

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KOLABORASI SISWA MELALUI
PROJECT BASED LEARNING (PjBL) PADA MATERI PELESTARIAN
LINGKUNGAN BERBANTUAN CANVA DI SD**

Dimas Dwi Nur Rohman¹, M. Anas Thohir², Elly Fihtriyanasari³

^{1,2} PPG Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

³ SDN 1 Kauman

¹ dimas.dwi.2531137@students.um.ac.id, ² anas.thohir.fip@um.ac.id,

³ ellyfithriyanasari95@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Creativity and collaboration are fundamental 21st-century skills; however, their attainment in elementary schools remains low due to the dominance of lecture-based teaching methods. This study aimed to improve the creativity and collaboration of fourth-grade students at SDN 1 Kauman through the application of Project Based Learning (PjBL) assisted by Canva on the topic of environmental conservation. This Classroom Action Research (CAR) spiral model, implemented in three cycles, The research subjects comprised 28 fourth-grade students (18 boys, 10 girls) aged 9–10 years in the 2025/2026 academic year, selected through purposive sampling. Data collection instruments included a creativity observation rubric with three indicators (new ideas, flexible thinking, and tangible work) and a collaboration observation rubric with three indicators (care, sharing, and teamwork), complemented by semi-structured interviews, field notes, and documentation. Data were analyzed both quantitatively and qualitatively with source and method triangulation to ensure data trustworthiness. The results demonstrated consistent improvement across cycles: creativity rose from 39.7% (cycle I, Low) to 61.1% (cycle II, Fair) and 81.7% (cycle III, Very Good), while collaboration rose from 44.4% to 68.7% and 90.1% (cycle III, Very Good), both surpassing the success criterion of $\geq 80\%$ by cycle III. The most substantial gains occurred in flexible thinking (41.7%→94.0%) and teamwork (51.2%→98.8%), whereas the tangible-work and care indicators improved more slowly. These findings confirm that PjBL assisted by Canva, implemented through a graduated sequence of activities, consistently and effectively enhances creativity and collaboration among elementary school students.

Keywords: creativity, collaboration, Project Based Learning,

ABSTRAK

Kreativitas dan kolaborasi merupakan keterampilan abad ke-21 yang fundamental, namun capaiannya di sekolah dasar masih rendah akibat dominasi metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa kelas IV SDN 1 Kauman melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva pada materi pelestarian lingkungan. Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) ini mengacu pada model spiral, dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas IV (18 laki-laki, 10 perempuan) usia 9–10 tahun pada tahun ajaran 2025/2026, yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen pengumpulan data meliputi rubrik observasi kreativitas dengan tiga indikator (gagasan baru, fleksibilitas berpikir, dan karya) serta rubrik observasi kolaborasi dengan tiga indikator (peduli, berbagi, dan kerja sama), yang dilengkapi wawancara semi terstruktur, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif dengan triangulasi sumber dan metode untuk menjamin keterpercayaan data. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten pada tiap siklus: kreativitas meningkat dari 39,7% (siklus I, kategori Kurang) menjadi 61,1% (siklus II, kategori Cukup) dan 81,7% (siklus III, kategori Sangat Baik), sedangkan kolaborasi meningkat dari 44,4% menjadi 68,7% dan 90,1% (siklus III, kategori Sangat Baik), keduanya melampaui kriteria keberhasilan $\geq 80\%$ pada siklus III. Peningkatan paling signifikan terjadi pada indikator fleksibilitas berpikir (41,7%→94,0%) dan kerja sama (51,2%→98,8%), sementara indikator karya dan peduli meningkat lebih lambat. Temuan ini membuktikan bahwa PjBL berbantuan Canva yang diterapkan secara berjenjang secara konsisten dan efektif meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: kreativitas, kolaborasi, Project Based Learning,

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang dipimpin oleh guru masih menjadi cara utama dalam pengajaran di sekolah dasar, meskipun telah tersedia berbagai metode inovatif dan lebih efektif. Hal ini berdampak pada penurunan motivasi siswa; banyak dari mereka yang cepat merasa bosan, kewalahan, atau bahkan tertidur (Fitriani & Setiawan, 2022). Situasi ini terutama terlihat pada mata pelajaran IPAS dalam Fase B Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi mengenai pelestarian lingkungan, yang sebenarnya memiliki potensi besar untuk menumbuhkan kreativitas

dan kolaborasi di kalangan siswa. Akibatnya, kreativitas siswa dalam mengembangkan gagasan unik terkait pelestarian lingkungan menjadi terbatas, dan kemampuan kolaborasi mereka tidak berkembang secara optimal karena kurangnya pengalaman dalam kerja sama tim.

