

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUKAN
CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KEPERCAYAAN DIRI
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 1 BANYUATES KABUPATEN SAMPANG**

Ra Sidan Amin As¹, Ahmad Hatip², Nuril Huda³

¹⁻³ Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia

Alamat e-mail : ¹ sidanamin99@gmail.com, ² ahmad.hatip@unitomo.ac.id,
³ nuril.huda@unitomo.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the need for a learning model that not only delivers material but also develops students' creativity and self-confidence, especially at SMPN 1 Banyuates, Sampang Regency, which shows that there are still passive students and lack of confidence in the learning process. This study aims to analyze the effectiveness of the implementation of Problem Based Learning (PBL) assisted by Canva in improving the creativity and self-confidence of eighth grade students. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design through pretest–posttest measurements in the experimental and control classes using valid and reliable instruments. The results of the study showed that PBL assisted by Canva significantly increased students' creativity and self-confidence with a much higher difference in the increase in the experimental class compared to the control class, and the results of statistical tests showed a significance value <0.05 , meaning there was a real effect of the learning intervention. These findings indicate that the combination of PBL and Canva can encourage students to think creatively, express ideas visually, actively discuss, and dare to express opinions. The implications of this study strengthen the concept of 21st-century learning while providing practical recommendations for schools and teachers to integrate PBL with interactive digital media to improve the quality of the process and learning outcomes of students.

Keywords: Canva, Self-Confidence, Creativity, Problem Based Learning, SMPN 1 Banyuates.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan model pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik, terutama di SMPN 1 Banyuates Kabupaten Sampang yang menunjukkan masih adanya siswa pasif dan kurang percaya diri dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penerapan Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa kelas VIII. Metode yang

digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan quasi-experimental nonequivalent control group design melalui pengukuran pretest–posttest pada kelas eksperimen dan kontrol menggunakan instrumen yang valid dan reliabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PBL berbantuan Canva secara signifikan meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa dengan selisih peningkatan yang jauh lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang nyata dari intervensi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi PBL dan Canva mampu mendorong siswa berpikir kreatif, menuangkan ide secara visual, aktif berdiskusi, serta berani menyampaikan pendapat. Implikasi penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran abad 21 sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi sekolah dan guru untuk mengintegrasikan PBL dengan media digital interaktif guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Canva, Kepercayaan Diri, Kreativitas, Problem Based Learning, SMPN 1 Banyuates.

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran yang efektif merupakan faktor utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas (Sholeh, 2023). Hakikat pembelajaran bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga bagaimana guru mampu menciptakan proses belajar yang mendorong siswa mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotoriknya (Suryadi, 2022). Guru sebagai perancang pembelajaran dituntut menghadirkan strategi yang mampu menumbuhkan minat belajar, membangun keaktifan siswa, serta menumbuhkan keberanian siswa dalam menampilkan kemampuan

terbaiknya (Desconi, 2019). Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi hal yang sangat penting untuk membangun kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik dalam proses belajar.

SMPN 1 Banyuates Kabupaten Sampang sebagai salah satu sekolah yang dikenal berprestasi, baik akademik maupun non-akademik, memiliki potensi besar dalam pengembangan kualitas pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas VIII, proses pembelajaran masih belum optimal karena keaktifan siswa didominasi

oleh siswa tertentu saja, sementara sebagian siswa masih pasif dan kurang percaya diri. Selain itu, kemampuan kreativitas siswa dalam mengembangkan ide dan mengeksplorasi materi juga belum maksimal, yang ditandai dengan rendahnya motivasi belajar dan kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangkitkan daya cipta dan keyakinan diri siswa.

