

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN BERBASIS  
CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DI MTs AL-WASHLIYAH PEMATANGSIANTAR**

Fatimah Az-Zahra<sup>1</sup>, Surya Dharma<sup>2</sup>, Sri Yunita<sup>3</sup>, Liber Siagian<sup>4</sup>, Hapni Laila  
Siregar<sup>2</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Negeri Medan

[fatimahazzahraa2002@gmail.com](mailto:fatimahazzahraa2002@gmail.com)<sup>1</sup>, [suryappkn@unimed.ac.id](mailto:suryappkn@unimed.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sr.yunita@unimed.ac.id](mailto:sr.yunita@unimed.ac.id), [libersiagian@yahoo.com](mailto:libersiagian@yahoo.com)<sup>4</sup>, [hapnilaila@unimed.ac.id](mailto:hapnilaila@unimed.ac.id)<sup>5</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the Canva-based Project Citizen learning model on the learning outcomes of class VIII students of MTs Al-Washliyah Pematangsiantar. This type of research uses a quantitative approach to determine the causal relationship between the independent variable of Canva-based Project Citizen and the dependent variable of Learning Outcomes, so the research design used is Quasi Experiment with a nonequivalent control group design. This study uses data collection techniques, namely learning outcome tests, questionnaires, documentation studies and observations. This research was conducted at MTs Al-Washliyah Pematangsiantar. The students of class VIII-1 and VIII-2. The data were analyzed statistically with a t-test, then a normality test, a homogeneity test and a hypothesis test were carried out with a paired t-test and an independent sample t-test. The results showed that the Canva-based Project Citizen learning model had a significant effect on improving the learning outcomes of class VIII-2 students and had differences in learning outcomes between students in the experimental class and the control class. It can be seen from the results of the experimental class mean which was initially 44.50 to 87.75. This difference was strengthened through the results of the Wilcoxon statistical test, the data showed the Asymp. Sig. value. (2-tailed) of 0.000, meaning <0.05. The difference in mean learning outcomes before and after the treatment was truly significant. The experimental class achieved a mean post-test score of 87.75, while the control class showed only limited improvement with a mean post-test score of 66.75. This difference was confirmed by the results of the Mann-Whitney test, which produced a significance value (Asymp. Sig. 2-tailed) of 0.000, meaning <0.05. The difference in learning outcomes between the two sample groups was truly significant.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Pancasila Education, Canva-based Project Citizen

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran project citizen berbasis canva terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al-Washliyah Pematangsiantar. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variable bebas Project Citizen berbasis Canva dan variabel terikat Hasil belajar, maka desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experiment dengan desain nonequivalent control group design. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni tes hasil belajar, angket, studi dokumentasi dan observasi. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-

Washliyah Pematangsiantar. Adapun adalah siswa kelas VIII-1 dan VIII-2. Data dianalisis secara statistik dengan uji t maka dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji paired t-test dan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Project Citizen berbasis Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-2 dan memiliki perbedaan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat dilihat dari hasil mean kelas eksperimen yang awalnya 44,50 menjadi 87,75. Perbedaan ini diperkuat melalui hasil uji statistik Wilcoxon, data menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti  $< 0,05$ . Perbedaan rerata hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan tersebut benar signifikan. Pada Kelas eksperimen berhasil mencapai nilai mean post-test sebesar 87,75, sementara itu, kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan yang terbatas dengan nilai mean post-test sebesar 66,75. Perbedaan ini diperkuat melalui hasil uji Mann-Whitney yang menghasilkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti  $< 0,05$ . Perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok sampel tersebut benar signifikan.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, *Project Citizen* berbasis *Canva*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sebuah aspek yang direncanakan dan dilaksanakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar. Pendidikan sangat krusial untuk membangun generasi yang cerdas, terbuka, serta demokratis, pendidikan merupakan dasar pertumbuhan serta perkembangan pada kehidupan manusia (Amril, 2023).

Di era global yang mendorong Revolusi Industri Keempat, terdapat dampak pada semua aspek kehidupan. Salah satu aspek dari kesiapan ini adalah berbagai karakteristik yang dibutuhkan warga negara untuk bersaing dengan

bangsa lain. Karakteristik tersebut meliputi keterampilan pengambilan keputusan, berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kecerdasan emosional, kerja sama tim, orientasi layanan, keterampilan negosiasi, dan fleksibilitas kognitif (Nababan, 2025).

