

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Hasil belajar kognitif merupakan salah satu aspek penting yang mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif tidak hanya mencakup penguasaan pengetahuan saja, tetapi juga kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan menghasilkan ide-ide baru. Menurut Bloom hasil belajar kognitif mencakup beberapa indikator, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (Zainudin, 2023).

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif, penerapan model pembelajaran yang inovatif seperti *project-based learning* (PjBL) dapat menjadi solusi yang efektif. *Project-based learning* (PjBL) menempatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang menantang, berbasis proyek, dan relevan dengan kehidupan nyata. Model ini tidak hanya mendorong siswa untuk memahami materi secara mendalam tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif secara signifikan (Susanti & Prasetyo, 2020).

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis proyek, seperti penggunaan aplikasi Canva, semakin memperkaya pengalaman belajar siswa. Canva memungkinkan siswa untuk menampilkan ide-ide mereka dalam bentuk visual yang kreatif, menarik, dan terorganisir dengan baik. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif mereka, terutama dalam aspek analisis, evaluasi, dan kreasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan Canva sebagai media dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa (Nurkomala, N et al., 2024). Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif, menganalisis informasi, dan mengevaluasi solusi, yang semuanya mendukung pengembangan kemampuan kognitif mereka (Rusnawati, M. D et al., 2020).

Namun, banyak tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif. Penggunaan model pembelajaran

yang monoton atau kurang relevan dapat berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan hasil belajar kognitif yang tidak optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) berbantu aplikasi Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, khususnya di kelas 10 SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru, yaitu wawancara yang dilakukan pada hari Senin tanggal 30 April 2025 oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran PAI yang sesuai dengan hasil observasi peneliti bahwa disatu sisi pembelajaran PAI sudah dilaksanakan menggunakan metode konvensional (ceramah) dengan baik, yang seharusnya proses tersebut menghasilkan siswa yang nilainya baik juga. Namun, pada kenyataannya dilain sisi masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan data sebanyak 64 siswa kelas 10, ditemukan sebanyak 26 siswa yang mendapat nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 38 siswa mendapat nilai dibawah KKM yang artinya siswa yang nilainya di bawah KKM sebanyak 59%. Masalah ini dikaitkan dengan ketidaktepatan dalam pemilihan metode pembelajaran (terlampir). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran *project-based learning* (PjBL) berbantu aplikasi canva diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Persoalannya : Apakah penerapan model pembelajaran *project-based learning* (PjBL) berbantu aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti atau tidak?.

Melihat permasalahan tersebut, kondisi seperti ini jika terus dibiarkan akan menjadi sebuah permasalahan yang serius, khususnya terkait dengan hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan dalam pemilihan model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang berpusat

pada siswa, seperti *project-based learning* (PjBL), yang mendorong siswa untuk memecahkan berbagai permasalahan nyata.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berupaya menemukan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*) Berbantu Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen Kelas X Di SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah pada penelitian ini di fokuskan pada beberapa hal, yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?
2. Sejauh mana pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru.
2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari segi teoretis dan praktis, adapun manfaat penelitian ini antara lain:

## 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan dengan memperluas pemahaman tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) berbantu aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dengan memadukan pendekatan pembelajaran aktif dan teknologi visualisasi modern, penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar berbasis aktivitas dan kolaborasi, serta memberikan bukti empiris yang mendukung integrasi teknologi dalam proses pembelajaran inovatif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan relevan melalui penggunaan aplikasi Canva. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) membantu siswa untuk lebih kritis dan kreatif dalam memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar mereka lebih optimal.

### b. Bagi Guru

Penelitian diharapkan memberikan wawasan bagi guru tentang efektivitas model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantu aplikasi Canva sebagai metode pembelajaran inovatif. Guru dapat menjadikannya sebagai referensi untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era teknologi.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu manajemen sekolah dalam menentukan kebijakan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dengan mendorong penggunaan media dan strategi pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantu Canva,

sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta daya saing institusi.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang tertarik mengembangkan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan aspek hasil belajar kognitif. Penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi lebih lanjut tentang integrasi teknologi pembelajaran berbasis visual dengan berbagai metode pembelajaran.

### **E. Kerangka Berfikir**

Model pembelajaran adalah sebuah kerangka sistematis yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, model pembelajaran memberikan struktur dan arah yang memungkinkan proses belajar berlangsung secara efektif untuk mencapai hasil yang diharapkan (Sumarni et al., 2019). Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa adalah pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam penyelesaian proyek yang relevan dengan dunia nyata, sehingga mereka mampu mengintegrasikan pengetahuan, mengembangkan kreativitas, dan memahami konsep-konsep secara mendalam (Na'imah & Supartono, 2015).

