

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERBANTUAN
CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 3 KUNINGAN**

Mohammad Syahrul Akmal¹, Ipan Ripai²

¹²Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas
Muhammadiyah Kuningan

¹syahrulakmal371@gmail.com, ²ipan@umkuningan.ac.id

ABSTRACT

This study examines the implementation of Project Based Learning (PjBL) assisted by Canva to support the development of students' creativity in Information and Communication Technology (ICT) learning at SMK Negeri 3 Kuningan. The study uses a mixed-method approach with a sequential explanatory design. The quantitative stage is designed as a pre-experimental one-group pretest-posttest study involving approximately 30 tenth-grade students, while the qualitative stage uses observation and interviews to provide deeper explanations of the learning process and student responses. Data collection includes questionnaires, observation, interviews, field notes, and documentation. The creativity indicators consist of fluency, flexibility, originality, elaboration, and evaluation. The field findings documented in the research materials show that PjBL assisted by Canva was implemented through basic project stages, including determining a driving question, planning, scheduling, project implementation, teacher monitoring, evaluation, and presentation. Observation indicated active student involvement in exploring Canva features, collaborating, and presenting visual products. Interviews also identified initial difficulties in developing original ideas and technical barriers in conventional design software. Canva provided easier access to visual assets and design features, while PjBL gave students greater responsibility for developing projects. The quantitative numerical results were not included in the available research document; therefore, this article does not report invented pretest-posttest statistics.

Keywords: Project Based Learning, Canva, student creativity, ICT learning

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva untuk mendukung pengembangan kreativitas siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMK Negeri 3 Kuningan. Penelitian menggunakan pendekatan mixed method dengan desain sequential explanatory. Tahap kuantitatif dirancang menggunakan pre-experimental one-group pretest-posttest dengan sampel sekitar 30 siswa kelas X, sedangkan tahap kualitatif dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memperdalam penjelasan mengenai proses pembelajaran dan respons siswa. Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Indikator kreativitas meliputi fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation. Temuan lapangan yang terdokumentasi menunjukkan bahwa PjBL berbantuan Canva dilaksanakan melalui tahapan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, monitoring dan

pembimbingan, evaluasi, serta presentasi hasil. Observasi menunjukkan keterlibatan siswa dalam mengeksplorasi fitur Canva, bekerja secara kolaboratif, dan mempresentasikan produk visual. Wawancara menunjukkan bahwa sebelum penerapan model, siswa mengalami kesulitan mengembangkan ide orisinal dan menghadapi hambatan teknis pada perangkat lunak desain konvensional. Canva memberikan kemudahan dalam mengakses elemen visual dan fitur desain, sedangkan PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses pengembangan proyek. Dokumen penelitian yang tersedia belum memuat data numerik pretest-posttest, sehingga artikel ini tidak mengada-adakan statistik peningkatan.

Kata Kunci: Project Based Learning, Canva, kreativitas siswa, pembelajaran TIK

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital membawa perubahan pada proses pembelajaran. Sekolah tidak hanya dituntut menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), kreativitas memiliki posisi penting karena siswa tidak cukup hanya memahami konsep, tetapi juga perlu mampu menghasilkan produk digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kehidupan nyata.

Dokumen penelitian Mohammad Syahrul Akmal menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran TIK di SMK Negeri 3 Kuningan masih menghadapi persoalan keterlibatan dan kreativitas siswa. Berdasarkan observasi awal yang dicantumkan dalam skripsi, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan individu. Siswa cenderung mengikuti instruksi guru dan belum memperoleh ruang yang cukup untuk mengembangkan gagasan sendiri. Penggunaan media pembelajaran digital juga belum optimal meskipun fasilitas teknologi sekolah dinilai

cukup memadai. Kondisi tersebut terlihat dari hasil karya siswa yang kurang bervariasi dan cenderung monoton.