Kreativitas dan kolaborasi adalah kompetensi dasar abad ke-21 yang sejalan dengan dimensi "Profil Pelajar Pancasila," yaitu kreativitas—kemampuan untuk mengembangkan ide-ide orisinal—dan "Gotong Royong"—kemampuan untuk bekerja secara produktif dalam tim. Sebagai dasar pembelajaran tingkat lanjut,

kedua kompetensi ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk memecahkan masalah di dunia nyata dan bekerja secara produktif sebagai tim. (Nikolaos, Arifianto, & Triposa, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi awal di salah satu sekolah dasar di kota Malang, teridentifikasi kondisi yang memprihatinkan: tingkat kreativitas siswa rendah, ditandai dengan mayoritas siswa yang hanya menjawab "membuang sampah pada tempatnya" saat diminta mengusulkan ide pelestarian lingkungan tanpa variasi lebih lanjut. Kolaborasi siswa juga rendah, ditandai dengan kecenderungan bekerja sendiri-sendiri dan belum menunjukkan kemampuan berdiskusi maupun berkomunikasi efektif dalam kelompok.

Model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning atau PjBL) dipilih karena secara alami mengharuskan siswa untuk berpikir kreatif dalam mengembangkan solusi praktis, sambil berkolaborasi sebagai tim untuk menyelesaikan proyek bersama (Fitri dkk. 2024). Berbeda dengan metode ceramah, di mana

siswa berperan sebagai penerima pasif, PjBL menempatkan siswa sebagai pemecah masalah aktif yang merencanakan, mengimplementasikan, dan mempresentasikan karya mereka (Faslia, Aswat, dan Aminu 2023). Namun, berdasarkan pengamatan awal peneliti di lapangan, penerapan PjBL tanpa dukungan media digital yang memadai cenderung menghasilkan produk akhir yang terbatas pada tulisan tangan atau gambar sederhana, sehingga ruang ekspresi kreatif siswa belum berkembang secara optimal.

Canva menawarkan solusi yang efektif dalam dunia pendidikan. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan ribuan templat, elemen visual, dan fitur kolaborasi online yang dapat digunakan secara gratis. Terdapat perbedaan signifikan antara Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) yang menggunakan Canva dan PjBL tradisional, yang dapat dijelaskan dalam tiga poin berikut: (1) Canva memperluas ekspresi kreatif siswa melalui beragam pilihan elemen visual, mendorong orisinalitas dalam karya mereka; (2) Fitur kolaborasi yang ada di Canva memungkinkan seluruh anggota kelompok untuk

bekerja sama dalam mengerjakan dokumen secara simultan, yang pada gilirannya memperkuat interaksi dan rasa tanggung jawab bersama; (3) Produk akhir yang dihasilkan, seperti poster digital, cenderung lebih menarik dan autentik dibandingkan dengan produk tradisional, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. (Sutinah & Suryaman, 2025).