Model pembelajaran *project-based learning* (PjBL) adalah model yang diyakini efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Nurkomala, N et al., 2024). Model ini mengajak siswa langsung terlibat dalam pemecahan masalah, memberikan tanggung jawab langsung kepada mereka selama proses menyelesaikan proyek, dan mendorong kerja sama. *Project-based learning* (PjBL) terstruktur dalam enam langkah, meliputi membuat pertanyaan dasar, membuat desain proyek, membuat penjadwalan, melacak kemajuan proyek, menilai hasil, dan menilai pengalaman (Yulianto, A et al., 2017).

Dalam implementasi model PjBL, pemanfaatan media digital menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi Canva, sebuah platform pengeditan grafis yang memungkinkan siswa membuat berbagai jenis media, seperti poster, infografis, presentasi, brosur, video, dan lainnya (Tanjung, 2019). Penggunaan

Canva dalam PjBL dapat membantu siswa dalam menyusun dan menyajikan hasil proyek mereka dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga berpotensi dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar kognitif mereka.

Hasil belajar kognitif mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan menerapkan informasi secara mendalam melalui proses pembelajaran. Apriany et al. (2020) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terutama dalam pembelajaran IPA. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan teoretis dengan praktik nyata, sehingga membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar kognitif meliputi beberapa aspek penting. Winanda dan Yana (2021) mengidentifikasi bahwa dalam pembelajaran berbasis *e-learning*, hasil belajar kognitif siswa dipengaruhi oleh empat aspek utama: 1) motivasi belajar, yang menjadi pendorong siswa untuk mencapai keberhasilan akademik; 2) kesiapan belajar, yang mencakup keterampilan dan kesiapan mental siswa; 3) faktor lingkungan keluarga, termasuk dukungan dari orang tua dan suasana belajar di rumah; serta 4) penggunaan media pembelajaran yang mendukung, seperti platform *e-learning* (Canva) yang efektif. Interaksi dari keempat faktor ini menjadi penentu utama dalam keberhasilan kognitif siswa. Adapun indikator utama dalam hasil belajar kognitif, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (Zainudin, 2023).

Capaian Pembelajaran (CP) yang diterapkan pada kelas X berada dalam fase E, yang umumnya ditujukan untuk kelas X di SMA/MA/Program Paket C. Pada akhir fase E, dari elemen akhlak, peserta didik menganalisis manfaat menghindari akhlak *maẓmūmah*; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap *maẓmūmah*; meyakini bahwa akhlak *maẓmūmah* adalah larangan dan akhlak *mahmūdah* adalah perintah agama; serta membiasakan diri untuk menghindari akhlak *maẓmūmah* dan menampilkan akhlak *mahmūdah* dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan keterampilan proses mereka sendiri, mereka diharapkan dapat menghasilkan ide atau produk yang dapat menyelesaikan masalah

tersebut. Dalam hal ini, diupayakan agar sikap dan profil keilmuan siswa Pancasila juga ikut terbentuk. Dengan demikian capaian pembelajaran yang telah sesuai dengan kurikulum, dapat menghasilkan Tujuan Pembelajaran (TP).

Sejalan dengan tuntutan abad ke-21, baik guru maupun siswa dituntut untuk memiliki keterampilan belajar yang efektif serta mampu menguasai teknologi. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah kemampuan berpikir kreatif, yang mencakup kelancaran berpikir, inovasi, elaborasi, dan evaluasi. Kemampuan ini berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam ranah kognitif dan juga untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti akan melakukan uji *pretest* sebelum memulai penelitian menggunakan model pembelajaran yang didasarkan pada proyek (PjBL) di kelas kemudian dilanjutkan dengan uji *posttest* setelah penerapan model. Uji ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa meningkat baik sebelum maupun setelah penerapan model pembelajaran. *Pretest* dan *posttest* akan terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk mengevaluasi indikator hasil belajar yang akan dilakukan dalam dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol.

