai indikator utama efektivitas pembelajaran seharusnya mencakup dimensi kognitif (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta), afektif, dan psikomotorik. Model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* (PjBL) sangat sesuai dengan karakteristik pendidikan kejuruan karena menekankan pada pengalaman belajar autentik yang relevan dengan dunia kerja (Nuraini, Saktiari, & Kristiono, 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan kondisi pembelajaran yang berbeda dari yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi di SMK Swasta Budisatrya Medan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran,

guru cenderung menerapkan model pembelajaran ekspositori dengan pendekatan membaca mandiri. Pada awal pembelajaran, siswa diberikan tugas untuk membaca materi dari buku cetak terlebih dahulu, kemudian guru menjelaskan kembali materi tersebut untuk memperjelas pemahaman siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk melatih kemandirian siswa dalam belajar. Namun, dalam pelaksanaannya, sebagian siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami materi secara mandiri, sehingga tingkat antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran bervariasi.

Data Rekapitulasi Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) 1 Kelas XI OTKP menunjukkan bahwa dari 35 siswa, hanya 69% yang mencapai ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Dalam Ujian Tengah Semester I, distribusi nilai siswa adalah sebagai berikut: 11 siswa mendapatkan nilai 65-79, 18 siswa mendapatkan nilai 80-89, dan 6 siswa mendapatkan nilai di atas 90. Dengan demikian, masih ada 31% siswa yang belum mencapai standar kelulusan minimum. Data ini menunjukkan bahwa model pengajaran saat ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar adalah model pengajaran yang kurang interaktif dan kurangnya pemanfaatan teknologi. Pemberian *Reward* dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan. dapat berupa penghargaan verbal, poin tambahan, atau bentuk apresiasi lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh (Hulu, Giawa, Panjaitan, & Susanto, 2024) membuktikan bahwa implementasi (PjBL) berbantuan *Canva* secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan model ekspositori. Sementara itu, investigasi yang dilakukan (Riskika, 2023) mengonfirmasi bahwa pemberian *Reward* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang kemudian menjadi katalisator perbaikan hasil belajar secara keseluruhan. Permasalahan hasil belajar yang belum optimal, khususnya pada mata pelajaran penggunaan mesin komunikasi kantor, memerlukan solusi komprehensif. Meskipun penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas PjBL dan *Reward* secara terpisah, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengaruh kombinasi PjBL berbantuan *Canva* dan pemberian *Reward* secara simultan, terutama dalam konteks pembelajaran produktif di SMK.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Budisatrya, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian adalah satu kelas XI OTKP berjumlah 35 orang siswa yang dipilih secara *purposive* untuk menentukan peningkatan hasil belajar setelah penerapan model PjBL berbantuan *Canva* dan pemberian *Reward*. Proses pengambilan data pada fase awal penelitian ini mengombinasikan dua bentuk instrumen pengukuran, yakni teknik tes dan teknik non-tes yang dilaksanakan sebelum intervensi penelitian dimulai. Selain itu, data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik yang sesuai, seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, untuk memastikan validitas hasil penelitian. Berdasarkan hasil analisis statistik dan pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas Tes

Tabel 1. Uji Validitas Soal

No Item	rhitung	rtabel	Keterangan
1	-,110	0,444	Tidak Valid
2	,698	0,444	Valid
3	,272	0,444	Tidak Valid
4	,059	0,444	Tidak Valid
5	,626	0,444	Valid
6	-,348	0,444	Tidak Valid
7	,578	0,444	Valid
8	,243	0,444	Tidak Valid
9	,664	0,444	Valid
10	,591	0,444	Valid
11	,130	0,444	Tidak Valid
12	,596	0,444	Valid