Kreativitas dalam pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membuat karya yang menarik, tetapi juga kemampuan menghasilkan gagasan baru, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mengembangkan ide secara rinci, serta menilai dan memperbaiki gagasan. Dalam penelitian ini, kreativitas dirumuskan melalui lima indikator, yaitu fluency atau kelancaran, flexibility atau keluwesan, originality atau keaslian, elaboration atau elaborasi, dan evaluation atau evaluasi. Kelima indikator tersebut menjadi dasar untuk melihat perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Salah satu model yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah Project Based Learning (PjBL). PjBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menjadikan proyek sebagai inti kegiatan belajar. Siswa terlibat dalam proses merumuskan masalah, merencanakan proyek, melaksanakan kegiatan, menghasilkan produk, memperoleh bimbingan, dan

mempresentasikan hasil. Menurut Musa dan Kamal (2024), PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menyelesaikan masalah. Kegiatan proyek juga dapat mendorong kolaborasi dan komunikasi karena siswa bekerja sama dalam menghasilkan produk.

Selain model pembelajaran, media yang digunakan juga memiliki peran penting. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template dan elemen visual sehingga memungkinkan siswa membuat poster, presentasi, infografis, video sederhana, dan produk digital lainnya. Dalam pembelajaran TIK, Canva dapat digunakan untuk mengurangi beban teknis pada tahap awal desain sehingga perhatian siswa dapat diarahkan pada pengembangan ide, komposisi visual, dan penyampaian pesan. Putri dan Cahaya (2024) menjelaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat mendukung kreativitas dan keterlibatan siswa melalui aktivitas pembuatan produk visual.

Integrasi PjBL dan Canva memberikan keterkaitan antara proses dan media. PjBL menyediakan

struktur aktivitas yang membuat siswa bertanggung jawab terhadap proyek, sedangkan Canva menyediakan lingkungan digital yang relatif mudah digunakan untuk menuangkan ide ke dalam produk visual. Kombinasi tersebut memungkinkan siswa mengalami proses learning by doing, yaitu belajar melalui pengalaman langsung dalam membuat dan memperbaiki suatu karya.

Penelitian terdahulu dalam skripsi juga menunjukkan relevansi kombinasi tersebut. Musa dan Kamal (2024) membahas pengaruh PjBL terhadap kreativitas siswa. Putri dan Cahaya (2024) membahas pemanfaatan Canva untuk meningkatkan kreativitas. Sunardi et al. (2025) mengkaji implementasi PjBL berbantuan Canva pada pembelajaran TIK, sedangkan Kartini et al. (2026) mengkaji integrasi teknologi dalam PjBL. Penelitian-penelitian tersebut menjadi dasar bahwa PjBL dan media digital dapat ditempatkan sebagai bagian dari pembelajaran yang memberi ruang lebih besar bagi kreativitas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan penerapan PjBL berbantuan Canva pada mata

pelajaran TIK di SMK Negeri 3 Kuningan, menggambarkan kondisi kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan, serta menganalisis peningkatan kreativitas siswa. Manfaat yang diharapkan adalah tersedianya gambaran bagi sekolah dan guru mengenai penerapan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian dalam skripsi menggunakan pendekatan mixed method dengan desain sequential explanatory. Pendekatan tersebut dirancang dalam dua tahap yang saling melengkapi. Tahap pertama menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh gambaran numerik mengenai kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model PjBL berbantuan Canva. Tahap kedua menggunakan pendekatan kualitatif untuk memperdalam dan menjelaskan temuan kuantitatif melalui observasi dan wawancara.

Pada tahap kuantitatif digunakan desain pre-experimental dengan model one-group pretest-posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 3 Kuningan yang mengikuti mata pelajaran TIK.

Sampel kuantitatif direncanakan menggunakan sampling jenuh, dengan jumlah sekitar 30 siswa dalam satu kelas. Instrumen berupa kuesioner skala Likert 1–5 yang disusun berdasarkan indikator fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation.

Pada tahap kualitatif, informan dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan dan pengetahuan mereka terhadap proses pembelajaran. Skripsi mencantumkan satu guru TIK, empat siswa sebagai perwakilan, dan satu wakil kepala sekolah/kurikulum sebagai informan opsional. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui keterlibatan siswa, pengalaman menggunakan Canva, kendala pembelajaran, serta perubahan perilaku belajar selama pengerjaan proyek.

