

**PENGARUH MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* BERBASIS CANVA
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA DI KELAS DIGITAL**

Khairunnisa¹, Maya Safitri², Zainal Abidin³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN Sultanah Nahrasiyah

Lhokseumawe

nisa01304@gmail.com

ABSTRACT

The low level of student creativity in the digital classroom at MIN 3 Lhokseumawe, caused by the predominance of lecture-based teaching and a lack of interactive digital media, served as the background for this study. The objectives of this study are to: (1) describe how the Canva-based Project-Based Learning (PjBL) model is implemented in digital learning; (2) examine the increase in student creativity following the implementation of this model; and (3) examine the differences in learning creativity between students using the Canva-based PjBL model and those using traditional learning techniques. This study employed a pretest-posttest control group design, a quasi-experimental method, and a quantitative methodology. Sixty fifth-grade students from MIN 3 Lhokseumawe served as the research sample. Thirty students in the experimental class used a Canva-based PjBL methodology, while the other thirty students in the control class used traditional teaching methods. Exams and interviews were used as data collection methods. The results of the study showed that: (1) Student creativity increased after implementing the Canva-based PjBL model in a digital classroom, with the pre-test average score of 46.7 rising to 62.6 on the post-test (an increase of 15.9 points); (2) there was a significant difference in learning creativity between students who used the Canva-based PjBL model and those who used conventional learning, with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$) and an effect size of 0.945 (large category). Thus, in digital classrooms, the Canva-based PjBL approach significantly and positively enhances students' learning creativity.

Keywords: Project-Based Learning, Canva, Learning Creativity, Digital Classroom

ABSTRAK

Rendahnya tingkat kreativitas siswa di ruang kelas digital MIN 3 Lhokseumawe, yang disebabkan oleh dominasi metode pengajaran ceramah dan kurangnya media digital interaktif, menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan bagaimana model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) berbasis Canva diterapkan dalam pembelajaran digital; (2) mengkaji peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan model ini; dan (3) mengkaji perbedaan kreativitas belajar antara siswa yang menggunakan model PjBL berbasis Canva dan mereka yang menggunakan teknik pembelajaran tradisional. Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol pretest-posttest, metode kuasi-eksperimental, dan metodologi kuantitatif. Enam puluh siswa kelas lima dari MIN 3 Lhokseumawe menjadi sampel penelitian. Tiga puluh siswa di kelas eksperimen menggunakan metodologi PjBL berbasis Canva, sedangkan tiga puluh siswa lainnya di kelas kontrol menggunakan metode pengajaran tradisional. Ujian

dan wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kreativitas siswa meningkat setelah penerapan model PjBL berbasis Canva di kelas digital, dengan nilai rata-rata pra-tes sebesar 46,7 naik menjadi 62,6 pada pasca-tes (naik 15,9 poin); (2) terdapat perbedaan yang signifikan dalam kreativitas belajar antara siswa yang menggunakan model PjBL berbasis Canva dan mereka yang menggunakan pembelajaran konvensional, dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dan ukuran efek sebesar 0,945 (kategori besar). Dengan demikian, di ruang kelas digital, pendekatan PjBL berbasis Canva secara signifikan dan positif meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, Canva, Kreativitas dalam Pembelajaran, Kelas Digital

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi di era globalisasi saat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap dunia Pendidikan (K. R. D. O. P. Nasution, 2024). Di era digital, pendidikan harus mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam setiap aspek proses pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan lebih mudah, cepat, dan efektif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekolah masih menggunakan metode pengajaran tradisional yang berpusat pada guru, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka sendiri. Hal ini terlihat dari maraknya penggunaan sumber belajar digital interaktif serta keterlibatan siswa yang terbatas dalam proses belajar, yang seharusnya mendorong pemikiran

kritis. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas. Menurut (Appulembang, 2017), kreativitas meningkatkan fleksibilitas, keaslian, elaborasi, dan kelancaran. Meskipun kreativitas bukanlah satu-satunya faktor penting dalam pendidikan, pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang membantu siswa mengembangkan potensi kreatif mereka.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di MIN 3 Lhokseumawe pada bulan April 2026, ditemukan bahwa metode ceramah dan media presentasi statistik masih mendominasi pembelajaran digital. Para siswa tidak diberi kesempatan yang cukup untuk membuat produk digital yang dapat menumbuhkan kreativitas dan pemikiran kreatif mereka. Selain itu, guru tidak

memanfaatkan platform desain digital seperti Canva sebagai bahan pembelajaran berbasis proyek. penelitian maupun gagasan pemikiran (Sobandi et al., 2023). Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian. Situasi ini menunjukkan adanya ketidakcocokan antara metode pengajaran tradisional yang menekankan pemikiran kritis, kreativitas, dan inovasi, serta kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi, dengan metode pengajaran yang lebih konvensional. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa (W. N. Nasution, 2021), sementara Canva, sebuah alat desain grafis berbasis web, dapat membantu siswa mengekspresikan ide-ide mereka secara visual.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan bagaimana model PjBL berbasis Canva diterapkan dalam pembelajaran digital bagi siswa kelas V MIN 3 Lhokseumawe; (2) menganalisis peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan model tersebut; dan (3) menganalisis perbedaan kreativitas belajar antara siswa yang menggunakan model PjBL

berbasis Canva dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada Teori Struktur Intelektual Guilford (Syifa' & Rohman, 2023), yang menekankan pentingnya kreativitas dan prinsip-prinsip PjBL yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan kontekstual. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan model pengajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metodologi kuasi-eksperimental (Abraham & Supriyati, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi secara objektif dampak paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) yang menggunakan Canva terhadap pembelajaran kreatif siswa di kelas IPAS. Desain penelitian yang digunakan adalah desain kelompok kontrol pretest-posttest. Kelompok eksperimen (Kelas VA) menerapkan model PjBL berbasis Canva, sedangkan Kelompok kontrol (Kelas VB) menggunakan metode

pengajaran konvensional. Kedua kelompok mengikuti pretest sebelum pelaksanaan pembelajaran dan posttest setelahnya untuk membandingkan perubahan dalam pembelajaran kreatif siswa.