No Item	rhitung	rtabel	Keterangan
13	,786	0,444	Valid
14	,613	0,444	Valid
15	,565	0,444	Valid
16	,112	0,444	Tidak Valid
17	,306	0,444	Tidak Valid
18	,682	0,444	Valid
19	,882	0,444	Valid
20	,364	0,444	Tidak Valid
21	,567	0,444	Valid
22	,637	0,444	Valid
23	,456	0,444	Valid
24	,834	0,444	Valid
25	,716	0,444	Valid
26	,462	0,444	Valid
27	,782	0,444	Valid
28	,013	0,444	Tidak Valid
29	,630	0,444	Valid
30	,550	0,444	Valid

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa 10 pertanyaan dinyatakan tidak valid karena tidak sesuai dengan peraturan yang ditetapkan yaitu $r_{hitung} < r_{tabel}$, dan 20 soal dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan hasil tersebut 20 soal tes yang dinyatakan valid selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda.

Uji Reliabilitas Tes

Tabel 2. Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,931	20

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Hasil uji reliabilitas pada tabel 4.2 menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,931. Nilai ini lebih besar dari rtabel (0,444) pada signifikansi 0,05 dengan N=20, sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,931 > 0,444$). Berdasarkan kriteria reliabilitas, nilai 0,931 termasuk dalam kategori sangat tinggi (0,900-1,00), yang menunjukkan bahwa instrumen soal untuk variabel model pembelajaran berbantuan Canva memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Perhitungan Daya Pembeda Tes

Tabel 3. Uji Daya Pembeda

No Item	Daya Pembeda	Klasifikasi
1	,669	Baik
2	,596	Baik
3	,522	Baik
4	,617	Baik
5	,608	Baik
6	,558	Baik
7	,747	Baik Sekali
8	,633	Baik
9	,572	Baik
10	,669	Baik
11	,863	Baik Sekali
12	,554	Baik
13	,635	Baik
14	,408	Baik
15	,785	Baik Sekali
16	,618	Baik

No Item	Daya Pembeda	Klasifikasi
17	,306	Cukup Baik
18	,805	Baik Sekali
19	,597	Baik
20	,554	Baik

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Hasil analisis terhadap 20 butir soal pilihan ganda menunjukkan bahwa 1 soal berkategori cukup baik, 15 soal berkategori baik, dan 4 soal berkategori baik sekali.

Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

Tabel 4. Uji Tingkat Kesukaran

No Item	Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
1	,65	Sedang
2	,60	Sedang
3	,60	Sedang
4	,70	Sedang
5	,85	Mudah
6	,70	Sedang
7	,60	Sedang
8	,85	Mudah
9	,75	Mudah
10	,65	Sedang
11	,60	Sedang
12	,65	Sedang
13	,75	Mudah
14	,75	Mudah
15	,60	Sedang
16	,30	Sukar
17	,30	Sukar
18	,75	Mudah
19	,70	Sedang
20	,65	Sedang

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap 20 butir soal pilihan berganda, diperoleh 2 soal dalam kategori sukar, 12 soal yang termasuk kedalam kategori sedang dan 6 soal yang termasuk kedalam kategori mudah.

Uji Validitas Angket

Tabel 5. Uji Validitas Angket

No Item	rhitung	rtablel	Keterangan
1	-,84	0,444	Tidak Valid
2	,785	0,444	Valid
3	,882	0,444	Valid
4	,485	0,444	Valid
5	,574	0,444	Valid
6	-,39	0,444	Tidak Valid
7	-,178	0,444	Tidak Valid
8	,510	0,444	Valid
9	,564	0,444	Valid
10	-,354	0,444	Tidak Valid
11	,464	0,444	Valid
12	-,162	0,444	Tidak Valid
13	,509	0,444	Valid
14	,675	0,444	Valid
15	,457	0,444	Valid
16	,673	0,444	Valid
17	,449	0,444	Valid
18	,529	0,444	Valid

No Item	rhitung	rtabel	Keterangan
19	,499	0,444	Valid
20	,578	0,444	Valid

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa 5 pernyataan dinyatakan tidak valid karena tidak sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan yaitu $r_{hitung} < r_{tabel}$, dan 15 pernyataan dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan hasil tersebut 15 pernyataan yang dinyatakan valid selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas.