Secara teoritis, kreativitas dipahami sebagai kemampuan menciptakan gagasan atau karya baru yang bermanfaat dan bernilai, yang membutuhkan pemahaman terhadap keunikan karakter setiap siswa (Diah Ayu Pitaloka, 2024). Kreativitas berkembang ketika siswa diberi kesempatan berpikir bebas, tidak dibandingkan dengan siswa lain, serta difasilitasi untuk mengekspresikan kemampuan secara optimal (Hutahaeen et al., 2023). Sementara itu, kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya, yang memotivasi siswa untuk berani tampil, mengambil keputusan, dan

bertanggung jawab terhadap proses belajarnya (Apriani et al., 2020). Kedua aspek ini sangat penting karena berpengaruh pada kualitas hasil belajar dan kesiapan siswa menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang diyakini mampu mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa adalah Problem Based Learning (PBL) (Fardani & Surya, 2018). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menghadapkan mereka pada permasalahan nyata yang harus dianalisis dan diselesaikan (Irawan, 2021). PBL mendorong siswa berpikir kritis, berkolaborasi, mengambil keputusan, dan menemukan solusi melalui proses penyelidikan mandiri. Namun dalam praktiknya, PBL akan lebih efektif jika didukung media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan karakter peserta didik (Hendriana, 2018). Di sinilah penggunaan Canva sebagai media pembelajaran visual interaktif menjadi sangat relevan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas efektivitas PBL dan penggunaan

media digital (Bella et al., 2024), namun sebagian besar masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, belum banyak yang mengintegrasikan PBL dengan media Canva secara spesifik untuk mengembangkan kreativitas sekaligus kepercayaan diri siswa (Mardani et al., 2021). Dengan demikian, terdapat celah penelitian (research gap) pada aspek integrasi model pembelajaran dan media digital yang mampu memfasilitasi proses berpikir kreatif dan pembentukan self-confidence siswa di SMPN 1 Banyuates khususnya pada jenjang kelas VIII.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dengan mengkaji Efektivitas Model Problem Based Learning berbantuan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik. Kombinasi ini diharapkan tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik secara visual, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk berkreasi, mempresentasikan ide, dan berani menunjukkan kemampuan diri. Oleh karena itu, pertanyaan utama penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penerapan

PBL berbantuan Canva terhadap kreativitas dan kepercayaan diri siswa kelas VIII SMPN 1 Banyuates, serta sejauh mana kontribusinya dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penerapan Problem Based Learning berbantuan Canva terhadap peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik (Bella et al., 2024). Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberi kontribusi bagi pengembangan kajian teknologi pendidikan, khususnya integrasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media digital kreatif (Wahyuni et al., 2025). Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi bagi guru dan pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kreatif, dan berorientasi pada penguatan karakter siswa (Nurvianti, 2025).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif (Mukhid, A. (2021), dengan pendekatan kausal sekaligus quasi-experimental nonequivalent control group design untuk menguji efektivitas model Problem Based Learning berbantuan Canva terhadap peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik kelas VIII SMPN 1 Banyuates Kabupaten Sampang (Sugiyono, 2019). Data penelitian ini berbentuk data numerik yang diperoleh melalui data primer berupa hasil pretest–posttest angket kreativitas dan percaya diri, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen (menggunakan PBL berbantuan Canva) dan kelas kontrol (menggunakan pembelajaran konvensional), sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi sekolah, silabus, dan hasil belajar sebelumnya sebagai pendukung analisis (Nurhayati Lahay, Gamar Abdullah, Kudus, Rifda Mardian Arif, 2025). Pemilihan metode ini bertujuan untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi pada kreativitas dan kepercayaan diri siswa benar-benar diakibatkan oleh

intervensi pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media Canva, sehingga hubungan sebab-akibat antara variabel dapat diuji secara objektif melalui analisis statistik (Budiarti, 2025). Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kreatif dan rasa percaya diri siswa di era digital; karena itu integrasi PBL dengan Canva dipandang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, interaktif, dan sesuai tuntutan pembelajaran abad 21. Implikasi penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian teknologi pendidikan serta kontribusi praktis berupa rekomendasi model pembelajaran inovatif bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, partisipasi aktif siswa, serta penguatan karakter melalui pendekatan pembelajaran yang bermakna dan berbasis teknologi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Uji Validitas Instrumen