Analisis studi sebelumnya menunjukkan bahwa Pembelajaran berbasis Proyek (PjBL) terbukti mampu mendorong kreativitas di tingkat sekolah dasar. Almubarakah dan Chamdani (2025) mengungkapkan bahwa PjBL, yang digabungkan dengan pengetahuan lokal, secara signifikan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sains di Kelas 4. Mungarofah dan Salimi (2025) mencatat bahwa PjBL berhasil meningkatkan kreativitas siswa hingga 92,5% dan kolaborasi hingga 90,5% pada Siklus 3. Sementara Sutinah dan Suryaman (2025) menegaskan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan antusiasme siswa dan menghasilkan karya kreatif yang lebih beragam. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak mengukur variabel individual dan belum

mengintegrasikan Canva sebagai platform kolaboratif dalam PjBL untuk mendorong kreativitas dan kolaborasi secara bersamaan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa kelas IV SD melalui penerapan model PjBL berbantuan Canva pada materi pelestarian lingkungan, yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan desain mini project berupa pembuatan poster kampanye pelestarian lingkungan. Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru SD sebagai panduan teknis implementasi PjBL berbantuan Canva; bagi peneliti pendidikan sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian serupa; serta bagi pengambil kebijakan dalam merancang program penguatan keterampilan abad ke-21 di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga menjadi lebih efisien, kreatif, efektif, dan inovatif (Norlaila & Hermina, 2025). Metode penelitian ini dipilih karena

memberikan siklus tindakan yang reflektif dan berulang, sehingga sangat cocok untuk upaya perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) observasi; dan (4) refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Kauman pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, berjumlah 28 siswa (18 laki-laki, 10 perempuan) dengan rentang usia 9–10 tahun. Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling, yakni teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu di mana peneliti memilih subjek yang dianggap paling relevan dan dapat memberikan informasi sesuai dengan tujuan penelitian (Suriani, Risnita, dan Jailani, 2023), yakni kelas IV dipilih secara sengaja karena menunjukkan kondisi kreativitas dan kolaborasi paling rendah berdasarkan hasil observasi awal. Pada saat tindakan dilakukan, siswa sedang menempuh pembelajaran IPAS pada Bab Pelestarian Lingkungan (Fase B, Kurikulum Merdeka).

Penelitian ini digunakan empat metode pengumpulan data pelengkap, yaitu: (1) observasi terstruktur dengan menggunakan

rubrik untuk menilai kreativitas dan kolaborasi selama proses pembelajaran; (2) wawancara semi terstruktur dengan guru dan perwakilan siswa di akhir setiap siklus; (3) catatan lapangan untuk mendokumentasikan peristiwa dan fenomena penting yang tidak tercatat dalam rubrik; (4) dokumentasi berupa foto dan tangkapan layar poster Canva sebagai bukti autentik kreativitas siswa. Pada akhir Siklus III, juga dilakukan diskusi kelompok terfokus (FGD) dengan guru, pengamat, dan peneliti untuk melakukan evaluasi secara kritis dan reflektif terhadap seluruh proses tindakan.

Instrumen penelitian meliputi: Rubrik Kreativitas Siswa yang disusun berdasarkan kesesuaian instrumen parameter dimensi kreativitas siswa (Nurdiana dan Caswita 2024) dengan tiga indikator (gagasan baru, fleksibilitas berpikir dan karya). Kemudian untuk instrumen parameter dimensi kolaborasi siswa (Ifada, Toyib, dan Marhamah 2024) juga dengan tiga indikator (peduli, berbagi, kerja sama) yang diterapkan pada kurikulum merdeka di satuan pendidikan terkait.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap skor kreativitas dan kolaborasi siswa dari rubrik observasi pada setiap siklus, menggunakan tiga indikator kreativitas dan kolaborasi siswa. Skor dikonversi ke persentase dengan rumus: $\text{Nilai} = (\text{Skor Perolehan} \div \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$, Sesuai dengan pendapat Arikunto dalam (Pazira, Istianingsih, dan Fauzi 2025) dengan kriteria ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi untuk mendeskripsikan perkembangan proses pembelajaran secara mendalam. Keterpercayaan data dijamin melalui triangulasi sumber dan metode, serta penyamaan persepsi rubrik antara peneliti dan observer sebelum setiap siklus dimulai.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model PjBL berbantuan Canva menunjukkan peningkatan yang konsisten dan signifikan pada kreativitas dan kolaborasi siswa kelas IV SDN 1 Kauman dari pra siklus hingga siklus III. Rangkuman hasil peningkatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas dan Kolaborasi Siswa Per Siklus