Uji Reliabilitas Angket

Tabel 6. Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,868	15

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Hasil uji reliabilitas pada tabel 4.2 menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,868. Nilai ini lebih besar dari rtabel (0,444) pada signifikansi 0,05 dengan N=20, sehingga rhitung > rtabel (0,868 > 0,444). Nilai 0,931 termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa instrument angket untuk variabel pemberian *Reward* memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Setelah peneliti melakukan pretest dan posttest dengan menerapkan model pembelajaran dan pemberian *Reward*, selanjutnya peneliti akan memaparkan data tabel dibawah ini:

Tabel 7. Data *Pretest* dan *Posttest* Pada Eksperimen Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantuan *Canva* dan Pemberian *Reward*

No	Interval	Keterangan	Pretest		Posttest	
			F	%	F	%
1.	91-100	Sangat Baik	0	0,00%	11	31,43%
2.	80-90	Baik	16	45,717%	20	57,14%
3.	70-79	Cukup	13	37,14%	4	11,43%
4.	60-69	Kurang	4	11,43%	0	0,00%
5.	0-59	Sangat Kurang	2	5,71%	0	0,00%
Jumlah			35	100%	35	100%
Tuntas			16	45,71%	31	88,57%
Tidak Tuntas			19	54,29%	4	11,43%

Sumber: Data diolah dengan menggunakan Microsoft Excel

Berdasarkan hasil *pretest* di kelas eksperimen dari 35 siswa hanya 18 siswa (51,43%) yang mencapai kategori tuntas, sementara 17 siswa (48,57%) tidak tuntas, dengan rincian 11 siswa di kategori cukup 4 siswa di kategori kurang, dan 2 siswa di kategori sangat kurang. Setelah penerapan model *Project Based Learning* berbantuan *Canva* dan pemberian *reward*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Pada *posttest*, 31 siswa (88,57%) dinyatakan tuntas, dengan 11 siswa dikategorikan sangat baik dan 20 siswa dikategorikan baik, sementara hanya 4 siswa (11,43%) yang masih belum lengkap dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 37,14% dari kondisi awal.

Nilai Rata-Rata, Standar Devias Varians

Tabel 8. Data Nilai Rata-Rata, Standar Deviasi dan Varians Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen			
No.	Keterangan	Pretest	Posttest
1.	N	35	35
2.	Rata-Rata	75,57	88,29
3.	Standar Deviasi	9,137	7,470
4.	Varians	83,487	55,798

Kelas Eksperimen			
No.	Keterangan	Pretest	Posttest
5.	Range	40	25
6.	Maksimum	90	100
7.	Minimum	50	75

Sumber: IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa untuk data *pretest* di kelas eksperimen XI OTKP, rata-rata nilainya adalah 75,57 dengan nilai minimum 50 dan maksimum 90. Sementara itu, untuk data *posttest*, rata-rata nilainya adalah 88,29 dengan nilai minimum 75 dan maksimum 100.

