

**EFEKTIFITAS PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL)
BERBANTUAN MEDIA CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA KELAS X PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMAS
BARRANG LOMPO KOTA MAKASSAR**

Anjalita¹, Abdul Aziz², Akbar Aba³

^{1,2,3} PPKN FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹anjalita0206@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the persistently low level of students' creative thinking skills in Civics (PPKn) learning. One approach to address this issue is the implementation of a project-based learning model, combined with the use of Canva. This study aims to analyze the effect of the Canva-assisted PjBl model on the creative thinking skills of 10th-grade students at SMAS Barrang Lompo, Makassar City.

The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control design. The sample consisted of 33 students, divided into 16 in the experimental class and 17 in the control class. Data were collected through pre- and post-treatment creative thinking tests and student response questionnaires. Data were analyzed using descriptive statistics and independent sample t-tests using the JASP application.

The results of the study showed that the average posttest score for students in the experimental class reached 88.50, while the control class obtained an average of 76.88. The results of the hypothesis test showed a significance value of 0.007, which is smaller than 0.05. These findings indicate that the implementation of the Canva-assisted Project Based Learning (PjBL) model has a significant impact on students' creative thinking skills. Furthermore, students showed a positive response to the use of Canva because it increased engagement, creativity, and learning motivation during the learning process. Therefore, the Canva-assisted PjBL model can be an effective learning alternative for developing students' creative thinking skills in Civics (PPKn).

Keywords: Project Based Learning, Canva, Creative Thinking Skills, PPKn.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam prose pembelajaran PPKn. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model project based learning yang dapat dipadukan dengan penggunaan media canva penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model PjBl berbantuan media canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X di SMAS Barrang Lompo Kota Makassar.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan rancangan *nonequivalent control design* sampel penelitian terdiri atas 33 siswa yang terbagi kedalam kelas eksperimen sebanyak 16 siswa dan kelas kontrol sebanyak 17 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah perlakuan serta angket respond siswa

terhadap pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deksriptif dan uji independent sampel t-test dengan bantuan aplikasi JASP.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen mencapai 88.50 sedangkan kelas kontro memperoleh rata-rata 76.88 hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,007 yang lebih kecil dari pada 0,05. Temuan tersebut mengindentikasikan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan canva karena mampu meningkatkan keterlibatan kreativitas dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian model PjBL berbantuan canva dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PPKn.

Kata kunci: Project Based Learning, Canva, Kemampuan berpikir kreatif, PPKn.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk generasi yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman, pada era pembelajaran abad ke-21, peserta didik dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi yang tidak hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis. Salah satu kompetensi yang penting untuk dikembangkan adalah kemampuan berpikir kreatif karena kemampuan tersebut berperan dalam membantu peserta didik menghasilkan ide, gagasan, dan solusi yang inovatif terhadap berbagai permasalahan.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satau indikator penting

dalam keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung lebih aktif dalam menggunakan pendapat, mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai perspektif, serta dapat menghasilkan alternatif penyelesaian yang beragam. Dalam pemebelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) kemampuan ini sangat diperlukan karena materi pembelajaran banyak yang berkaitan dengan kehidupan sosial, kebangsaan dan pemecahan masalah yang terjadi dilingkungan masyarakat.

Namun demikian, kondisi pembelajaran disekolah menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih perlu ditingkatkan, pembelejaran yang berlangsung

sering kali masih berpusat pada guru sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreativitas belum optimal, selain itu penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu model pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif, dalam PjBL model ini memberikan pengalaman belajar yang fokus pada peserta didik melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek, dalam proses tersebut siswa dituntut untuk bekerja sama, mencari informasi secara mandiri, mengembangkan ide, dan menghasilkan produk sebagai bentuk nyata dan hasil belajar.

Efektivitas model pjbl dapat semakin ditingkatkan melalui pemanfaatan media digital yang mendukung kreativitas siswa, salah satu alat yang dapat dipakai adalah canva. Canva merupakan platform desain digital yang menyediakan berbagai fitur visual sehingga memudahkan siswa dalam membuat presentasi, poster, dan infografis, maupun produk pembelajaran

