

EFFECTIVENESS OF THE PROJECT BASED LEARNING MODEL USED BY CANVA ON IMPROVING STUDENT CREATIVITY (Experimental Study of Grade XI Students of SMAN 11 Garut in the 2024-2025 Academic Year in Pancasila Education Learning)

Wina Fauziyah¹ Odang Hermanto² Prima Melati³

¹²³Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Institut Pendidikan
Indonesia Garut, JL. Terusan pahlawan No 83, Sukagalih, Tarogong Kidul,
Kabupaten Garut, Jawa Barat, 44151, Indonesia

¹winafauziyah18@gmail.com

²odanghermanto@institutpendidikan.ac.id

³melatiprimal@gmail.com

(Received: 15 Nopember 2025 / Accepted: 15 Februari 2025 / Published Online: 18 Februari 2025)

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Project Based Learning (PjBL) learning model assisted by Canva on increasing students' creativity in making posters in the Pancasila Education subject at SMAN 11 Garut. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design of the non-equivalent control group design. The study population was all students of grade XI, while the sample was determined through purposive sampling, namely class XI.10 as the experimental class and XI.4 as the control class with a total of 40 students each. The experimental class received PjBL learning assisted by Canva, while the control class used PjBL manually. Creativity data were collected through a creativity questionnaire and poster project assessment using a rubric. Data analysis included descriptive statistics, normality tests, paired sample t-tests, independent sample t-tests, and N-Gain calculations. The results showed that the average creativity of the experimental class increased from 66.23% to 80.62%, a 14.39% increase, while the control class only increased from 67.21% to 73.83%, a 6.62% increase. The average poster project score of the experimental class (91.09; highly creative category) was higher than that of the control class (77.66; creative category). Statistical tests and N-Gain showed that Canva-assisted PjBL was more effective than manual PjBL in enhancing student creativity. Therefore, the Canva-assisted PjBL model is worthy of recommendation as an alternative learning strategy for creative project-based Pancasila Education in high schools.

Keywords: Project-Based Learning, Canva, creativity, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembuatan poster pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 11 Garut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental tipe *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI, sedangkan sampel ditentukan melalui *purposive sampling*, yaitu kelas XI.10 sebagai kelas eksperimen dan XI.4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 40 peserta didik. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran PjBL berbantuan Canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan PjBL secara manual. Data kreativitas dikumpulkan melalui angket kreativitas dan penilaian proyek poster menggunakan rubrik. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji *paired sample t-test*, uji *independent sample t-test*, serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas kelas eksperimen meningkat dari 66,23% menjadi 80,62% dengan kenaikan 14,39%, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 67,21% menjadi 73,83% dengan kenaikan 6,62%. Nilai rata-rata proyek poster kelas eksperimen

(91,09; kategori sangat kreatif) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (77,66; kategori kreatif). Uji statistik dan N-Gain menunjukkan bahwa PjBL berbantuan Canva lebih efektif dibandingkan PjBL manual dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, model PjBL berbantuan Canva layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis proyek kreatif di SMA.

Kata kunci: Project Based Learning, Canva, kreativitas, Pendidikan Pancasila.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang siap menghadapi tantangan global dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Di Indonesia, pendidikan tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan penguatan ideologi negara melalui mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila diposisikan sebagai wahana strategis untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, membangun sikap kebangsaan, dan memperkuat identitas warga negara yang berintegritas [1], [2]. Namun, berbagai kajian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas masih menghadapi sejumlah kendala, terutama terkait rendahnya minat dan kreativitas peserta didik. Penelitian Wandini et al. mengungkapkan bahwa banyak siswa memandang pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan karena cenderung berorientasi pada hafalan dan didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang dilibatkan secara aktif [3]. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam mengkreasi, mengaitkan, dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital yang pesat membuka peluang besar untuk melakukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Transformasi digital dalam pendidikan memungkinkan guru memanfaatkan berbagai model dan media pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga mendorong pengembangan kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis [4]. Salah satu model pembelajaran yang dinilai relevan dengan kebutuhan tersebut adalah Project Based Learning (PjBL). Model PjBL menekankan keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan proyek nyata secara bertahap, mulai dari perencanaan, pengumpulan informasi, perancangan produk, hingga presentasi hasil [5]. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa PjBL efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan pemecahan masalah karena siswa diberi ruang untuk mengeksplorasi ide, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab atas produk yang dihasilkannya [6], [7]. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, penerapan PjBL berpotensi menggeser pembelajaran dari sekadar menghafal konsep menuju kegiatan yang menantang siswa untuk merefleksikan dan mengkreasi bentuk implementasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual [5].