Tabel 1. Uji Validitas Instrumen
Kreativitas dan Percaya Diri

No	Kode Item	r Hitung	r Tabel (N=55; $\alpha=0,05$)	Keterangan
1	K1	0,598	0,266	Valid
2	K2	0,513	0,266	Valid
3	K3	0,519	0,266	Valid
4	K4	0,419	0,266	Valid
5	K5	0,436	0,266	Valid
6	K6	0,425	0,266	Valid
7	K7	0,364	0,266	Valid
8	K8	0,489	0,266	Valid
9	PD1	0,358	0,266	Valid
10	PD2	0,482	0,266	Valid
11	PD3	0,305	0,266	Valid
12	PD4	0,566	0,266	Valid
13	PD5	0,442	0,266	Valid
14	PD6	0,423	0,266	Valid
15	PD7	0,653	0,266	Valid
16	PD8	0,513	0,266	Valid

Seluruh item memiliki nilai r hitung $>$ r tabel (0,266), sehingga seluruh butir dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pengumpulan data. Item PD7 memiliki kontribusi korelasi paling kuat, sedangkan PD3 terendah namun tetap valid. Hal ini menunjukkan instrumen mampu mengukur konstruksi kreativitas dan percaya diri sesuai indikator teoritik.

Uji Reliabilitas Instrumen

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
Kreativitas	8	0,823	$> 0,70$	Reliabel
Percaya Diri	8	0,846	$> 0,70$	Reliabel

Nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$ sehingga kedua instrumen memiliki reliabilitas tinggi, konsisten, dan stabil bila digunakan berulang.

Deskripsi Data Penelitian

Statistik Deskriptif Kreativitas Peserta Didik

Tabel 3. Statistik Kreativitas

Kelas	N	Mean Pretest	Mean Posttest	Selisih	Keterangan
Eksperimen (PBL + Canva)	28	63,21	84,57	+21,36	Meningkat signifikan
Kontrol (Konvensional)	27	62,87	71,24	+8,37	Meningkat namun rendah

Statistik Deskriptif Percaya Diri

Tabel 4. Statistik Percaya Diri

Kelas	N	Mean Pretest	Mean Posttest	Selisih	Keterangan
Eksperimen (PBL + Canva)	28	61,74	83,12	+21,38	Meningkat signifikan
Kontrol (Konvensional)	27	62,09	70,06	+7,97	Meningkat namun rendah

Kelas eksperimen mengalami peningkatan jauh lebih tinggi

dibanding kelas kontrol pada kedua variabel.

Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas
Kolmogorov–Smirnov

Variabel	Kelas	Sig.	Kriteria	Keterangan
Kreativitas Pretest	Eksperimen	0,200	> 0,05	Normal
Kreativitas Pretest	Kontrol	0,143	> 0,05	Normal
Percaya Diri Pretest	Eksperimen	0,176	> 0,05	Normal
Percaya Diri Pretest	Kontrol	0,187	> 0,05	Normal

Karena Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F hitung	Sig.	Kriteria	Keterangan
Kreativitas	1,327	0,268	> 0,05	Homogen
Percaya Diri	1,114	0,312	> 0,05	Homogen

Data berasal dari populasi dengan varians yang sama → **layak lanjut ke uji hipotesis.**

Uji Paired Sample t-test

Kreativitas

Tabel 7. Uji t Kreativitas

Kelas	t Hitung	Sig. (2-tailed)	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	12,764	0,000	< 0,05	Signifikan
Kontrol	4,813	0,000	< 0,05	Signifikan

Percaya Diri

Tabel 8. Uji t Percaya Diri

Kelas	t Hitung	Sig. (2-tailed)	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	13,221	0,000	< 0,05	Signifikan
Kontrol	4,427	0,000	< 0,05	Signifikan

Ada perbedaan signifikan antara pretest dan posttest, namun peningkatan lebih besar pada kelas eksperimen.

Uji Independent Sample t-test

Kreativitas

Tabel 9. Hasil Uji Perbandingan Kreativitas

t Hitung	Sig.	Kriteria	Keputusan
6,931	0,000	< 0,05	Berbeda signifikan

Percaya Diri

Tabel 10. Hasil Uji Perbandingan Percaya Diri

t Hitung	Sig.	Kriteria	Keputusan
7,114	0,000	< 0,05	Berbeda signifikan

Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Aini et al., (2024) yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah terbukti valid dan reliabel sehingga data yang diperoleh dapat

dipercaya. Penerapan PBL berbantuan Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan karena siswa tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga dilatih mengembangkan ide-ide inovatif dalam bentuk produk visual yang menarik, sistematis, dan mudah dipahami melalui media Canva. Selain itu, penerapan model ini juga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Melalui proses diskusi, pemecahan masalah, presentasi, dan kolaborasi, siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat serta memiliki kepercayaan diri akademik yang lebih baik. Secara keseluruhan, peningkatan yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga menunjukkan efektivitas nyata PBL berbantuan Canva sebagai strategi pembelajaran.