Siklus	Kolaborasi (%)	Kreativitas (%)	Kategori Kolaborasi	Kategori Kreativitas
Siklus I	44,4%	39,7%	Kurang	Kurang
Siklus II	68,7%	61,1%	Cukup	Cukup
Siklus III	90,1%	81,7%	Sangat Baik	Baik

Kedua variabel meningkat secara konstan, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1. Pada siklus I, kreativitas (39,7%) dan kolaborasi (44,4%) berada pada kategori Kurang. Setelah intervensi PjBL berbantuan Canva diterapkan secara bertahap pada siklus II dan III, kreativitas meningkat sebesar 42,0 poin persentase dan kolaborasi sebesar 45,7 poin persentase, sehingga pada siklus III kolaborasi mencapai kategori “Sangat Baik” (90,1%) dan kreativitas juga mencapai kategori “Sangat Baik” (81,7%), keduanya melampaui kriteria keberhasilan minimal 80%. Rincian perkembangan tiap indikator kreativitas disajikan pada Tabel 2, sedangkan indikator kolaborasi pada

Tabel 3, sebagaimana diuraikan pada pembahasan berikut.

Tabel 2 Perkembangan Indikator Kreativitas Siswa Per Siklus				
Indikator	Deskripsi	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
Gagasan baru	Kemampuan menghasilkan gagasan/ide baru terkait pelestarian lingkungan	40,5	71,4	78,6
Fleksibilitas berpikir	Kemampuan menghasilkan ide dari berbagai sudut pandang	41,7	67,9	94
Karya	Kemampuan menghasilkan produk/karya nyata sebagai wujud ide kreatif	36,9	44	72,6

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan yang konsisten pada setiap siklusnya. Pada siklus I, rata-rata kreativitas hanya 39,7% (kategori Kurang), mencerminkan kondisi pembelajaran yang belum memberikan ruang ekspresi kreatif yang memadai. Setelah penerapan PjBL berbantuan Canva, kreativitas meningkat menjadi 61,1% (siklus II)

dan 81,7% (siklus III), melampaui kriteria keberhasilan $\geq 80\%$.

Peningkatan paling signifikan terjadi pada indikator fleksibilitas berpikir, yang meningkat dari 41,7% pada siklus I menjadi 94,0% pada siklus III. Hal ini mengindikasikan bahwa desain pembelajaran berjenjang secara efektif mendorong siswa untuk melihat dan mengembangkan ide dari berbagai sudut pandang. Sementara itu, indikator karya menunjukkan peningkatan paling lambat, dari 36,9% (siklus I) menjadi hanya 72,6% (siklus III), sehingga masih berada di bawah kriteria keberhasilan 80% pada akhir penelitian. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa menerjemahkan gagasan menjadi karya visual yang detail dan matang membutuhkan waktu pengembangan lebih panjang dibandingkan kemampuan berpikir fleksibel.

Perbedaan kualitas karya juga diteliti dengan membandingkan poster infografis antar kelompok, di mana guru kelas dan peneliti bersama-sama mengidentifikasi poster dengan tingkat kreativitas tertinggi dan terendah berdasarkan kesesuaiannya dengan kriteria evaluasi: variasi elemen visual, kejelasan pesan, dan orisinalitas desain.



Gambar 1. Poster infografis dengan tingkat kreativitas terendah (Kelompok 1)



Gambar 2. Poster infografis dengan tingkat kreativitas tertinggi (Kelompok 7)

Menurut guru wali kelas dan para peneliti, poster karya Kelompok 1 (Gambar 1) termasuk yang memiliki tingkat kreativitas terendah, karena elemen visual yang digunakan masih terbatas, tata letaknya sederhana, dan penyajian pesan tentang perlindungan lingkungan belum dirancang secara bervariasi, sehingga menghasilkan kesan visual yang terkesan monoton. Sebaliknya, poster karya Kelompok 7 (Gambar 2) dinilai paling kreatif, karena secara harmonis menggabungkan lebih banyak elemen visual (simbol, ilustrasi, dan variasi warna), menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih terstruktur, dan

menyampaikan pesan tentang perlindungan lingkungan yang lebih orisinal dan mudah dipahami. Perbandingan kualitatif ini mendukung temuan kuantitatif, yang menunjukkan bahwa peningkatan indikator kinerja tidak terdistribusi secara merata di semua kelompok, meskipun tren peningkatan secara keseluruhan diamati dari Siklus I ke Siklus III.