lainnya, penggunaan canva tidak hanya membantu siswa menyajikan informasi secara menarik, tetapi juga memberikan ruang yang lebih luas untuk mengeksperesikan kreativitas dan gagasan yang dimiliki.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Project Based Learning berbantuan media canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran di SMAS Barrang Lompo Kota Makassar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*) desain yang diterapkan dalam penelitian adalah nonequivalent control group design, yaitu desain melibatkan dua kelompok berbeda tanpa proses pengacakan secara penuh. Kelompok pertama berperan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model project based learning berbantuan media canva sedangkan dua kelompok berfungsi sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAS di Barrang Lompo Kota Makassar pada peserta didik kelas X populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X yang aktif pada tahun pelajaran berlangsung. Sampel penelitian terdiri atas 33 peserta didik yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 16 siswa pada kelas eksperimen dan 17 siswa pada kelas kontrol pemilihan sampel dilakukan dengan pertimbangan kondisi kelas telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan angke, instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran melalui kegiatan pretest dan posttest. Di sisi lain, angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang respons peserta didik terhadap penggunaan canva dalam proses pembelajaran.

Penyusunan instrumen penelitian mengacu pada indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran berpikir, keluwesa berpikir, keaslian gagasan, dan kemampuan mengembangkan ide secara rinci. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan

statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji independent samples t-test dengan bantuan aplikasi JASP untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif anatara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model project based learning berbantuan media canva dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Perbedaan berbantuan media canva dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut terlihat dari hasil posttest yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen mencapai 88.50, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 76.88.

Peningkatan nilai pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan yang lebih luas kepada

peserta didik untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan kreativitas serta menyelesaikan tugas secara mandiri maupun kelompok. Melalui kegiatan proyek siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi, tetapi juga terlibat dalam proses yang lebih aktif dan produktif.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan independent samples t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007, nilai tersebut lebih kecil dari pada taraf signifikansi yang digunakan yaitu 0,05 dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model project based learning berbantuan media canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PPKn.

Selain itu hasil analisis angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan canva dalam pembelajaran, peserta didik menilai bahwa media tersebut membantu terhadap penggunaan canva dalam pembelajaran peserta didik menilai bahwa media tersebut membantu mereka memahami materi dengan mudah, meningkatkan keterkaitan terhadap pembelajaran serta

memberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide secara kreatif.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa model project based learning berbantuan media canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas proyek mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Dalam penerapan model pjbl siswa dilibatkan secara aktif mulai dari tahap perencanaan hingga penyelesaian proyek. Keterlibatan tersebut mendorong peserta didik untuk mencari informasi secara mandiri melakukan diskusi kelompok mengembangkan ide serta menyusun solusi terhadap berbagai permasalahan yang diberikan aktivitas tersebut secara tidak langsung melebihi kemampuan berpikir kreatif karena siswa dituntut menghasilkan berbagai gagasan yang relevan dengan tugas yang diberikan.

Pemanfaatan canva sebagai media yang pendukung pembelajaran juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas peserta didik berbagai fitur desain yang tersedia memungkinkan siswa menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menarik sehingga hasil proyek menjadi lebih inovatif. Selain itu penggunaan canva membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dalam mengelola informasi. Menyusun konsep secara sistematis, dan menyampaikan ide melalui media visual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa proses belajar akan lebih bermakna apabila peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman secara berlangsung. Dalam pembelajaran berbasis proyek siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar melakukan eksplorasi serta mengembangkan pemahamannya melalui pengalaman nyata selama proses penyelesaian proyek.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas mencakup aspek fluency, flexibility,

originality, dan elaboration. Melalui menerapkan model project based learning berbantuan canva keempat aspek tersebut dapat berkembang karena siswa mendorong untuk menghasilkan ide yang beragam, menyusun gagasan secara fleksibel menciptakan karya yang berbeda secara mengembangkan detail dari proyek yang dikerjakan.

Meskipun demikian, pelaksanaan penelitian masih menghadapi beberapa kendala penggunaan media digital, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, faktor-faktor tersebut menjadi bagian yang perlu diperhatikan dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek pada penelitian berikutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PPKn di SMAS Barrang Lompo Kota Makassar. Hasil analisis

statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,007 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, mengembangkan ide, bekerja sama, serta menghasilkan produk pembelajaran yang kreatif. Sementara itu, penggunaan Canva membantu siswa menyajikan informasi secara visual dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan demikian, model Project Based Learning berbantuan Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PPKn.

Matematika Dan Sains, 5(1), 10-18.

Guilford, (1950) *Creativity. American Psychologist*, 5 (9), 444-454.

Rafik et al., (2022) Telaah literatur: Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa guna mendukung pembelajaran abad 21, *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80-85.

Sari et al., (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 119-113

Syahrir et al., (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman, *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 732-742.

DAFTAR PUSTAKA

Auliya & Siswono, (2021). Pengaruh Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Aplikasi Maple Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa, *Jurnal Penelitian Pendidikan*