Pada era industri 4.0 Guru dituntut profesional dan kompeten sesuai dengan bidangnya untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Guru harus mengikuti perkembangan zaman yang berbasis IT untuk mengimbangi pembelajaran di era industri 4.0 Yunita (2023) Pelaksanaan proses pembelajaran sosial khususnya Pendidikan Pancasila hendaknya dapat mengembangkan keterampilan berpikir, Kreatif, inovatif, kolaboratif

dan juga komunikasi pelajar menjadi hal yang penting dan yang dibutuhkan dalam abad 21. Dalam hal ini model *project citizen* berbasis digital dapat diintegrasikan dalam mengembangkan hal tersebut (Mahendra, 2024).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh guru kelas VIII diketahui bahwa guru tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan ceramah yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara dua arah. Guru lebih mendominasi pembelajaran sehingga kegiatan siswa terbatas hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena kurangnya penguasaan guru terhadap model pembelajaran yang beragam

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat disimpulkan bahwa permasalahan mengenai hasil belajar siswa dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran *project citizen* berbasis *canva* yang melibatkan keaktifan siswa sehingga dengan model ini siswa dapat mengidentifikasi masalah, memilih suatu masalah untuk mengumpulkan informasi, mengembangkan

portofolio, menyajikan portofolio, dan melakukan refleksi pengalaman belajar dengan didampingi oleh guru. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter kewarganegaraan.

Pendidikan Pancasila pada era 4.0 dilaksanakan dengan tujuan agar peserta didik dapat menjadi warga negara cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945 serta dapat mengikuti perkembangan zaman yang menuntut kreativitas dalam dunia digital. Dengan memahami pengaruh model pembelajaran *project citizen* berbasis *canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan dapat dikembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Dengan model pembelajaran *project citizen* berbasis *canva* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan perubahan sosial. Dengan demikian untuk menjawab permasalahan tersebut maka diperlukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran

*Project Citizen* Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Mts Al-Washliyah Pematangsiantar”.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variable bebas (*Project Citizen* berbasis *Canva*) dan variabel terikat (Hasil belajar), maka desain penelitian yang digunakan adalah Quasi *Experiment* dengan desain *nonequivalent control group design* John W. Creswell (2013). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni tes hasil belajar, angket, studi dokumentasi dan observasi.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Washliyah Pematangsiantar. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII-1 dan VIII-2. Data-data yang ditemukan dianalisis secara statistik dengan uji t maka dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji paired t-test dan independent sample t-test.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data tidak

berdistribusi normal, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis statistik non-parametrik dengan uji Wilcoxon. Signifikansi peningkatan pada kelas eksperimen ini mengindikasikan bahwa integrasi media kreatif *Canva* ke dalam model *Project Citizen* secara efektif mampu mengoptimalkan pemahaman siswa dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

**Tabel 4.1 Hasil Uji Wilcoxon**

<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>	
	<i>Posttest - Pretest</i>
Z	-3.943 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

(Sumber: Output IBM SPSS 27)

Analisis terhadap efektivitas perlakuan pada kelas eksperimen diperkuat melalui hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.1, nilai (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Mengingat nilai signifikansi yang diperoleh dalam pengujian ini adalah  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diterapkannya model pembelajaran *Project Citizen* berbasis *Canva*.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis statistik non-parametrik dengan uji Mann-Whitney U.

**Tabel 4.10 Hasil Uji Mann Whitney**

<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>	
	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	210.000
Z	-5.504
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 <sup>b</sup>

(Sumber: Output IBM SPSS 27)

Berdasarkan output pada Tabel 4.9, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sesuai dengan kriteria pengujian yang ditetapkan, apabila nilai Asymp. Sig < 0,05, maka alternatif (Ha) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran Project Citizen berbasis Canva dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

### **1. Model Pembelajaran Project Citizen Berbasis Canva Berpengaruh Dalam**

### **Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa**

Penerapan model pembelajaran *Project Citizen* berbasis *Canva* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen, dari 44,50 pada pre-test menjadi 87,75 pada post-test.

Sejalan dengan pandangan Asrini (2021), model ini berfungsi sebagai pola yang membantu siswa mendapatkan informasi, pengetahuan, hingga cara berpikir dan mengekspresikan ide melalui langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur. Dengan adanya sintaks atau pola urutan yang jelas dalam *Project Citizen*, akan menciptakan lingkungan belajar dan pengelolaan kelas yang lebih efektif, sehingga siswa tidak hanya pasif menerima materi, tetapi aktif membangun pemahamannya sendiri.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Citizen* berbasis *Canva* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Capaian ini sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme

yang menekankan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh peserta didik.

