

**PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DIMENSI KREATIF MELALUI
PJBL TERINTEGRASI DENGAN AJARAN TAMANSISWA TRI N
BERBANTUAN CANVA**

Maharita Madya Wiratna¹, Endah Sulistyowati², Yogi Hestuaji³, Heri Maria Zulfiati⁴
^{1,2,3,4}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
^{1,2,3}SD Negeri Adisucipto 2, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
¹maharitamadyawiratna@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe how the teachings of Tamansiswa Niteni, Niroake, are applied. Nambahi through the project-based learning model with the help of Canva can strengthen the profile of Pancasila students of the creative dimension in grade VI students of SD Negeri Adisucipto 2 Sleman. This type of research is descriptive qualitative with observational data collection techniques, interviews and documentation. The implementation of Tamansiswa's teachings is implemented through six steps of the project based learning (PjBL) model, namely 1) Asking basic questions; 2) Develop protection planning; 3) Draw up schedules, 4) Monitor students and project progress. 5) Assessment of results, 6) Evaluation of meaningful experiences. The results showed that students were able to think creatively through storyboarding activities about the battle surrounding Indonesian independence. The teachings of Tamansiswa niteni, niroake and nambahi are manifested in activities to compile schedules, monitor students and project progress, assess results and evaluate learning experiences.

Keywords: tamansiswa teachings, project based learning, canva, creative thinking

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan ajaran Tamansiswa Niteni, Niroake, Nambahi melalui model pembelajaran project based learning berbantuan Canva dapat memperkuat profil pelajar Pancasila dimensi kreatif pada peserta didik kelas VI SD Negeri Adisucipto 2 Sleman. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data

observasi, wawancara dan dokumentasi. Implementasi ajaran Tamansiswa diterapkan melalui enam langkah model project based learning (PjBL) yaitu 1) Mengajukan pertanyaan mendasar; 2) Menyusun perencanaan protek; 3) Menyusun jadwal, 4) Memantau siswa dan kemajuan proyek. 5) Penilaian hasil, 6) Evaluasi pengalaman yang bermakna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu berpikir kreatif melalui kegiatan membuat storyboard tentang pertempuran seputar kemerdekaan Indonesia. Ajaran Tamansiswa niteni, niroake dan nambahi terwujud dalam kegiatan menyusun jadwal, memantau siswa dan kemajuan proyek, penilaian hasil dan evaluasi pengalaman belajar.

Kata kunci: ajaran tamansiswa, project based learning, canva, kreatif

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter menjadi salah satu fokus utama dalam pendidikan di Indonesia. Hal ini karena saat ini Indonesia memiliki banyak permasalahan sosial yang berhubungan dengan berkurangnya karakter yang baik pada masyarakat. Masalah yang terjadi di lingkungan pendidikan akhir-akhir ini ialah permasalahan degradasi moral. Masihnya banyaknya kasus pelanggaran yang dilakukan pelajar menunjukkan bahwa negara sedang menghadapi krisis multidemensi. Sebagai upaya untuk mengatasi hal tersebut, pemerintah merumuskan kebijakan pendidikan yang menanamkan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Internalisasi nilai-

nilai karakter tersebut diwujudkan dalam profil pelajar Pancasila.

Profil pelajar Pancasila merupakan salah satu tujuan pembelajaran, tidak hanya sekedar menambah pengetahuan, tujuannya adalah untuk mendidik akhlak dengan memperhatikan kesehatan fisik dan mental, perasaan, praktek dan mempersiapkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang bermoral (Ilhamdi, 2023). Terdapat enam dimensi profil pelajar Pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; mandiri; bergotong royong; berkebinekaan global; bernalar kritis; dan kreatif (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

Republik Indonesia, 2022). Keenam dimensi tersebut saling terkait dan tidak dapat dipisahkan untuk menciptakan pelajar yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan masa depan.

Dimensi kreatif merupakan salah satu elemen kunci pada profil pelajar Pancasila yang bertujuan adalah menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal dapat berupa gambar, desain, penampilan, luaran digital dan lainnya. Karya yang dihasilkan didorong oleh minat dan kesukaan peserta didik, emosi yang dirasakan, dan mempertimbangkan akibatnya bagi lingkungan sekitar.