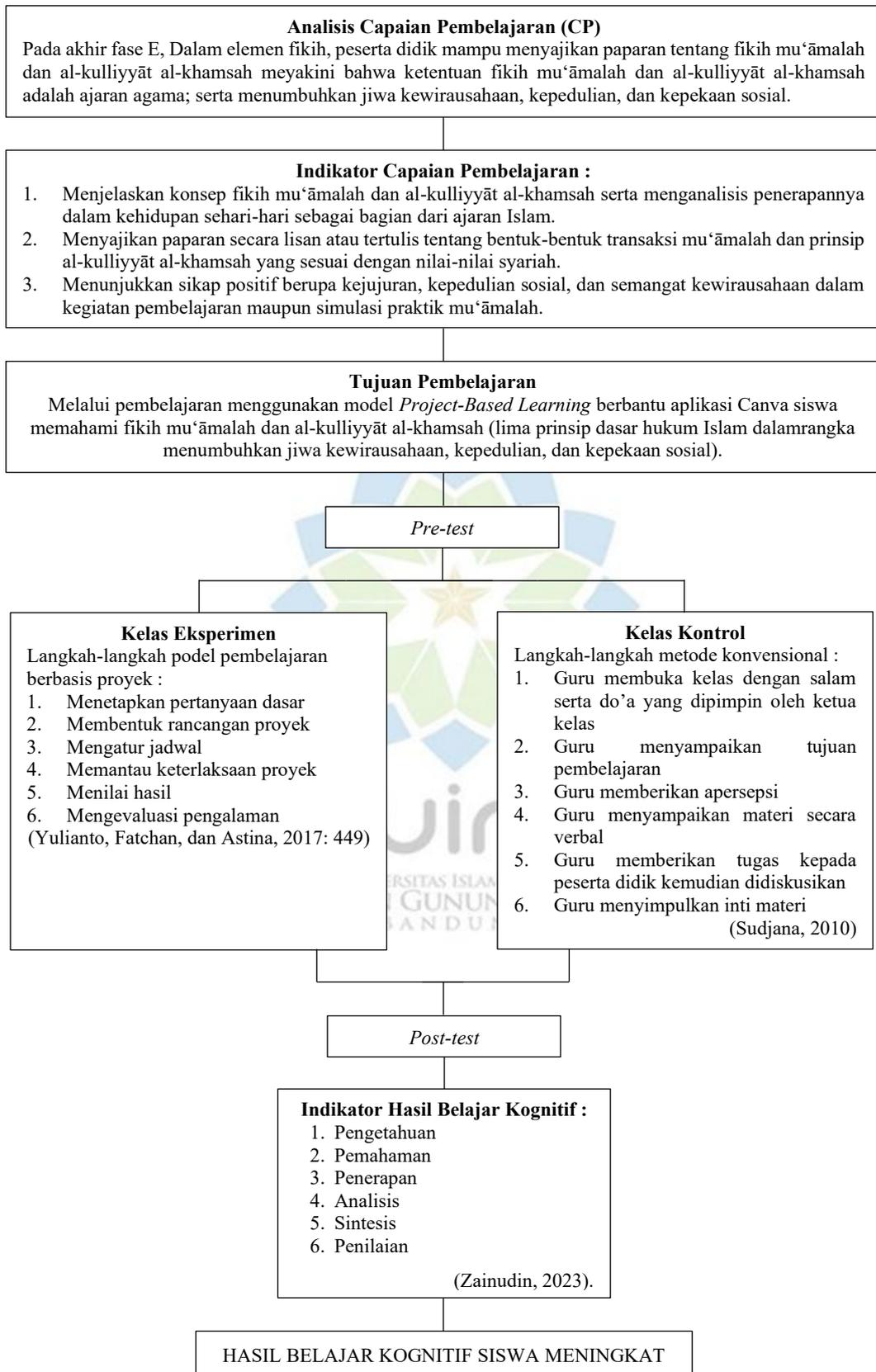
Dua kelas digunakan dalam penelitian ini, kelas X3 digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas X2 digunakan sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* (PjBL) dengan bantuan aplikasi Canva, sedangkan kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berikut langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol :

1. Langkah-langkah (Model pembelajaran berbasis proyek) :
  - a. Menetapkan pertanyaan dasar
  - b. Membentuk rancangan proyek
  - c. Mengatur jadwal
  - d. Memantau keterlaksanaan proyek
  - e. Menilai hasil
  - f. Mengevaluasi pengalaman (Yulianto, Fatchan, dan Astina, 2017: 449)
2. Langkah-langkah (Metode konvensional)

- a. Guru membuka kelas dengan salam serta do'a yang dipimpin oleh ketua kelas
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- c. Guru memberikan apersepsi
- d. Guru menyampaikan materi secara verbal
- e. Guru memberikan tugas kepada peserta didik kemudian didiskusikan
- f. Guru menyimpulkan inti materi (Sudjana, 2010).