A. Uji Persyaratan Analisis

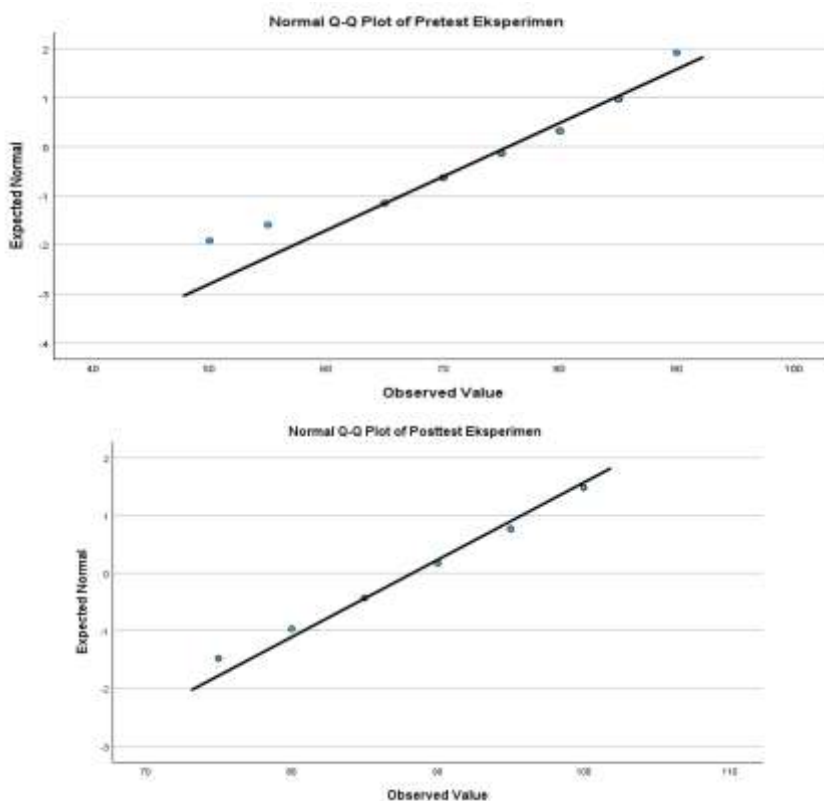
Uji Normalitas

Tabel 9. Tabel Uji Normalitas

Test Of Normality				
Kelas		Kolmogorov – Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Nilai_Hasil_Belajar	Pretest Eksperimen	.143	35	.067
	Posttest Eksperimen	.134	35	.117

Sumber: IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest dan posttest kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,067 dan 0,117. Karena kedua nilai tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05 ($\text{sig.} > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal.



Gambar 1. Grafik Normal *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Q-Q Plot

Sumber: IBM SPSS Statistic 30

Jika melihat grafik Q-Q Plot hasil, terlihat bahwa titik-titik tersebut di sekitar garis diagonal, menunjukkan bahwa data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen terdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Tabel 10. Tabel Uji Hipotesis Paired Sample t-Test

Paired Defferences						
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
	-12,714	9,727	1,644	-7,733	34	0,001

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil *Paired Sample t-Test* bahwa nilai signifikansi 0,001 sehingga $<0,05$. Karena signifikansi $0,001 < 0,05$ maka hal tersebut menunjukkan bahwa ketiga hipotesis peneliti diterima, yaitu terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Canva* dan pemberian *Reward* berpengaruh positif dan signifikan.

Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Pemberian *Reward*

Tabel 11. Tabel Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Rata-Rata	Persentase	Kategori
1.	Saya merasa Reward diberikan secara adil sesuai dengan usaha saya.	3,66	91%	Baik Sekali
2.	Saya merasa lebih semangat jika Reward diberikan setiap kali saya menyelesaikan tugas dengan baik.	3,46	86%	Baik Sekali
3.	Saya merasa kurang dihargai karena Reward tidak diberikan secara merata.	1,15	29%	Kurang
4.	Reward yang diberikan terlalu lama sehingga tidak berpengaruh pada motivasi saya.	1,14	29%	Kurang
5.	Reward membuat saya lebih berusaha untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.	3,43	86%	Baik Sekali
6.	Saya lebih bersemangat belajar jika Reward diberikan secara berkala dalam pembelajaran.	3,09	77%	Baik
7.	Reward yang diberikan membuat saya lebih giat dalam mengerjakan tugas.	3,40	85%	Baik Sekali
8.	Saya merasa lebih termotivasi ketika mendapatkan Reward segera setelah menyelesaikan tugas.	3,26	81%	Baik Sekali
9.	Saya merasa Reward lebih efektif jika diberikan di akhir pembelajaran, bukan setiap tugas.	2,74	69%	Baik
10.	Saya merasa Reward yang diberikan kurang berpengaruh terhadap hasil belajar saya.	1,14	29%	Kurang
11.	Pemberian Reward meningkatkan rasa percaya diri saya dalam belajar.	3,20	80%	Baik
12.	Saya merasa Reward dalam pembelajaran hanya sebagai formalitas dan tidak berpengaruh.	1,54	39%	Kurang
13.	Saya merasa lebih termotivasi jika Reward diberikan dalam jangka waktu yang teratur.	2,91	73%	Baik
14.	Saya merasa pemberian Reward membantu meningkatkan hasil belajar saya.	3,49	87%	Baik Sekali
15.	Saya lebih termotivasi belajar jika tahu Reward diberikan sesuai dengan usaha saya.	2,80	70%	Baik