Sedangkan pada indikator gagasan baru, Pada siklus I, siswa masih cenderung memberikan jawaban seragam karena belum terbiasa berpikir divergen. Pada siklus II, kehadiran Canva sebagai media ekspresi membuka ruang yang lebih luas bagi siswa untuk menuangkan ide dalam bentuk visual yang beragam. Puncaknya, pada siklus III, tantangan berkomunikasi dengan audiens nyata mendorong siswa untuk secara spontan menciptakan elemen-elemen interaktif seperti kuis interaktif sederhana dan analogi kreatif.

Temuan kuantitatif ini diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode. Guru menyatakan dalam wawancara bahwa siswa cenderung menjawab ide yang seragam pada LKPD pada siklus I, namun pada Siklus III mulai muncul gagasan-gagasan yang tidak diarahkan

sebelumnya, sementara catatan lapangan mencatat bahwa siswa pada tiap kelompoknya menciptakan kuis interaktif yang berhadiah pada saat presentasi. Dokumentasi poster turut menunjukkan bahwa tiap kelompok memiliki variasi elemen visual yang beragam. Kesesuaian antara data observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi ini memperkuat keabsahan temuan bahwa peningkatan fleksibilitas berpikir dan gagasan baru bersifat nyata, bukan sekadar artefak pengukuran.

Peningkatan indikator gagasan baru dari 40,5% menjadi 78,6% menunjukkan bahwa ketersediaan template dan elemen visual Canva yang beragam berhasil menstimulasi siswa menghasilkan lebih banyak ide baru terkait pelestarian lingkungan. Hal ini konsisten dengan temuan Sutinah dan Suryaman (2025) bahwa Canva membuat siswa lebih antusias dan mampu menghasilkan karya kreatif yang lebih bervariasi. Meski demikian, peningkatan pada indikator gagasan baru relatif melambat pada siklus III (dari 71,4% menjadi 78,6%), mengindikasikan bahwa kuantitas ide baru mulai mencapai titik jenuh meski kualitasnya terus berkembang.

**Tabel 3 Perkembangan Indikator
Kolaborasi Siswa Per Siklus**

Indikator	Deskripsi	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
Peduli	Sikap menunjukkan kepedulian terhadap tugas dan sesama anggota kelompok	39,3	72,6	78,6
Berbagi	Kesediaan berbagi ide, informasi, dan sumber daya dengan anggota kelompok	42,9	64,3	92,9
Kerjasama	Kemampuan bekerja sama secara aktif untuk menyelesaikan tugas kelompok	51,2	69	98,8

Sejalan dengan peningkatan kreativitas, kolaborasi siswa juga mengalami peningkatan konsisten dari 44,4% (siklus I) menjadi 68,7% (siklus II), dan 90,1% (siklus III). Peningkatan ini terjadi pada seluruh indikator kolaborasi, meskipun dengan laju yang berbeda-beda antar indikator.

Indikator kerja sama menunjukkan pencapaian akhir paling

tinggi, dari 51,2% pada siklus I menjadi 98,8% pada siklus III. Pada siklus I, dominasi beberapa anggota kelompok menyebabkan sebagian siswa lainnya cenderung pasif dalam menyelesaikan tugas bersama. Kondisi ini mulai berubah pada siklus II ketika penggunaan Canva mengharuskan setiap anggota berkontribusi langsung dalam dokumen desain bersama. Fitur kolaborasi Canva yang memungkinkan seluruh anggota bekerja secara bersamaan terbukti efektif mendistribusikan peran dan tanggung jawab secara lebih merata.