Teknik pengumpulan data mencakup kuesioner, wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dokumentasi meliputi profil sekolah, modul ajar, foto atau video kegiatan, serta hasil proyek siswa. Data kuantitatif dalam rancangan penelitian dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, analisis regresi, dan pengujian hipotesis. Dokumen juga

menyebutkan penggunaan uji normalitas dan paired sample t-test pada tahap kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara tematik melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Perlu dicatat bahwa dokumen skripsi yang menjadi sumber artikel ini belum memuat tabel skor pretest dan posttest, nilai uji statistik, nilai signifikansi, koefisien regresi, maupun hasil perhitungan peningkatan secara numerik. Karena itu, artikel ini menyajikan hasil lapangan yang benar-benar terdokumentasi dalam bagian observasi dan wawancara, sementara hasil kuantitatif dijelaskan sebagai rancangan analisis dan tidak dibuat berdasarkan asumsi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Project Based Learning berbantuan Canva

Hasil observasi pembelajaran yang tercantum dalam dokumen penelitian dilakukan pada kelas X SMK Negeri 3 Kuningan pada Rabu, 11 Maret 2026. Observasi menunjukkan bahwa tahapan pembelajaran telah diarahkan pada sintaks PjBL. Guru memulai kegiatan dengan pertanyaan mendasar yang berkaitan dengan proyek desain Canva. Contoh poster

digital digunakan untuk memancing diskusi dan mengarahkan siswa pada pertanyaan mengenai bagaimana pesan dapat disampaikan secara visual. Tahap awal tersebut penting karena pertanyaan mendasar menjadi titik masuk bagi siswa untuk memahami tujuan proyek sekaligus memunculkan rasa ingin tahu.

Setelah pertanyaan mendasar diberikan, siswa merencanakan proyek dengan menentukan tema dan membagi tugas kelompok. Contoh tema yang dicatat dalam observasi adalah poster layanan masyarakat atau branding produk. Siswa kemudian menyusun jadwal kerja yang meliputi pencarian aset gambar, penyusunan teks, proses desain, dan tahap penyelesaian. Tahap perencanaan dan penjadwalan tersebut menunjukkan karakter PjBL yang menempatkan siswa sebagai pelaksana utama proyek, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator.

Pada tahap pelaksanaan, siswa mengeksplorasi fitur Canva seperti elemen, font, dan layout. Hasil observasi mencatat bahwa siswa mencoba berbagai palet warna dan tipografi yang tidak biasa untuk menghasilkan desain yang lebih unik. Aktivitas tersebut berhubungan

dengan indikator originality dan menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan eksplorasi visual. Guru tetap melakukan monitoring dengan berkeliling dan memberikan masukan teknis, khususnya terkait komposisi dan tata letak agar desain tidak terlihat menumpuk.

Tahap berikutnya adalah presentasi hasil proyek. Siswa menjelaskan alasan pemilihan elemen visual dan proses kreatif yang dilakukan. Presentasi menjadi bagian penting karena produk yang dibuat tidak berhenti pada hasil visual, tetapi juga perlu dikomunikasikan. Dengan demikian, proses PjBL mencakup aktivitas merencanakan, membuat, mengevaluasi, dan mempertanggungjawabkan karya.

6

Presentasi hasil

Tabel 1. Ringkasan hasil observasi penerapan PjBL berbantuan Canva
 Temuan observasi tersebut memperlihatkan kesesuaian antara sintaks PjBL yang dirumuskan dalam kajian teori dengan kegiatan pembelajaran di lapangan. Siswa tidak hanya menerima instruksi, tetapi terlibat dalam pengambilan keputusan mengenai tema, pembagian tugas, pilihan elemen visual, dan penyelesaian produk. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik PjBL yang menempatkan proyek sebagai inti pembelajaran dan guru sebagai fasilitator.

Penggunaan Canva juga tampak mendukung proses tersebut. Siswa dapat mencoba berbagai elemen desain dan menyesuaikan warna serta tipografi. Dalam konteks

No	Tahap PjBL	Temuan Observasi
1	Pertanyaan mendasar	Guru memantik diskusi dengan fluency, flexibility, dan originality karena siswa memiliki peluang untuk menghasilkan beberapa alternatif mengubah tema desain.
2	Perencanaan proyek	Siswa membagi tugas kelompok dan menentukan tema desain.
3	Penyusunan jadwal	Siswa menyusun alur kerja mulai dari pencarian aset teks, desain, hingga finishing.
4	Pelaksanaan proyek	Siswa mengeksplorasi elemen, font, layout, warna, dan tipografi.
5	Monitoring dan pembimbingan	Guru memberikan masukan teknis mengenai komposisi dan tata letak.

benar orisinal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang mudah digunakan belum otomatis menghasilkan kreativitas tanpa arahan pembelajaran yang mendorong eksplorasi.