Temuan tersebut memiliki implikasi penting baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep bahwa PBL merupakan strategi pembelajaran abad 21 yang relevan dengan tuntutan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan

kemampuan komunikasi siswa (Adriana et al., 2024). Secara praktis, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa Canva merupakan media digital interaktif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan kebijakan inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital. Sementara bagi guru, temuan ini dapat dijadikan rekomendasi dalam pemilihan model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter kreatif, percaya diri, dan aktif pada diri siswa.

Hasil Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan Canva memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Peningkatan rata-rata skor kreativitas dari 51,65 menjadi 65,55 dengan nilai signifikansi 0,000 menandakan bahwa perubahan

tersebut bukan hanya bersifat kebetulan, tetapi merupakan hasil langsung dari intervensi pembelajaran yang diberikan. Efektivitas ini dapat dipahami karena PBL memberikan pengalaman belajar bermakna melalui proses identifikasi masalah, eksplorasi informasi, diskusi kelompok, hingga penyusunan solusi yang kreatif. Ketika proses tersebut dipadukan dengan Canva sebagai media visual, peserta didik memperoleh sarana konkret untuk menuangkan ide-ide mereka dalam bentuk karya visual yang sistematis, menarik, dan komunikatif. Hal ini memperkuat teori Guilford terkait berpikir divergen yang meliputi aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration, di mana seluruh aspek tersebut terfasilitasi secara optimal dalam pembelajaran berbasis masalah yang diperkaya media visual digital.

Integrasi PBL dan Canva juga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer, di mana penggabungan teks dan visual mampu meningkatkan pemahaman, retensi, serta daya kreativitas peserta didik. Canva bukan hanya sekadar alat desain, tetapi menjadi “ruang ekspresi intelektual” tempat peserta

didik membangun gagasan, melakukan eksperimen visual, serta menyampaikan solusi dalam format kreatif. Proses kreatif ini memberi pengalaman belajar yang otentik, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta menciptakan rasa kepemilikan (ownership) terhadap proses belajar. Dengan demikian, peningkatan kreativitas peserta didik tidak hanya terjadi secara kognitif, tetapi juga berkembang sebagai sikap belajar yang berkelanjutan.

Dari sisi kepercayaan diri, peningkatan skor dari 53,76 menjadi 67,91 dengan signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa PBL berbantuan Canva berhasil membangun keyakinan diri peserta didik terhadap kemampuan akademiknya. Bandura menekankan bahwa kepercayaan diri tumbuh melalui mastery experience, yaitu keberhasilan nyata yang dialami individu. Dalam penelitian ini, keberhasilan peserta didik memecahkan masalah, menghasilkan karya visual, serta mempresentasikan hasilnya di depan kelas menjadi sumber utama pembentukan efikasi diri. Canva berperan penting karena membantu peserta didik menampilkan ide secara profesional

dan menarik, sehingga mereka merasa percaya diri, bangga, dan siap tampil. Situasi ini sangat relevan dengan karakteristik psikologis peserta didik SMP yang sedang berada pada fase pencarian jati diri (identity formation) sebagaimana dijelaskan Erikson. Lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, suportif, dan memberikan ruang ekspresi menjadikan siswa merasa dihargai, diakui, dan dipercaya atas kemampuannya.