Temuan ini konsisten dengan Rahmawati dan Prasetyo (2024) yang menyimpulkan bahwa Canva for Education mampu meningkatkan keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok. Triangulasi sumber turut mendukung temuan ini: guru menyampaikan dalam wawancara bahwa pada Siklus I hanya 1-2 siswa per kelompok yang aktif mengerjakan tugas, sementara pada Siklus III seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam presentasi, dan hal ini konsisten dengan catatan lapangan yang merekam bahwa pada Siklus II seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam penyusunan poster

infografis, mulai dari pengerjaan tugasnya maupun desain posternya. Siklus III pun menunjukkan bahwa antar anggota kelompok memiliki kontribusi yang merata karena mereka dapat membagi tiap individunya memiliki peran yang berbeda ketika presentasi.

Indikator berbagi meningkat tajam dari 42,9% (siklus I) menjadi 64,3% (siklus II) dan 92,9% (siklus III). Peningkatan ini tidak terlepas dari tuntutan setiap siklus yang secara bertahap mendorong siswa untuk saling berbagi ide, informasi, dan sumber daya: dari berbagi tugas sederhana dalam kelompok kecil (siklus I), berbagi peran dalam menyusun desain poster (siklus II), hingga berbagi giliran menjelaskan isi poster di hadapan audiens nyata yang lebih muda (siklus III). Pengalaman presentasi kepada adik kelas terbukti menjadi pengalaman berbagi peran paling autentik dan menantang, mendorong siswa mengembangkan kesediaan berbagi yang lebih efektif dan adaptif.

Temuan ini memperkuat hasil bahwa kesediaan berbagi siswa mencapai 92,9% ketika PjBL dirancang dengan tahapan yang semakin menantang. Catatan

lapangan pada sesi FGD memperkuat temuan ini, mencatat bahwa siswa mampu menjawab audiens (adik kelas) secara spontan dan saling melengkapi jawaban antar anggota kelompok. Perwakilan siswa dalam wawancara juga menyatakan bahwa meskipun presentasi di depan adik kelas, siswa ini merasa lebih percaya diri berbicara di depan umum dibandingkan pada awal siklus, sejalan dengan peningkatan skor berbagi dari 42,9% menjadi 92,9% yang tercatat dalam rubrik observasi.

Indikator peduli menunjukkan peningkatan yang paling terbatas dibandingkan indikator kolaborasi lainnya, dari 39,3% pada siklus I menjadi 72,6% (siklus II) dan 78,6% pada siklus III, sehingga masih berada tipis di bawah kriteria keberhasilan 80% pada akhir penelitian. Triangulasi metode menunjukkan kesesuaian antara data observasi dan catatan lapangan: pada siklus I, catatan lapangan mencatat bahwa beberapa siswa masih belum berdiskusi untuk memilih masalah mana yang paling menarik sehingga tidak ada interaksi dan saling menghargai pendapat antar kelompok, sementara pada siklus II tercatat bahwa sebelum finalisasi desain poster infografis,

anggota kelompok saling berdiskusi mengenai desainnya. Pada siklus III siswa tiap kelompoknya membagi tugas dan peran masing-masing saat presentasi, meski sikap saling peduli antaranggota kelompok belum sepenuhnya merata di seluruh kelompok.

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa efektivitas peningkatan kedua variabel tidak semata-mata disebabkan oleh PjBL atau Canva secara terpisah, melainkan oleh sinergi keduanya yang saling melengkapi. PjBL menyediakan kerangka pembelajaran yang bermakna berupa proyek nyata dengan tujuan jelas, tahapan terstruktur, dan produk autentik sementara Canva menyediakan ruang ekspresi kreatif yang demokratis, di mana siswa yang tidak pandai menggambar sekalipun tetap dapat menghasilkan karya visual yang menarik dan orisinal.