Sejalan dengan itu, pemanfaatan media digital seperti Canva semakin banyak dilaporkan mampu mendukung pengembangan kreativitas peserta didik. Canva merupakan platform desain grafis daring yang menyediakan beragam template poster, infografis, presentasi, dan media visual lainnya yang mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa [8]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, kemandirian belajar, serta kemampuan siswa dalam merancang produk visual yang kreatif [8]–[10]. Melalui Canva, peserta didik terdorong untuk menggabungkan teks, warna, gambar, dan ikon secara variatif sehingga ide-ide abstrak dapat divisualisasikan secara lebih menarik dan komunikatif. Di beberapa penelitian, integrasi Canva dalam pembelajaran juga terbukti mendukung proses PjBL karena mempermudah siswa dalam memproduksi artefak proyek, seperti poster kampanye, flyer edukatif, maupun produk digital lainnya [9], [10].

Berbagai studi lain di bidang IPS dan Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif—seperti Kahoot, Google Classroom, maupun media berbasis augmented reality—dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan kualitas interaksi siswa di kelas [11], [12]. Tetep dan kolega melaporkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan relevan dengan dunia digital yang akrab bagi peserta didik [11], [12]. Temuan-temuan tersebut menguatkan asumsi bahwa kombinasi model pembelajaran aktif dan media digital kreatif berpotensi besar untuk mengembangkan kreativitas sekaligus memperbaiki kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Meskipun demikian, kajian terkait efektivitas integrasi model Project Based Learning berbantuan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMA masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menyoroti PjBL dalam mata pelajaran lain atau penggunaan Canva secara terpisah sebagai media desain tanpa dikaitkan secara eksplisit dengan pengembangan kreativitas dalam konteks Pendidikan Pancasila [6], [8]–[10]. Padahal, pada jenjang SMA, peserta didik dituntut tidak hanya memahami konsep Pancasila, tetapi juga mampu memvisualisasikan gagasan dan nilai-nilai Pancasila dalam bentuk produk kreatif yang relevan dengan isu-isu aktual. Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran Project Based Learning berbantuan Canva terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembuatan proyek poster pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 11 Garut.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) apakah penggunaan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 11 Garut; (2) bagaimana perbedaan tingkat kreativitas peserta didik yang belajar menggunakan model PjBL berbantuan Canva dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model PjBL konvensional; dan (3) apakah terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan kreativitas antara kedua kelompok tersebut. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui efektivitas model PjBL berbantuan Canva dalam meningkatkan kreativitas peserta didik; (2) mendeskripsikan tingkat kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; serta (3) menganalisis perbedaan peningkatan kreativitas antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran PjBL berbantuan Canva dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran PjBL konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dan teknologi digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan **pendekatan kuantitatif** dengan desain **quasi experimental** tipe *non-equivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak per individu, tetapi per kelas, yaitu satu kelas sebagai **kelompok eksperimen** yang mendapatkan perlakuan pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva dan satu kelas sebagai **kelompok kontrol** yang menggunakan model PjBL secara manual tanpa bantuan Canva. Kedua kelas diberi **pretest dan posttest** untuk membandingkan peningkatan kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 11 Garut tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 466 siswa. **Sampel** ditentukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan rekomendasi guru Pendidikan Pancasila dan kesetaraan kemampuan akademik antarkelas. Dari populasi tersebut dipilih dua kelas, yaitu kelas XI.10 sebagai **kelas eksperimen** dan kelas XI.4 sebagai **kelas kontrol**, masing-masing berjumlah 40 peserta didik, sehingga total sampel penelitian adalah 80 orang.

Kelas eksperimen menerima pembelajaran PjBL berbantuan Canva dalam pembuatan proyek poster, sedangkan kelas kontrol menerima pembelajaran PjBL dengan cara konvensional (tanpa Canva).

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu **variabel bebas** berupa penggunaan model pembelajaran PjBL berbantuan Canva dan **variabel terikat** berupa kreativitas peserta didik dalam pembuatan proyek poster Pendidikan Pancasila. Kreativitas diukur melalui **tes kreativitas** (angket) dan **penilaian karya poster**. Instrumen angket disusun dalam bentuk skala bertingkat dengan indikator kelancaran ide (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Skor yang diperoleh peserta didik kemudian dikonversi menjadi nilai kreativitas. Penilaian poster dilakukan menggunakan rubrik yang memuat aspek orisinalitas ide, relevansi dengan materi Pendidikan Pancasila, komposisi visual, dan kerapian tampilan.