Sumber: Data diolah dengan menggunakan Microsoft Excel

Dari segi penguatan positif, *Reward* terbukti meningkatkan semangat, kepercayaan diri, dan hasil belajar siswa. Pernyataan positif memperoleh skor tinggi seperti pernyataan 7 (85%), 11 (80%), dan 14 (87%). Siswa tidak menganggap *Reward* sebagai formalitas belaka, yang ditunjukkan dengan

rendahnya skor pernyataan negatif 12 dan 10 pada kategori Kurang. Pada aspek penguatan diferensial, siswa merasa *Reward* yang diberikan sudah mencerminkan usaha mereka secara adil. Hal ini terlihat dari tingginya skor pernyataan 1 (91%) dan 5 (86%) yang keduanya berkategori Baik Sekali. Rendahnya skor pernyataan 3 (29% - Kurang) menunjukkan siswa tidak merasa *Reward* dibagikan secara tidak merata. Untuk jadwal penguatan, pemberian *Reward* secara berkala mendapat tanggapan positif dengan skor pernyataan 2, 6, dan 13 masing-masing 86%, 77%, dan 73%. *Reward* di akhir pembelajaran juga dinilai efektif dengan pernyataan 9 mencapai 69% (Baik). Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa pemberian *Reward* dalam pembelajaran berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan *Canva* dan pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase penguasaan belajar dari 45,71% pada tes awal menjadi 88,57% pada *posttest*, yang menunjukkan peningkatan sebesar 42,86%. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Nuraini, Saktiari, & Kristiono, 2024) yang berjudul "Implementasi *Project Based Learning* Berbantuan *Canva* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif", dimana penerapan model PjBL terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa melalui peningkatan nilai pada setiap siklus pembelajaran. Selain itu, penelitian (Kharissidqi & Firmansyah, 2020) menegaskan bahwa aktivitas belajar dipengaruhi oleh motivasi yang tidak selalu muncul secara spontan, sehingga pemberian *Reward* dapat menjadi strategi efektif untuk mendorong keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar. Peningkatan ini mengonfirmasi efektivitas strategi pembelajaran gabungan yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi.

Efektivitas pemberian *Reward* diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan respons positif siswa dengan mayoritas pernyataan berada pada kategori "Baik" hingga "Baik Sekali". Siswa lebih termotivasi ketika *Reward* diberikan segera setelah menyelesaikan tugas (81% - Baik Sekali), dan menganggap *Reward* berperan nyata dalam meningkatkan semangat, kepercayaan diri, serta hasil belajar mereka dengan skor tinggi pada pernyataan positif (85%, 80%, dan 87%). Siswa juga merasa sistem *Reward* yang diterapkan sudah adil dan mencerminkan usaha mereka (91% dan 86% - Baik Sekali), serta memberikan tanggapan positif terhadap pemberian *Reward* secara berkala (86%, 77%, dan 73%). Hasil angket ini menunjukkan bahwa *Reward* yang tepat waktu, adil, dan terjadwal berkontribusi signifikan dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, pada data pretest, diperoleh nilai statistik uji sebesar 0,143 dengan tingkat signifikansi 0,067, yang menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Pengujian normalitas terhadap data posttest memperlihatkan nilai statistik uji 0,134 dengan taraf signifikansi 0,117. Mengingat nilai signifikansi ini melebihi $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data posttest memiliki distribusi normal. Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang diintegrasikan dengan aplikasi *Canva* dan pemberian *reward* menunjukkan dampak positif pada pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran OTP Sarana dan Prasarana khususnya materi Menerapkan Penggunaan Mesin Komunikasi Kantor. Ketiga elemen tersebut berfungsi secara kolaboratif, dimana penerapan model PjBL yang didukung *Canva* dan sistem *reward* secara simultan memberikan kontribusi dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang menyeluruh dan terpadu.