Tanpa Canva, PjBL berpotensi menghasilkan produk terbatas pada tulisan tangan atau gambar sederhana, sehingga kualitas dan kedalaman karya visual sulit berkembang optimal. Sebaliknya, tanpa kerangka PjBL, penggunaan Canva hanya menjadi aktivitas

mendesain yang terisolasi tanpa konteks bermakna. Integrasi keduanya menciptakan ekosistem pembelajaran yang secara simultan melatih kreativitas melalui kebebasan berekspresi visual dan melatih kolaborasi melalui tuntutan menyelesaikan proyek bersama. Temuan ini memperkuat argumen Basri (2025) bahwa PjBL dengan kompleksitas tugas yang meningkat secara bertahap lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva secara konsisten dan signifikan meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa kelas IV SDN 1 Kauman pada materi pelestarian lingkungan.

Kreativitas siswa meningkat secara bertahap dari 39,7% (siklus I, kategori Kurang) menjadi 61,1% (siklus II, kategori Cukup) dan 81,7% (siklus III, kategori Sangat Baik), melampaui kriteria keberhasilan $\geq 80\%$. Kolaborasi siswa juga meningkat konsisten dari 44,4% (siklus I) menjadi 68,7% (siklus II) dan

90,1% (siklus III, kategori Sangat Baik). Peningkatan ini terjadi pada seluruh indikator kreativitas (gagasan baru, fleksibilitas berpikir, karya) dan seluruh indikator kolaborasi (peduli, berbagi, kerja sama), meskipun indikator karya dan peduli menunjukkan laju peningkatan yang lebih lambat dibandingkan indikator lainnya.

Kunci keberhasilan terletak pada desain PjBL berjenjang: siklus I membangun fondasi berpikir kreatif dan kesadaran berkolaborasi; siklus II mengembangkan ekspresi kreatif melalui Canva sekaligus memperkuat koordinasi tim; siklus III mengoptimalkan fleksibilitas berpikir dan kesediaan berbagi melalui authentic audience experience. Penelitian ini merekomendasikan guru SD untuk mengadopsi model PjBL berbantuan Canva sebagai strategi inovatif pengembangan keterampilan abad ke-21 secara terintegrasi. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan desain serupa pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Almubarakah, A. A., & Chamdani, M. (2025). Penerapan Model

Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dengan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPAS Kelas IV. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.101304>

Basri, Rizki Isnaini, Elpisah Elpisah, dan Muh Fahreza W. 2025. "Project-Based Learning as a Strategy to Improve Students' Creativity in Elementary Social Studies." *International Journal of Studies in International Education* 2(3):78–89. doi:10.62951/ijisie.v2i3.390.

Fitri, Rahmadhani, L. Lufri, Heffi Alberida, Ali Amran, dan Rifani Fachry. 2024. "The Project-Based Learning Model and Its Contribution to Student Creativity: A Review." *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 10(1):223–33. doi:10.22219/jpbi.v10i1.31499.

Fitriani, R., & Setiawan, D. (2022). Pengaruh metode ceramah terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1).

Ifada, Ayu Irnadianis, Muhamad Toyib, dan Siti Marhamah. 2024. "Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika melalui Problem Based Learning Di Sekolah Menengah Pertama." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4(2):447–60. doi:10.53624/ptk.v4i2.391.

Mungarofah, E. F., & Salimi, M. (2025). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan

- Kerja Sama Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.104839>
- Nikolaos, N., Arifianto, Y. A., & Triposa, R. (2024). Strategi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *ELEOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 142–153.
- Norlaila, & Hermina, D. (2025). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727–743.
- Nurdiana, Ani, dan Caswita Caswita. 2024. “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika pada Materi Trigonometri Berdasarkan Prestasi Siswa.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(1):315–25. [doi:10.31004/cendekia.v8i1.2548](https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2548).
- Pazira, Dian, Siti Istianingsih, dan Asri Fauzi. 2025. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Pada Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10(3):2429–38. [doi:10.29303/jipp.v10i3.3921](https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3921).
- Pratiwi, I. A., & Ramdhani, S. (2023). Penerapan model Project Based Learning untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Rahmawati, D., & Prasetyo, E. (2024). Pemanfaatan Canva for Education sebagai platform kolaboratif dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2).
- Suriani, Nidia, Risnita, dan M. Syahran Jailani. 2023. “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan.” *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1(2):24–36. [doi:10.61104/ihsan.v1i2.55](https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55).
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 6(9), 1390–1402.