Berpikir kreatif melibatkan proses berpikir yang menghasilkan gagasan dan pertanyaan baru, mencoba berbagai alternatif pilihan, mengevaluasi gagasan dengan imajinasi, dan fleksibilitas dalam berpikir (Oktavia, 2023). Pelajar yang kreatif memiliki kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. Gagasan ini bisa saja bermula dari yang sederhana seperti ekspresi pikiran atau perasaan, hingga menjadi ide yang kompleks. Kreativitas siswa perlu diperluas agar pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Namun, jika guru hanya

fokus pada aspek kognitif saja, hasil belajar yang dicapai tidak akan optimal dan akan berbeda ketika mengembangkan aspek kreativitas siswa.

Berpikir kreatif memiliki beberapa aspek dan indikator yang meliputi 1) Kelancaran (fluency) yang ditunjukkan dengan kemampuan mencetuskan banyak gagasan jawaban, penyelesaian atau jawaban; memikirkan lebih dari satu jawaban. 2) Keluwesan (flexibility) ditunjukkan dengan kemampuan menghasilkan gagasan atau jawaban yang bervariasi; dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda; mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda; mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. 3) Keaslian (originality) meliputi mampu melahirkan ungkapan baru dan unik; memikirkan cara-cara yang tidak biasa untuk mengungkapkan diri; membuat kombinasi yang tak lazim dari bagian atau unsur-unsur. 4) Elaborasi (elaboration) ditunjukkan dengan kemampuan berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan; menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik (Mursidik et al., 2014).

Di Sekolah Dasar mata pelajaran IPS mengajarkan beberapa disiplin ilmu yang terkait dengan manusia dan lingkungannya. Tujuannya adalah memberikan pemahaman kepada siswa tentang peristiwa, fakta, dan isu sosial yang pernah terjadi. Namun pada prakteknya pembelajaran IPS sering dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit karena memuat banyak materi yang harus dihafal. Selain itu, metode pengajaran lebih cenderung menggunakan pendekatan *teacher centered* sehingga siswa kurang terlatih untuk kreatif karena berpusat pada guru (Phasa & Ngatman, 2022).

Permasalahan serupa juga peneliti temukan pada pembelajaran IPS di kelas VI SD Negeri Adisucipto 2. Siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran IPS melalui kegiatan membaca buku tentang pertempuran seputar kemerdekaan Indonesia. Peneliti merefleksikan bahwa perlu adanya penerapan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan siswa dan mampu menumbuhkan kreativitas anak. Terlebih pembelajaran materi IPS memiliki kompetensi dasar yang

dapat membantu siswa mengembangkan potensi yang mereka miliki. Selain itu, melatih siswa untuk memiliki kecapakan intelektual, karakter, sosial, kreativitas, dan spiritual (Azizah, 2021). SD Negeri Adisucipto 2 berusaha untuk menguatkan nilai-nilai pelajar Pancasila dalam proses pendidikannya. Usaha yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran project based learning berbantuan Canva.

Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, siswa perlu memperoleh pengetahuan baru. Project Based Learning memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Nuraeni, 2020). Pembelajaran dengan model project based learning berbantuan Canva melibatkan siswa sebagai pusat dalam pembelajaran dapat diintegrasikan dengan ajaran Tamansiswa yaitu Tri-N. Canva adalah sebuah program untuk mendesain secara online yang menyediakan seperti presentasi,

resume, poster, pamflet, grafik, spanduk, dan sebagainya yang ada diaplikasi canva (Rahmatullah et al., 2020). Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya memiliki desain yang menarik (Garris Pelangi, 2020). Dapat meningkatkan kreativitas baik guru maupun peserta didik dan dalam mendesainnya pun tak harus menggunakan laptop, bias juga di android (Oktiani, 2017). Tri-N merupakan ajaran yang dicetuskan oleh Ki Hadjar Dewantara yang memiliki tiga fase yaitu niteni, niroake, dan nambahi. Niteni yaitu siswa melakukan pengamatan, memperhatikan arahan dan penjelasan guru dengan saksama. Niraoke adalah fase guru memastikan bahwa siswa sudah memahami apa yang disampaikan. Jika siswa belum mampu meniru, maka guru perlu kembali menjelaskan agar siswa mampu meniru sesuai dengan tujuan pembelajaran. Nambahi adalah fase kebebasan siswa untuk berkreativitas (Damayanti & Rochmiyati, 2019).