Lebih lanjut, pengaruh signifikan ini divalidasi oleh hasil uji determinasi yang menunjukkan kontribusi model terhadap hasil belajar sebesar 57,8%. Pencapaian ini membuktikan bahwa ketika strategi, metode, dan media pembelajaran diintegrasikan dalam sebuah model yang khas seperti Project Citizen berbasis Canva, kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dapat dioptimalkan secara maksimal.

## **2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di MTs Al Washliyah**

Keberhasilan sebuah inovasi pembelajaran tidak hanya diukur dari pencapaian satu kelompok, melainkan dari sejauh mana inovasi tersebut mampu menciptakan perbedaan kualitas yang nyata dibandingkan dengan pola konvensional.

Setelah pelaksanaan proses pembelajaran, terjadi kesenjangan hasil belajar yang mencolok di antara kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen berhasil mencapai nilai rata-rata post-test sebesar 87,75,

dengan pencapaian skor maksimal mencapai nilai sempurna yakni 100. Sementara itu, kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan yang terbatas dengan nilai rata-rata post-test sebesar 66,75 dan skor maksimal yang tertahan pada angka 75.

Sejalan dengan pemikiran Fitri (2020), model ini menempatkan siswa sebagai kekuatan utama dalam membangun minat, menghubungkan gagasan, hingga merumuskan kesimpulan secara mandiri. Hal ini terbukti dari capaian nilai post-test kelas eksperimen yang menyentuh nilai rata-rata 87,75, di mana siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi masalah sosial melalui media Canva, sehingga mereka terbiasa berpikir kritis dan kreatif dalam menyusun portofolio digitalnya.

Hubungan ini mempertegas argumen bahwa metode konvensional di kelas kontrol tidak cukup kuat untuk memicu lompatan kompetensi siswa. Dengan demikian, perbandingan ini mengukuhkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok sampel dalam penelitian ini merupakan hasil dari penerapan model pembelajaran yang inovatif, yang terbukti secara empiris lebih

unggul daripada pola pembelajaran tradisional.

#### **D. Kesimpulan**

pembelajaran Project Citizen berbasis Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-2 dan memiliki perbedaan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata kelas eksperimen yang awalnya memperoleh nilai 44,50 pada pre-test dan mengalami peningkatan sebesar 43,25 menjadi 87,75 pada post-test. Perbedaan ini diperkuat melalui hasil uji statistik non-parametrik Wilcoxon, data menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti  $< 0,05$ . Sesuai kriteria pengujian, dapat dipastikan bahwa perbedaan rerata hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan tersebut benar-benar nyata dan signifikan. Pada Kelas eksperimen berhasil mencapai nilai rata-rata post-test sebesar 87,75, sementara itu, kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan yang terbatas dengan nilai rata-rata post-test sebesar 66,75. Perbedaan ini diperkuat melalui hasil uji statistik non-parametrik Mann-Whitney U yang menghasilkan nilai signifikansi

(Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti  $< 0,05$ . Sesuai kriteria pengujian, dapat dipastikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok sampel tersebut benar-benar nyata dan signifikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Jurnal :**

- Amril et al. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(3):9593–9607.
- Asrini. 2021. "Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction." *Jurnal Bina Ilmu Cendekia* 2(2):142–48.
- Fitri, Yunela. 2020. "Implementasi Penerapan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *SHEs: Conference Series* 3 3(4):1300–1307.
- John W. Creswell. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. 3rd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahendra, Putu Ronny Angga et al. 2024. "Pembelajaran Project Citizen Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21." *JOCER: Journal of Civic Education Research* 2(2):74–82.

Nababan, Ramsul et al. 2025. "Team-Based Project Learning Model to Strengthen Human Literacy in the Era of Industry 4.0 (Development Study in the Citizenship and Pancasila Curriculum at Unimed)." Proceedings of the 6th International Conference on Social Sciences and Interdisciplinary (ICSSIS 2024) 950(Icassis):174–81.

Yunita, Sri et al. 2023. "Implikasi Teknologi Era Digital Terhadap Transformasi Pendidikan Di Siderejo Hilir Kecamatan Medan Tembung Sumatera Utara." Jurnal Dharma Agung 31(1):745–55.