2. Kondisi Kreativitas dan Kendala Pembelajaran

Data wawancara dalam skripsi memberikan penjelasan mengenai kondisi pembelajaran sebelum dan selama penerapan model. Guru TIK menyampaikan bahwa siswa sering terpaku pada contoh yang diberikan. Kesulitan mengembangkan ide sendiri menyebabkan hasil karya menjadi seragam dan kurang memiliki nilai estetika yang inovatif. Temuan tersebut berkaitan langsung dengan aspek originality dan flexibility, karena siswa belum terbiasa menghasilkan variasi ide dari satu persoalan.

Kendala berikutnya berkaitan dengan perangkat lunak desain yang sebelumnya digunakan. Guru menjelaskan bahwa perangkat lunak desain profesional di laboratorium cenderung berat dan membutuhkan waktu untuk dipelajari. Akibatnya, waktu belajar lebih banyak digunakan untuk memahami fungsi teknis alat daripada mengembangkan gagasan kreatif. Canva diposisikan sebagai

media yang lebih sederhana sehingga siswa dapat lebih cepat masuk pada kegiatan merancang produk.

Wawancara juga menunjukkan bahwa kemandirian siswa dalam menghadapi kebuntuan ide masih rendah. Sebagian siswa cenderung menyerah atau menggunakan desain seadanya ketika mengalami kesulitan mencari referensi elemen visual. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya model pembelajaran yang memberi tanggung jawab kepada siswa sekaligus menyediakan tahapan kerja yang jelas. PjBL dapat menyediakan struktur melalui pertanyaan mendasar, perencanaan, jadwal, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi.

Dari sisi kualitas visual, guru mengidentifikasi keterbatasan aset visual dan pemahaman siswa tentang komposisi warna serta tata letak. Kebutuhan terhadap media yang menyediakan banyak referensi namun tetap mudah dioperasikan menjadi salah satu alasan Canva dipilih. Fitur template, elemen visual, font, dan layout memberikan titik awal bagi siswa untuk menyusun karya, sementara ruang modifikasi memungkinkan siswa

mengembangkan hasil sesuai gagasan kelompok.

Guru juga menyampaikan bahwa metode pembelajaran sebelumnya masih banyak menggunakan demonstrasi langsung. Dalam kondisi tersebut, siswa lebih mudah mengikuti contoh daripada mengembangkan proses kreatif secara mandiri. PjBL memberikan alternatif karena siswa bertanggung jawab terhadap proyek dari awal hingga akhir. Perubahan peran ini penting dalam pembelajaran kreativitas karena siswa perlu memperoleh kesempatan untuk mengambil keputusan, mencoba alternatif, mengevaluasi hasil, dan memperbaiki karya.

Secara keseluruhan, hasil wawancara memperkuat temuan observasi bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva memberikan ruang yang lebih besar bagi keterlibatan siswa. Siswa tidak hanya mengerjakan tugas teknis, tetapi juga melakukan eksplorasi ide, berdiskusi, membagi tugas, dan mempresentasikan hasil. Hal tersebut sesuai dengan kajian dalam skripsi yang menempatkan kreativitas sebagai kemampuan menghasilkan ide baru, melihat masalah dari berbagai sudut pandang,

mengembangkan detail, serta mengevaluasi dan memperbaiki ide.

No	Tema Wawancara	Temuan Utama
1	Pengembangan ide	Siswa sering terpaku pada contoh guru dan kesulitan menghasilkan ide orisinal.
2	Hambatan teknis	Perangkat lunak desain konvensional dianggap rumit sehingga waktu belajar banyak terserap untuk aspek teknis.
3	Kemandirian	Sebagian siswa masih menyerah atau menggunakan desain seadanya ketika mengalami kebuntuan.
4	Kualitas visual	Keterbatasan aset dan pemahaman warna serta tata letak memengaruhi kualitas karya.
5	Model pembelajaran	Guru melihat kebutuhan terhadap model yang memberi tanggung jawab proyek kepada siswa.
6	Harapan penerapan	Canva diharapkan mengurangi beban teknis dan memberi ruang eksperimen yang lebih luas.