Pemilihan model project based learning dengan mengimplementasikan ajaran Tamansiswa berbantuan Canva sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu

menciptakan siswa yang mandiri, mampu memecahkan masalah dan menganalisa serta mampu berpikir kreatif. Kompetensi kreativitas dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan langkah dalam model pembelajaran project based learning berbasis Tri-N berbantuan Canva yaitu adanya proses mengamati, siswa menjelaskan kembali, dan siswa memberikan tambahan terhadap materi melalui proyek yang dirancang. Dengan menerapkan model project based learning berbasis ajaran Tri-N berbantuan Canva, diharapkan mampu membangun kemampuan kreatif sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Berdasarkan uraian tersebut peneliti hendak melakukan penelitian yang fokus pada penguatan profil pelajar Pancasila dimensi kreatif melalui ajaran Tamansiswa Niteni, Niroake, Nambahi dengan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan Canva pada siswa kelas VI SD Negeri Adisucipto 2.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif

bertujuan untuk menggambarkan situasi pembelajaran secara menyeluruh, luas, dan mendalam. Menurut Bogdan dan Taylor, Lexy J. Moleong pendekatan kualitatif adalah teknik penelitian yang diolah dari informasi deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang orang-orang dan perilaku yang diamati. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Adisucipto 2 Tahun Pelajaran 2022/2023 berjumlah 22 siswa dan 1 orang guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan ajaran Tamansiswa *niteni*, *niroake* dan *nambahi* berbantuan Canva dalam penguatan profil pelajar Pancasila dimensi kreatif melalui model pembelajaran project based learning.

Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan proses pembelajaran, wawancara dan dokumentasi. Dalam kegiatan observasi, ada dua instrument yang digunakan yaitu lembar observasi proses pembelajaran dan rubrik pengamatan pembelajaran. Pengambilan data wawancara dilakukan dengan siswa dan guru dengan menggunakan angket sebagai panduan. Selain itu, proses pengumpulan data studi literatur

dengan pengumpulan berbagai referensi seperti buku, artikel, prosiding dan literatur lainnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian penguatan profil pelajar Pancasila dimensi kreatif melalui ajaran tamansiswa *niteni*, *niroake*, dan *nambahi* dilaksanakan dengan enam langkah model pembelajaran *project based learning* berbantuan Canva. Tema yang diajarkan tentang pertempuran seputar kemerdekaan Indonesia. Penguatan dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan sintaks dari model pembelajaran project based learning berbasis ajaran Tri-N berbantuan Canva.

Selama proses pembelajaran siswa nampak antusias dalam penerapan model PjBL pada pembelajaran IPS dengan bantuan Canva, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan ide-ide dan gagasan ke dalam tugas proyek menggunakan aplikasi Canva. Sesuai dengan pernyataan Nur Khairani dan Adam

Mudinillah (2022) bahwa pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva pada pelajaran IPS dapat menumbuhkan keterampilan peserta didik dalam merancang desain poster, presentasi, serta lainnya. Aplikasi ini menyediakan banyak contoh yang bisa digunakan sebagai contoh video berupa template. Dalam pengerjaan proyek, siswa saling membantu dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kelompok dan guru memantau keterlibatan siswa dalam penyelesaian tugas kelompok. Siswa sangat antusias dalam penyelesaian proyek membuat *storyboard* menggunakan Canva secara berkelompok, sehingga kondisi kelas dapat terkendali karena siswa fokus dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mengungkapkan bahwa PjBL berbantuan canva dapat melatih keterampilan berpikir kreatif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Model PjBL berbantuan Canva mampu mengembangkan ide-ide baru siswa yang bervariasi dan kreatif yang dituangkan dalam proyek yang dibuat. Meskipun penerapan model PjBL berbantuan Canva ini membutuhkan waktu yang cukup

lama dalam menyelesaikan tugas proyeknya. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu siswa kelas VI menunjukkan bahwa siswa merasa senang belajar sambil membuat sebuah produk yang kreatif. Siswa juga lebih memahami materi yang dijelaskan karena dilibatkan langsung untuk mengembangkan idenya. Namun kendala yang dihadapi karena jarang mendapatkan tugas berkelompok siswa membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan *storyboard*.