Populasi yang diteliti terdiri dari seluruh 60 siswa Kelas V MIN 3 Lhokseumawe, yang dibagi menjadi dua kelas paralel (VA dan VB). Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dianggap sebagai sampel karena jumlahnya yang sangat sedikit. Penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan melalui pengundian yang transparan.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan wawancara (Ischak et al., 2019). Tes terdiri dari esai terbuka yang dikembangkan berdasarkan empat indikator kreativitas Guilford (kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi). Materi tes berkaitan dengan perubahan kondisi alam (banjir dan letusan gunung), di mana siswa diminta untuk menjelaskan penyebab, konsekuensi, dan solusinya. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk membantu mereka lebih memahami proses pembelajaran

dan tanggapan siswa terhadap paradigma PjBL berbasis Canva.

Penilaian ahli digunakan untuk memverifikasi validitas instrumen. Hasil validasi menunjukkan persentase sekitar 86%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Reliabilitas instrumen dinilai dengan menggunakan teknik revisi berulang hingga semua validator sepakat bahwa instrumen tersebut “layak digunakan”

Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif (rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, simpangan baku), uji prasyarat (uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene), serta uji hipotesis (uji-t sampel independen). Seluruh analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 27 pada sistem operasi Windows (Dede & Firmansyah, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Kota Lhokseumawe pada semester V tahun ajaran 2026–2027. Ke-60 siswa yang menjadi subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok: kelas VA, yang merupakan kelompok eksperimen beranggotakan 30 siswa yang menggunakan model

Project Based Learning (PjBL) berbasis Canva, dan kelas VB, yang merupakan kelompok kontrol beranggotakan 30 siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah diselesaikan, diperoleh data statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1 Pretes, Postes dan Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa

Kelas Eksperimen			
N	Pretest	Posttest	Peningkatan
30	46,16	62,80	16,64

Kelas Kontrol			
N	Pretest	Posttest	Peningkatan
30	43,66	55,16	11,50

Sebelum dilakukana uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)

Kelas Eksperimen			
Statistic	df	Sig.	Keterangan
0,117	30	0,200	Normal

Kelas Kontrol			
Statistic	df	Sig.	Keterangan
0,110	30	0,200	Normal

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas (Levene)

Posttes			
Levene Statistic	df1	df2	Sig
0,089	1	58	0,767

Setelah data memnuhi uji prasyarat (normal dan homogen), maka dilakukan uji hipotesis

menggunakan *Independent samples t-test*.

Kelas Eksperimen			
N	Mean	t	df
30	62,80	3,660	58

Kelas Kontrol			
N	Mean	t	df
30	55,16	36,60	57.92

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (62,80) lebih tinggi daripada kelas kontrol (55,16). Hasil uji hipotesis juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan paradigma Project-Based Learning (PjBL) berbasis Canva berdampak positif terhadap kreativitas belajar siswa di kelas digital.

Ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas di dalam kelas. Pertama, model PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam sebuah proyek yang menonjolkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Erisa, Hadiyanti, dan Saptoro (2021), yang menyatakan bahwa model PjBL sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar karena

mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan eksplorasi dan investigasi. Selain itu, penggunaan Canva sebagai alat desain grafis membantu siswa mengekspresikan ide-ide visual mereka. Menurut Citradevi (2023), Canva adalah aplikasi desain grafis yang membantu pendidik dan siswa membuat berbagai media visual yang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketiga, kegiatan kelompok kolaboratif mendorong siswa untuk berbagi ide dan mengembangkan pemikiran kreatif secara kooperatif.

Ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas di Dalam hal ini, model PjBL berbasis Canva dapat digunakan sebagai strategi pengajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di ruang kelas digital, terutama di Madrasah Ibtidaiyah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dengan menggunakan Canva dalam pembelajaran digital di kelas V MIN 3 Lhokseumawe berjalan dengan baik

sesuai dengan pedoman PjBL. Model ini efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata dari pretest ke posttest di kelas eksperimen dari 46,16 menjadi 62,80 (peningkatan sebesar 16,64 poin). Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan model PjBL berbasis Canva dan siswa yang menggunakan metode pengajaran konvensional, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji-t ($\text{Sig. } 0,001 < 0,05$). Dengan demikian, paradigma PjBL berbasis Canva memiliki dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jjime.v8i3.3800>
- Appulembang, Y. A. (2017). Norma kreativitas menggunakan torrance test of creativity thinking untuk anak usia 6-12 tahun. *Provita Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 41–57.
- Dede, & Firmansyah, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*,

- 1(2), 85–114.
- Ischak, W. I., Badjuka, B. Y., & Zulfiayu. (2019). *Modul Teknik Pengumpulan Data*. 12, 99–119.
- Nasution, K. R. D. O. P. (2024). Karakteristik, Tantangan dan Strategi Pembelajaran di Era Digital. *Seminar Nasional Pendidikan (SNP)*, 976–997.
- Nasution, W. N. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 3(1), 1–18.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Syifa', A. M., & Rohman, A. A. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Guilford Berdasarkan Gaya Berpikir Siswa. *Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 5(2), 67–81.
<https://doi.org/10.21580/square.2023.5.2.18387>