Tabel 2. Ringkasan tema hasil wawancara guru TIK

3. Pembahasan

Penerapan PjBL berbantuan Canva dalam dokumen penelitian

menunjukkan hubungan yang logis antara masalah pembelajaran, model pembelajaran, dan media yang digunakan. Masalah awal berupa kecenderungan siswa mengikuti contoh dan keterbatasan eksplorasi ide dijawab melalui pembelajaran yang memindahkan sebagian tanggung jawab proyek kepada siswa. Sementara itu, kendala teknis desain dijawab dengan media Canva yang menyediakan template dan elemen visual yang lebih mudah diakses.

Dari perspektif PjBL, tahapan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Ketika siswa menentukan tema, membagi tugas, menyusun jadwal, mengembangkan desain, menerima masukan, dan mempresentasikan hasil, siswa berhadapan dengan proses pengambilan keputusan yang tidak selalu memiliki satu jawaban. Situasi semacam ini mendukung kemampuan berpikir divergen yang dalam skripsi dikaitkan dengan kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan solusi.

Dari perspektif kreativitas, aktivitas eksplorasi Canva berhubungan dengan lima indikator yang digunakan dalam penelitian. Fluency dapat

terlihat ketika siswa menghasilkan beberapa alternatif gagasan; flexibility ketika siswa mencoba pendekatan visual yang berbeda; originality ketika siswa menciptakan desain yang khas; elaboration ketika siswa memperinci elemen dan pesan visual; serta evaluation ketika siswa menilai dan memperbaiki karya sebelum dipresentasikan. Walaupun dokumen tidak menyediakan skor numerik untuk masing-masing indikator, hasil observasi memberikan bukti deskriptif bahwa aktivitas tersebut muncul selama pembelajaran.

Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dirangkum dalam skripsi. Musa dan Kamal (2024) menyatakan bahwa PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif melalui penyelesaian masalah dan produk. Putri dan Cahaya (2024) menunjukkan relevansi Canva sebagai media yang mendukung kreativitas melalui pembuatan produk visual. Sunardi et al. (2025) membahas PjBL berbantuan Canva pada pembelajaran TIK, sedangkan Kartini et al. (2026) menekankan integrasi teknologi dalam PjBL untuk mendukung kualitas pembelajaran, kolaborasi, dan kreativitas.

Dengan demikian, temuan kualitatif dalam dokumen mendukung argumentasi bahwa PjBL berbantuan Canva dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk pembelajaran TIK yang berorientasi pada kreativitas. Namun, kesimpulan mengenai besarnya peningkatan kreativitas secara statistik memerlukan data kuantitatif pretest dan posttest yang lengkap. Karena data tersebut tidak tersedia dalam dokumen yang menjadi sumber artikel, tidak dilakukan penghitungan nilai t , signifikansi, regresi, maupun persentase peningkatan yang tidak tercantum dalam sumber.

4. Keterbatasan Data Hasil Kuantitatif Rancangan penelitian menetapkan pengukuran kreativitas melalui angket skala Likert sebelum dan sesudah perlakuan serta analisis statistik. Akan tetapi, file skripsi yang diberikan memuat rancangan metode dan lampiran instrumen, sementara tabel hasil skor responden dan keluaran pengujian statistik belum tercantum. Kondisi ini menjadi batas penting dalam penyusunan artikel. Oleh sebab itu, hasil penelitian pada artikel ini difokuskan pada data observasi dan wawancara yang tersedia, bukan

pada angka yang belum didokumentasikan.

Keterbatasan tersebut tidak menghilangkan nilai temuan proses pembelajaran. Observasi memberikan informasi langsung mengenai pelaksanaan sintaks PjBL, sedangkan wawancara menjelaskan kendala kreativitas, hambatan teknis, dan alasan pedagogis penggunaan Canva. Kedua sumber data tersebut saling melengkapi untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran berlangsung dan mengapa kombinasi model serta media tersebut relevan.