Untuk memulai proses pembelajaran, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan pernyataan dasar (*start with essential question*). Guru memberikan beberapa pertanyaan dasar kepada siswa sebagai rangsangan sebelum memulai pembelajaran yang sebenarnya (Sutanto et al., 2023). Dalam menentukan pertanyaan dasar, guru sebaiknya memilih pertanyaan yang mampu memicu rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kritis. Dengan menentukan pertanyaan dasar, siswa akan lebih fokus dan terarah dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, pembelajaran akan menjadi lebih terstruktur dan

efektif karena siswa akan lebih mudah memahami konsep yang akan diajarkan. Guru menyampaikan pertanyaan tentang penyebab terjadinya pertempuran-pertempuran di Indonesia. Tahapan pertama dalam pembelajaran ini termasuk dalam fase *niteni* dengan melibatkan siswa dalam melakukan pengamatan dengan saksama penjelasan dan arahan guru mengenai subjek yang sedang dipelajari.

Langkah kedua adalah membuat rencana proyek (*design project*) yang melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa. Rencana ini mencakup tujuan pembelajaran, aturan-aturan dalam perancangan proyek, aktivitas yang akan dilakukan, dan menentukan alat dan bahan untuk kebutuhan proyek (Fitriyah & Ramadani, 2021). Rencana tersebut selanjutnya akan dituliskan guru dalam RPP yang mengintegrasikan ajaran tamansiswa Tri-N dengan bantuan Canva. Guru memastikan bahwa seluruh siswa terbagi dalam kelompok dan memahami prosedur pembuatan proyek. Siswa akan membuat proyek *storyboard* dengan menggunakan aplikasi Canva yang menjelaskan tentang pertempuran-pertempuran

yang terjadi seputar kemerdekaan Indonesia. Guru dan siswa saling memberikan masukan sehingga rencana proyek dapat tersusun dengan jelas dan berjalan efektif. Perancangan proyek ini termasuk dalam penerapan *niteni* karena siswa memperhatikan dan menyimak dengan saksama penjelasan dari guru.

Langkah ketiga adalah menyusun jadwal kegiatan (*create a schedule*) yang melibatkan siswa dalam penyusunannya (Haryanti, 2020). Guru dan siswa membuat daftar tugas yang perlu dilakukan dan menentukan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikannya. Namun perlu diperhatikan jadwal atau kegiatan lainnya yang akan mempengaruhi jadwal aktivitas proyek. Aktivitas yang dilakukan pada saat penyusunan jadwal yaitu: 1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek; 2) membuat *deadline* penyelesaian proyek; 3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru; 4) membimbing siswa ketika membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan 5) meminta siswa untuk membuat penjelasan tentang pemilihan cara (Wahyu, 2016).

Penyusunan jadwal merupakan tahapan yang mengimplementasikan unsur *niteni* sehingga siswa memiliki target waktu yang jelas dalam penyelesaian proyek. Dengan *niteni* jadwal yang terstruktur siswa dapat mempersiapkan diri dan dapat mengatur waktu belajar dengan efisien.

Langkah keempat yaitu melakukan pemantauan dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*) dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses sedangkan guru berperan menjadi mentor. Untuk memudahkan proses monitoring, dapat dibuat suatu rubrik untuk mencatat seluruh aktivitas yang penting. Tahapan ini merupakan implementasi dari *niroake*. Guru memastikan bahwa siswa telah memahami dengan baik arahan dan penjelasan yang disampaikan guru. Selain itu, guru juga perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal yang kurang dipahami.