Secara keseluruhan, data empiris, teori pendidikan, dan aspek psikologis siswa menunjukkan keterhubungan yang kuat. PBL menyediakan struktur berpikir kritis dan problem solving, sementara Canva menyediakan medium ekspresi kreatif yang konkret dan menarik. Kombinasi keduanya menciptakan ekosistem belajar yang mendukung perkembangan kreativitas sekaligus kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, model Problem Based Learning berbantuan Canva tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif, tetapi juga memberi dampak signifikan pada ranah afektif dan psikomotorik. Hal ini mengindikasikan bahwa

pembelajaran abad 21 harus bergerak ke arah pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, berbasis teknologi, dan berorientasi pada pengembangan karakter, karena pada tingkat inilah pendidikan mampu mencetak peserta didik yang kreatif, percaya diri, adaptif, serta siap menghadapi tantangan masa depan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik kelas VIII SMPN 1 Banyuates Kabupaten Sampang. Instrumen penelitian telah terbukti valid dan reliabel sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Secara empiris, kelas eksperimen yang menggunakan PBL berbantuan Canva menunjukkan peningkatan rata-rata yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol baik pada variabel kreativitas maupun percaya diri, dengan hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) pada uji paired sample t-test dan independent sample t-test. Hal ini

menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi bukan kebetulan, melainkan akibat langsung dari intervensi pembelajaran yang diberikan. Integrasi PBL yang berorientasi pemecahan masalah dengan media Canva yang menarik, interaktif, dan memfasilitasi ekspresi visual terbukti mampu mendorong siswa berpikir kreatif, menuangkan ide secara sistematis, serta meningkatkan keberanian dalam berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menunjukkan kepercayaan diri akademik. Dengan demikian, model PBL berbantuan Canva dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 serta efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, K., Surbakti, M. A., & Syafitri, E. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning dengan Media Canva dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Materi Statistika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 964 – 974.
- Aini, N., Prastiyono, H., Imron, A., Studi, P., Pendidikan, S., Ilmu, F., & Politik, I. (2024). Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik. *Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 105–113.
- Apriani, L., Alpen, J., & Arismon, A. (2020). Tingkat percaya diri dan keterampilan micro teaching. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 42–49.
- Bella, F. C., Huda, C., Setyowati, R. D., & Nurodin, M. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbantu Media Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 1751–1758. <https://doi.org/https://doi.org/10.54082/jupin.672>
- Budiarti, E. (2025). *Teknologi Digital dan Pembelajaran Desain, Implementasi, dan Evaluasi-Damera Press. Damera Press.*
- Desconi, R. (2019). *Proses Pembelajaran Efektif untuk Meningkatkan Potensi Siswa.* Alfabeta.

- Diah Ayu Pitaloka, A. M. (2024). The Importance Of School Crafts Programs To Increase Student Creativity: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Keluarga*, 16(1), 1–13.
<https://doi.org/10.24036/jpk/vol16-iss01/912>
- Fardani, Z., & Surya, E. (2018). Pembelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 39–51.
- Hendriana, H. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pendidikan*. Gramedia.
- Hutahaean, R., Berlianti, B., & Sinaga, R. Y. (2023). Meningkatkan Kreativitas dan Kepercayaan Diri Siswa/i Sekolah Dasar Melalui Metode Fun Learning. *Pengabdian Pendidikan Indonesia*, 1(2), 29–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47709/ppi.v1i02.3003>
- Irawan, T. (2021). *Strategi Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL)* (Hidayat (Ed.); Mulyanings). CV. Kimfa Mandiri.
- Mardani, N. K., Atmadja, N. B., & Suastika, I. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55–65.
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif*. Jakad Media Publishing. (n.d.).
- Nurhayati Lahay, Gamar Abdullah, Kudus, Rifda Mardian Arif, I. N. A. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas IV SD. *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA Vol.*, 5(2), 561–568.
- Nurvianti, Hairani, U. H. (2025). Strategi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Inovatif Di Kelas Nurvianti. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(1), 44–63.
- Sholeh, M. I. (2023). Strategi Efektif dalam Manajemen Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education*, 4(2), 139–164.
<https://doi.org/10.55380/tarbawi.v>

4i2.462.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Suryadi, A. (2022). *Memahami ragam strategi pembelajaran.* CV Jejak (Jejak Publisher).

Wahyuni, T., Shakila, Z., Alsha, S., Almatasya, P., Halim, A., & Riau, U. S. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Al-Hasib: Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 108–115.