Setelah melakukan penerapan model pembelajaran selanjutnya melakukan uji data yang bertujuan untuk melihat pengaruh atau perbedaan terhadap kelas eksperimen dengan kelas control. Berikut kerangka berfikir penelitian ini :





**Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berfikir**

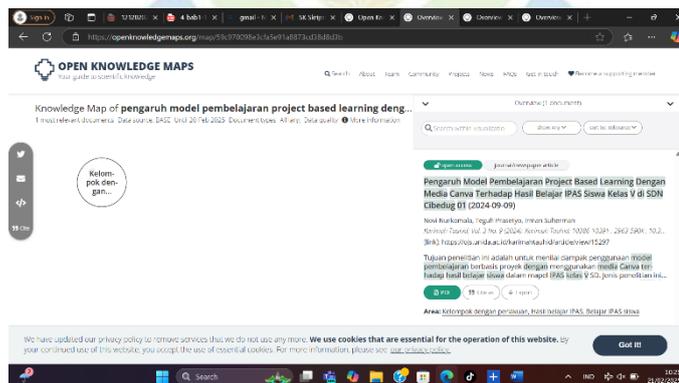
## F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan bahwa pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada kelas X SMA Labschool UPI Cibiru dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

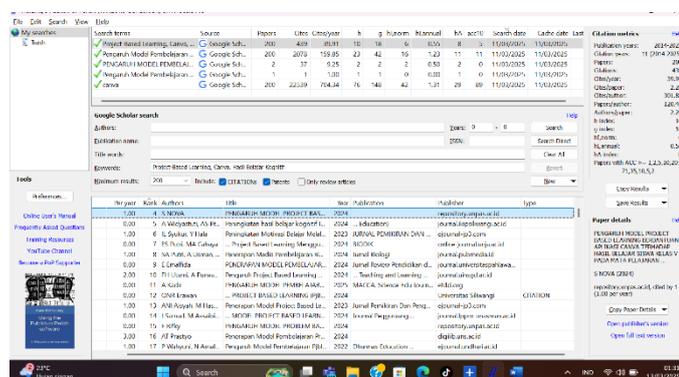
$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar kognitif siswa.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil eksplorasi menggunakan aplikasi/website *Open Knowledge Maps* dan *Publish or Perish* dengan kata kunci “*Project-based Learning, Canva* dan Hasil Belajar Kognitif”. Keluarlah hasil yang relevan terkait penelitian ini. Berikut hasilnya :



Gambar 1.2 Hasil Eksplorasi Menggunakan Open Knowledge Maps



Gambar 1.3 Hasil Eksplorasi Menggunakan Publish or Perish

1. Nurkomala, N et al., 2024 : “Pengaruh Model Pembelajaran *Project-based Learning* Dengan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SDN Cibedug 01”. Hasil : Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan Canva sebagai media dapat secara signifikan mendorong pencapaian hasil belajar siswa dalam mapel IPAS di SDN Cibedug 01. Adapun persamaan penelitian ini terdapat pada variabel independen yaitu model pembelajaran *project-based learning* dan canva sebagai media sedangkan perbedaan penelitian ini terdapat pada variabel dependen yaitu hasil belajar sedangkan peneliti difokuskan pada ranah kognitif, perbedaan selanjutnya yaitu pada sampel penelitian sebanyak 54 siswa sedangkan peneliti sebanyak 64 siswa lalu mata Pelajaran yang diuji yaitu IPAS sedangkan peneliti pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Hulu, P et al, 2024: “Pengaruh Model *Project-based Learning* Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA SMA Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2023/2024”. Hasil : Siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Canva-Assisted Based Mastering Version* memperoleh nilai median sebesar 80,79. Sementara itu, siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran pengenalan langsung berbantuan Canva memperoleh rerata skor 72,67 dalam menyelesaikan soal hitungan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal hitungan. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,67, yang lebih besar dibandingkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,70 ( $2,67 > 1,70$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis Canva berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Adapun persamaan penelitian ini terdapat pada variabel independen yaitu *project-based learning* berbantuan canva dan sampel yang diambil dari SMA kelas X sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel dependen yaitu hasil belajar saja tidak difokuskan pada ranah kognitif, perbedaan selanjutnya yaitu pada sampel penelitian sebanyak 15 sedangkan peneliti sebanyak 64