Langkah kelima yaitu penilaian hasil (*assess the outcome*) yang dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, sebagai alat evaluasi

kemajuan siswa, dan memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman siswa. Guru memantau keterlibatan siswa selama pengerjaan proyek dan penguasaan materi dan hasil produk kreatif yang dibuat oleh siswa sesuai dengan rubrik penilaian. Tahapan ini mengimplementasikan *niroake* dan *nambahi*. *Niroake* memiliki arti menirukan, mencontoh, mengimplementasikan, melakukan sesuatu dan berlatih dengan catanya sendiri. Sedangkan pada *nambahi* memiliki makna mampu mengembangkan, memodifikasi, membuat, menambahkan, mengurangi, memperbaiki, mengembangkan kemampuan dan memperluas pemahaman (Sutanto et al., 2023).

Langkah keenam yaitu evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*) kepada siswa karena berhasil menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Refleksi tersebut dapat dilakukan secara individu atau kelompok, di mana siswa diminta untuk mengekspresikan perasaan dan pengalaman mereka selama menjalankan proyek. Selanjutnya, guru dan siswa mengembangkan diskusi untuk meningkatkan kinerja selama proses pembelajaran. Dari

diskusi tersebut, akan dihasilkan temuan baru (*new inquiry*) yang dapat dijadikan jawaban untuk permasalahan yang diajukan pada tahap awal pembelajaran.

Kegiatan evaluasi ini merupakan perwujudan lengkap dari Tri-N yang mencakup implementasi dari *niteni*, *niroake*, dan *nambahi* (Rochmiyati, 2020). *Niteni*, siswa memperhatikan arahan guru dengan saksama tentang materi yang dipelajari. *Niroake* adalah tahapan dimana siswa dapat memahami dengan baik materi yang ditunjukkan dengan kemampuan untuk meniru. *Nambahi* diwujudkan dengan munculnya ide-ide kreatif siswa yang menyusun *storyboard* tentang pertempuran seputar kemerdekaan menggunakan aplikasi Canva.

Pada hasil akhir proyek siswa memenuhi beberapa indikator kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*) (Dwi Amalia et al., 2023). Indikator kelancaran (*fluency*) terlihat dari kemampuan siswa menuliskan gagasan dan jawaban yang bervariasi tentang peristiwa seputar kemerdekaan. Siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan idenya dan

mendesain kreativitasnya ke dalam tugas proyeknya menggunakan Canva sehingga keluwesan (*flexibility*) terjadi pada proses pembelajaran. Indikator keaslian (*originality*) ditunjukkan dengan siswa mampu mendesain secara mandiri bentuk *storyboard* yang dibuat. Selanjutnya siswa mampu memenuhi indikator elaborasi (*elaboration*) dengan menghasilkan sebuah karya *storyboard* tentang pertempuran-pertempuran seputar kemerdekaan yang sesuai dengan topik pembahasan.

Secara tidak langsung pembelajaran IPS yang dilaksanakan dengan mengimplementasikan ajaran tamansiswa *niteni*, *niroake*, dan *nambahi* dengan model pembelajaran *project based learning* berbantuan Canva mampu memberikan penguatan munculnya profil pelajar pancasila dimensi kreatif. Peningkatan kreativitas dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* yang terintegrasi ajaran Tamansiswa Tri N berbantuan Canva sejalan dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh Setiawan et al., (2021) menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kreativitas

siswa kelas V dalam menyelesaikan masalah dengan *model project based learning*. Peningkatan kreativitas belajar siswa terjadi karena model *project based learning* melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan menyelesaikan masalah yang dihadapi, serta menghasilkan proyek sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SDN 086 Cimincrang menunjukkan bahwa siswa sangat kreatif dalam berkreasi membuat *e-comic* melalui aplikasi Canva. Dibuktikan dari hasil karya pembuatan *e-comic* yang dikreasikan oleh siswa kelas 3 SDN 086 Cimincrang sangat beragam dan orisinil. Dari pembelajaran tersebut siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar melalui *e-comic* pada pelajaran IPS (Cusni Anjani et al., 2023). Hal yang sama ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Surya et al., 2018) menunjukkan bahwa penerapan *project based learning* pada akhir siklus mampu meningkatkan kreativitas siswa. *Project based learning* mendorong siswa untuk