Secara garis besar, **prosedur penelitian** dilaksanakan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti menyusun perangkat pembelajaran (RPP, lembar kerja proyek, rubrik penilaian) dan menguji kelayakan instrumen. Kedua, di awal pertemuan, kedua kelas diberikan **pretest kreativitas** untuk mengetahui kemampuan awal. Ketiga, pada tahap perlakuan, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model PjBL berbantuan Canva: peserta didik bekerja dalam kelompok, merancang, dan membuat poster digital nilai-nilai Pancasila menggunakan Canva sesuai skenario langkah-langkah PjBL (penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan dan monitoring proyek, serta presentasi hasil). Kelas kontrol juga menggunakan model PjBL, tetapi pembuatan poster dilakukan secara manual tanpa bantuan Canva. Keempat, setelah seluruh rangkaian pembelajaran dan pembuatan poster selesai, kedua kelas diberikan **posttest kreativitas** dan karya poster dinilai menggunakan rubrik yang sama.

Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rerata, standar deviasi, dan kategori kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Sebelum uji hipotesis, dilakukan **uji prasyarat** berupa uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi penggunaan statistik parametrik. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan dengan **uji independent sample t-test** untuk mengetahui perbedaan rata-rata kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, **uji paired sample t-test** untuk melihat peningkatan kreativitas dalam masing-masing kelas, serta perhitungan **N-gain** untuk mengetahui kategori efektivitas peningkatan kreativitas. Hasil perhitungan tersebut menjadi dasar penarikan kesimpulan mengenai efektivitas model pembelajaran PjBL berbantuan Canva terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Setelah data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS for Windows versi 16.0 dengan dua teknik: uji perbedaan pada dua sampel yang tidak berhubungan (*Independent Sample t-Test*) dan uji pada dua sampel yang berhubungan (*Paired Sample t-Test*). Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% (0,05). Perhitungan untuk (*Independent Sample t-Test*) dan (*Paired Sample t-Test*) dengan SPSS versi 27.0.

Tabel 1. Hasil Uji Independent Sample T-test

Nilai Angket Akhir	Nilai Sig. (2-tailed)	-t hitung < -t tabel		Keterangan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0.010	-2.650	-2.639	Ha diterima

Berdasarkan hasil output perhitungan dari SPSS diatas dapat dibaca bahwa nilai signifikansi pada kolom equal variances assumed sig. (2-tailed) sebesar 0,010. Nilai tersebut 0,010 kurang dari 0,05 ($0,010 < 0,05$) sementara itu peneliti menggunakan sampel sebanyak 80 orang yang diambil dari (40 orang kelas eksperimen dan 40 orang kelas kontrol), maka $df = (80-2= 78)$ dengan taraf signifikansi 0,05 didapatkan nilai $t_{tabel} = (+2.639)$ sedangkan $t_{hitung} = (-2.650)$, maka nilai -t hitung

$< -t$ tabel ($-2.650 < -2.639$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya kedua varian memiliki rata-rata populasi tidak identik (rata-rata nilai kreativitas siswa menggunakan model *Project Based Learning* bantuan *Canva* dengan rata-rata nilai kreativitas siswa menggunakan metode *Project Based Learning* secara manual berbeda). Sesuai dengan kriteria karena signifikansi ($0,000 < 0,05$) atau H_0 ditolak jika ($-t$ hitung $< -t$ tabel.)

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-test

Kelas	Angket	Sig (2 tailed)	$-t$ hitung $< -t$ tabel		Keterangan
Eksperimen	Awal-Akhir	0.000	-7.306	-2.023	H_a diterima
Kontrol	Awal-Akhir	0.058	-1.956	-2.023	H_0 ditolak

Hasil output SPSS pada uji Paired Sample t-Test pada kelompok eksperimen, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$). Kelas eksperimen sampel sebanyak 40 orang maka ($df = n-1$), maka didapatkan $df = (40-1 = 39)$, dengan nilai t tabel = (2.023) dan t hitung = (-7.306), maka nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel ($-7.306 < -2.023$). Karena signifikansi ($0.000 < 0.05$) dan ($-t$ hitung $< -t$ tabel). Hal ini sesuai dengan kriteria diterimanya H_a jika signifikansi (< 0.05) atau ($-t$ hitung $< -t$ tabel). Maka hipotesis kerja H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan diterimanya H_a maka sesuai dengan hipotesis kelompok yang menggunakan Model *Project Based Learning* berbantuan *Canva* efektif dalam peningkatan kreativitas peserta didik dalam membuat proyek pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas XI.10 SMAN 11 Garut.