siswa lalu mata pelajaran yang diteliti adalah Fisika sedangkan peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3. Utami, F. H et al, 2024 : “Pengaruh *Project-based Learning* Model Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA”. Hasil : Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh kesimpulan bahwa uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Selain itu, hasil *N-gain* sebesar 0,74 berada dalam kategori tinggi ( $>0,7$ ), yang menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Hasil uji tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *project-based learning* (PBL) berbantuan Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI dalam memahami materi Fluida Dinamis. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan model *project-based learning* dalam pembelajaran fisika berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa penerapan *project-based learning* berbantuan Canva berpengaruh secara nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi Fluida Dinamis, sebagaimana dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan di SMAN 7 Kota Bengkulu. Data uji t dan *N-gain* juga mendukung penerimaan hipotesis  $H_a$ , yang menyatakan adanya pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan. Adapun persamaan dari penelitian ini terdapat pada variabel independen yaitu *project-based learning* berbantuan canva sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel dependen yaitu kemampuan berfikir kritis, perbedaan selanjutnya terdapat pada sampel penelitian yaitu sebanyak 56 sedangkan peneliti sebanyak 64 kemudian mata pelajaran yang diambil adalah Fisika sedangkan peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti.

**Tabel 1.1 Pemetaan Hasil Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan peneliti	Perbedaan dengan Peneliti
1.	Nurkomala, N et al., (2024) : Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Dengan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SDN Cibedug 01	Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan Canva sebagai media dapat secara signifikan mendorong pencapaian hasil belajar siswa dalam mapel IPAS di SDN Cibedug 01	Persamaan penelitian ini terdapat pada variabel independen yaitu model pembelajaran <i>project-based learning</i> dan canva sebagai media	Perbedaan penelitian ini terdapat pada variabel dependen yaitu hasil belajar sedangkan peneliti difokuskan pada ranah kognitif, perbedaan selanjutnya yaitu pada sampel penelitian sebanyak 54 siswa sedangkan peneliti sebanyak 64 siswa lalu mata Pelajaran yang diuji yaitu IPAS sedangkan peneliti pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
2.	Hulu, P et al, 2024: Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA SMA Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2023/2024	Siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran <i>Canva-Assisted Based Mastering Version</i> memperoleh nilai median sebesar 80,79. Sementara itu, siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran pengenalan	Persamaan penelitian ini terdapat pada variabel independen yaitu <i>project-based learning</i> berbantuan canva dan sampel yang diambil dari SMA kelas X	Perbedaannya terdapat pada variabel dependen yaitu hasil belajar saja tidak difokuskan pada ranah kognitif, perbedaan selanjutnya yaitu pada sampel penelitian sebanyak 15 sedangkan peneliti sebanyak

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan peneliti	Perbedaan dengan Peneliti
		<p>langsung berbantuan Canva memperoleh rerata skor 72,67 dalam menyelesaikan soal hitungan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal hitungan. Hal ini dibuktikan dengan nilai <math>t_{hitung}</math> sebesar 2,67, yang lebih besar dibandingkan <math>t_{tabel}</math> sebesar 1,70 (<math>2,67 &gt; 1,70</math>), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis Canva berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa</p>		64 siswa lalu mata pelajaran yang diteliti adalah Fisika sedangkan peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3.	Utami, F. H et al, 2024 : Pengaruh <i>Project Based Learning</i> Model Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan	Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh kesimpulan bahwa uji $t$ menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).	Persamaan dari penelitian ini terdapat pada variabel independen yaitu <i>project-based learning</i> berbantuan canva	Perbedaan penelitian ini terdapat pada variabel dependen yaitu kemampuan berfikir kritis, perbedaan selanjutnya terdapat pada

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan peneliti	Perbedaan dengan Peneliti
	Berpikir Kritis Siswa SMA	<p>Selain itu, hasil <i>N-gain</i> sebesar 0,74 berada dalam kategori tinggi (<math>&gt;0,7</math>), yang menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Hasil uji tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Project-Based Learning</i> (PBL) berbantuan Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI dalam memahami materi Fluida Dinamis. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan model <i>Project-Based Learning</i> dalam pembelajaran fisika berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini</p>		<p>sampel penelitian yaitu sebanyak 56 sedangkan peneliti sebanyak 64 kemudian mata pelajaran yang diambil adalah Fisika sedangkan peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti.</p>

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan peneliti	Perbedaan dengan Peneliti
		<p>memperkuat bukti bahwa penerapan <i>Project-Based Learning</i> berbantuan Canva berpengaruh secara nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi Fluida Dinamis, sebagaimana dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan di SMAN 7 Kota Bengkulu. Data uji t dan <i>N-gain</i> juga mendukung penerimaan hipotesis <math>H_a</math>, yang menyatakan adanya pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan</p>		