mencari alternatif- alternatif jawaban dari permasalahan. Semakin banyak siswa yang bertanya, mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan guru.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya penguatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS. Penguatan kreativitas siswa dapat ditingkatkan dengan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan ajaran Tamansiswa *niteni, niroake, dan nambahi* melalui model pembelajaran *project based learning* berbantuan Canva. Model pembelajaran ini dapat menjadi solusi untuk melatih siswa dalam pemecahan masalah dengan cara berpikir kreatif. Selain itu, model *project based learning* berbantuan Canva dapat mengeksplorasi ide-ide dan jawaban yang bervariasi sehingga mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Hasil tugas proyek *storyboard* menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas siswa semakin berkembang dengan terpenuhinya indikator dimensi kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. A. M. (2021). ANALISIS PEMBELAJARAN IPS DI SD/MI DALAM KURIKULUM 201. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Cusni Anjani., Leny Vitriasari., Rahma Nur Ainunnasya., Bunyamin Maftuh. (2023). MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBUATAN CANVA E-COMIC DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(2), 770-776
- Damayanti, S., & Rochmiyati, S. (2019). TELAAH PENERAPAN TRI-N (NITENI, NIROKKE, NAMBAHI) PADA BUKU BAHASA INDONESIA KELAS IX SMP. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2).
- Dwi Amalia, F., Setiawan, F., Dian Ayu Afiani, K., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Surabaya, U. (2023). PROJECT BASED LEARNING SEBAGAI SOLUSI MELATIH KETRAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 4034–4052.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS PJBL (PROJECT-BASED LEARNING) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN BERPIKIR KRITIS (Issue 1).
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN, 8(2), 79–96.
- Haryanti, Y. D. (2020). INTERNALISASI NILAI KERJASAMA DALAM MODEL PROJECT BASED LEARNING.

- Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
<https://doi.org/10.37729/jpd>
- Ilhamdi. (2023). *IMPLEMENTASI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PEMBELAJARAN IPS ILHAMDI YUSRA*. In *JOURNAL OF HISTORY AND HISTORY EDUCATION* (Vol. 5, Issue 1). PRINT.
- Mursidik, M., Samsiyah, N., & Erik Rudyanto, H. (2014). *ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA OPEN-ENDED DITINJAU DARI TINGKAT KEMAMPUAN MATEMATIKA 1) 2) 3)*.
- Nur Khairan., Adam Mudinillah. (2022). *PEMANFAATAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA PADA PELAJARAN IPS KELAS 4 SD 23 RAMBATAN*. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29-42
- Nuraeni, C. (2020). *Workshop Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar SHEs: Conference Series 3* (4) (2020) 607-613 *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri Ciputih* 01.
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Oktavia, S. (2023). *Civilia : PENGUATAN KARAKTER KREATIF MELALUI PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA TEMA KEWIRAUSAHAAN DI KELAS XI SMAN 1 KRIAN*. 2.
<http://jurnal.anfa.co.id>
- Oktiani, I. (2017). *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
<https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Phasa, R. N., & Ngatman, R. (2022). *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Ips Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Kutosari Tahun Ajaran 2021/2022*. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 208–214.

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., & Aji, P. T. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik*.
- Rochmiyati, S. (2020). *JPBSI 9 (1) (2020) IMPLEMENTASI TRI-N (NITENI-NIROKKE-NAMBAHI) DAN PPK (PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER) PADA PERANGKAT PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI KELAS VII SMP*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). *Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning*. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., Tyas, A., & Hardini, A. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA KELAS III SD NEGERI SIDOREJO LOR 01 SALATIGA*. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Syiah Kuala JURNAL PESONA DASAR*, 6(1), 41–54.
- Sutanto, S., Salma Nur Arrifa, & Heri Maria Zulfiati. (2023). *Application Application of the Tri-N-Based PBL Learning Model (Niteni, Nirokke, Nambahi) in Class V Elementary School Social Studies Learning*. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 13(1), 81–89. <https://doi.org/10.37630/jpi.v13i1.1017>