Untuk artikel hasil penelitian final, data kuantitatif perlu dilengkapi dengan skor pretest-posttest setiap responden, statistik deskriptif, hasil uji normalitas, hasil paired sample t -test atau teknik yang benar-benar digunakan pada analisis akhir, nilai signifikansi, serta ukuran peningkatan yang sesuai. Data tersebut diperlukan agar pertanyaan penelitian mengenai tingkat dan peningkatan kreativitas dapat dijawab secara empiris dan dapat direplikasi oleh peneliti lain.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data yang terdokumentasi dalam skripsi,

penerapan model Project Based Learning berbantuan Canva pada pembelajaran TIK di SMK Negeri 3 Kuningan telah diarahkan melalui tahapan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan, monitoring dan pembimbingan, evaluasi, serta presentasi hasil. Observasi menunjukkan siswa terlibat dalam pembagian tugas, penyusunan desain, eksplorasi fitur Canva, dan presentasi produk.

Data wawancara menunjukkan bahwa masalah utama yang melatarbelakangi penerapan model adalah kecenderungan siswa mengikuti contoh guru, rendahnya kemandirian ketika mengalami kebuntuan ide, serta hambatan teknis perangkat lunak desain yang lebih rumit. Canva memberikan kemudahan dalam mengakses template dan elemen visual, sedangkan PjBL memberikan struktur dan tanggung jawab proyek yang lebih besar kepada siswa.

Temuan kualitatif tersebut mendukung penggunaan PjBL berbantuan Canva sebagai pendekatan yang relevan untuk menyediakan ruang eksplorasi, kolaborasi, dan pengembangan kreativitas siswa. Namun, dokumen

skripsi yang tersedia belum memuat hasil numerik pretest-posttest dan pengujian statistik. Oleh karena itu, artikel ini tidak menyatakan besarnya peningkatan kreativitas secara statistik. Penelitian atau naskah final perlu melengkapi data kuantitatif agar kesimpulan mengenai peningkatan kreativitas dapat dibuktikan secara statistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Hidayat, A., & Sari, M. (2023). The effect of project-based learning on students' creativity in digital learning environments. *Journal of Educational Research and Innovation*, 12(2), 145–156.
- Kartini, Y. A., Hendriana, H., & Rahayu, G. D. S. (2026). Development of project-based learning model assisted by Canva application. *Tekno-Pedagogi*, 16(1). <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v16i1.53482>
- Musa, M. M., & Kamal, R. (2024). Project-based learning model for strengthening students' creativity. *Jurnal Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jk.v8i1.71718>
- Pratiwi, D., & Lestari, N. (2023). Utilization of Canva as a learning media to improve students' creativity. *Journal of Digital Learning*, 5(1), 25–33.
- Putri, E. S., & Cahaya, M. A. (2024). Pengaruh project based learning menggunakan Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

- BIODIK, 10(4), 703–713.
<https://doi.org/10.22437/biodik.v10i4.35610>
- Rahmawati, F., & Kurniawan, A. (2022). The role of digital media in enhancing students' creative thinking skills. *Journal of Education and Learning*, 16(3), 320–329.
- Rahayu, B. S., Hartinah, S., & Suriswo. (2024). Pengembangan modul ajar berbasis project based learning berbantuan Canva. *Journal of Education Research*, 5(3), 3883–3887.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1502>
- Sari, R., & Putra, H. (2021). Implementation of project-based learning in improving students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(2), 101–112.
- Shabani, N. (2022). Towards mining creative thinking patterns from educational data. *Educational Data Science Journal*.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunardi, S., Rohaeti, E. E., & Hidayat, W. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis project based learning berbantuan Canva. *Jurnal Basicedu*, 9(6).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11035>
- Wulandari, S., & Nugroho, Y. (2020). The effectiveness of project-based learning to improve creativity and critical thinking skills. *Journal of Educational Science*, 4(2), 89–97.
- Yani, I. P., Ahzari, S., Asrizal, A., & Novitra, F. (2026). Technology integration in project-based learning model: A bibliometric analysis. *Journal of Educational Technology*.