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Canva* dan pemberian *Reward*. Pada mata pelajaran OTP Sarana dan Prasarana dengan materi Menerapkan Penggunaan Mesin Komunikasi Kantor, siswa kelas XI OTKP di SMK Swasta Budisatrya Medan menunjukkan peningkatan hasil belajar. Data menunjukkan bahwa nilai *posttest* mengalami peningkatan sebesar 42,86% dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan. Hasil penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan (Susanti, Subekti, & Masudah, 2024) dalam kajiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Reward* terhadap Hasil Belajar Siswa" yang mengungkapkan adanya dampak signifikan dari penerapan model *Project Based Learning* yang disertai sistem *reward* pada pencapaian akademik siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek mampu menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengekspresikan daya kreativitas mereka melalui berbagai aktivitas proyek. Pemberian

apresiasi berupa pujian, pengakuan, maupun insentif kecil atas partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis statistik dan diskusi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) berbantuan canva dan pemberian reward memberikan dampak positif dan bermakna terhadap pencapaian akademik siswa kelas XI OTKP SMK Swasta Budisatrya Medan pada tahun ajaran 2024/2025. Kesimpulan ini didukung oleh data hasil analisis dan pengujian hipotesis menggunakan uji-t terhadap skor pretest dan posttest dengan tingkat signifikansi Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $0,001 < 0,05$ dan nilai t kelas eksperimen sebesar -7,733, mengindikasikan hasil pengujian yang bermakna dan positif. Pencapaian belajar siswa menunjukkan peningkatan dari skor awal 45,71 menjadi 88,57 setelah mendapat perlakuan. Dengan demikian, hipotesis penelitian dapat diterima. Penerapan gabungan PjBL yang didukung aplikasi Canva bersama sistem pemberian reward menghasilkan sinergi yang maksimal bagi pencapaian belajar siswa. Tiga komponen tersebut bekerja secara komplementer untuk membentuk ekosistem pembelajaran yang produktif.

REFERENSI

- Alaika, M., & Bagus, K. P. (2020). *Psikologi Pendidikan Islam*. Sukabumi: Haura Utama.
- Eko, P. D. (2022). *Project Based Learning (PjBL) : Solusi Ampuh Pembelajaran Masa Kini*. Lombok Tengah: PENERBIT P41.
- Hulu, P., Giawa, D., Panjaitan, J., & Susanto, I. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. *J Penelit Fis*, 7(1).
- Imran, & Firmansyah, A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 92.
- Kharissidqi, M., & Firmansyah, V. (2020). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indones J Educ Humanit*, 2(4), 108-113.
- Lu, Y., & Ana, H. Y. (2022). Teori Operant Conditioning Menurut Burrhus Frederic Skinner. *Jurnal Arrabona*, 5(1), 22-39.
- Nuraini, E., Saktiari, L., & Kristiono, N. (2024). Implementasi Project Based Learning Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif. 607-620.
- Nuraini, E., Saktiari, L., & Kristiono, N. (n.d.). Implementasi Project Based Learning Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif.
- Parwati, N. N., & Suryawan, P. P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Poerna, W. A., Fahminnansih, F., & Rahnawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Soc J PEngabdian dan PEmberdaya Masy*, 2(1), 51-58.
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Tek Elektron dan Inform.)*, 8(4), 107.
- Riskika, A. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Siswa Kelas VII di MTs Terpadu Guguak Randah. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 104-118.
- Sakdiah, K., & Winda, P. (2020). Efek Pemberian Reward Dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidik*, 1(1), 16-21.
- Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Susanti, T., Subekti, E. E., & Masudah. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 10629-10636.
- Yani, A. (2021). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasman. *JPDJ Pendidik Dasar*.