Sedangkan hasil output SPSS pada tabel diatas dari hasil uji Paired Sample t Test kelas kontrol, memperoleh nilai sig. (2- tailed) sebesar 0.058. Nilai signifikansi 0.058 lebih besar dari 0.05 ($0.058 > 0.05$). Adapun sampel pada kelas kontrol sebanyak 40 orang maka ($df = n-1$) yaitu $df = (40-1 = 39)$ dengan nilai $-t$ tabel = (-2.023) sedangkan $-t$ hitung = (-1.956). Maka nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel ($-1.956 > -2.023$). Hal ini Sesuai dengan kriteria, H_a diterima jika signifikansi ($< 0,05$) atau ($-t$ hitung $< -t$ tabel). Karena signifikansi ($0.058 > 0.05$). dan ($-t$ hitung $> -t$ tabel). Maka hipotesis kerja H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan diterimanya H_0 maka sesuai dengan hipotesis kelompok yang menggunakan Model *Project Based Learning* secara manual tidak berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam membuat poster pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI. 4 SMAN 11 Garut.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Score

Kelas	Rata-rata N-gain	Kategori
Eksperimen	0,4068	sedang
Kontrol	-1,1595	Tidak efektif

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Canva*) adalah sebesar 0,4068 atau sekitar 0,41 yang menunjukkan bahwa $g < 0,7$ dan $g > 0,3$ atau $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang berarti masuk dalam kategori sedang. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (metode pembelajaran *Project Based Learning* secara manual) adalah sebesar -1,1595 yang termasuk dalam kategori tidak efektif.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran **Project Based Learning (PjBL)** berbantuan *Canva* mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mendapatkan PjBL secara manual. Rata-rata kreativitas berdasarkan angket pada kelas eksperimen meningkat dari 66,23% menjadi 80,62% dengan kenaikan 14,39%, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 67,21% menjadi

73,83% dengan kenaikan 6,62%. Nilai rata-rata hasil proyek poster juga menunjukkan perbedaan yang mencolok, yaitu 91,09 (kategori sangat kreatif) pada kelas eksperimen dan 77,66 (kategori kreatif) pada kelas kontrol. Temuan ini diperkuat oleh uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas yang signifikan pada kelas eksperimen, sementara pada kelas kontrol peningkatannya tidak signifikan. Hasil uji *independent sample t-test* dan N-Gain juga mengindikasikan bahwa PjBL berbantuan Canva lebih efektif dibandingkan PjBL manual dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan hakikat **Project Based Learning** sebagai model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang bermakna [5]. PjBL memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan **kelancaran ide, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi**—empat komponen utama kreativitas—karena mereka ditantang untuk merancang produk yang autentik, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah secara kolaboratif [6], [7]. Dalam penelitian ini, peserta didik di kelas eksperimen tidak hanya diminta menyelesaikan tugas kognitif, tetapi juga merancang poster nilai-nilai Pancasila yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Proses merancang, memilih konsep visual, menentukan warna, gambar, dan pesan yang akan dikomunikasikan menjadi wahana aktualisasi potensi kreatif mereka.

Integrasi **Canva** di dalam PjBL memberikan kontribusi tambahan terhadap pengembangan kreativitas. **Canva** menyediakan berbagai template, font, ikon, dan elemen grafis yang mudah dimodifikasi, sehingga memudahkan peserta didik menuangkan gagasan abstrak ke dalam bentuk visual yang menarik [8]–[10]. Fitur drag-and-drop dan kemudahan pengaturan layout membuat siswa lebih fokus pada eksplorasi ide daripada terkendala aspek teknis desain. Hal ini tampak pada kualitas poster kelas eksperimen yang lebih variatif, orisinal, dan komunikatif dibandingkan poster kelas kontrol yang dibuat secara manual. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan platform desain grafis digital seperti Canva dapat meningkatkan minat, kemandirian, dan kreativitas peserta didik dalam menghasilkan produk belajar [8]–[10].

Dari perspektif **Pendidikan Pancasila**, peningkatan kreativitas tersebut memiliki makna penting. Esensi Pendidikan Pancasila bukan hanya penguasaan konsep dan pasal, tetapi juga kemampuan menginternalisasi dan memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila dalam bentuk sikap dan karya nyata [1], [2], [4]. Melalui proyek poster, peserta didik diajak untuk menafsirkan nilai-nilai Pancasila, menghubungkannya dengan isu-isu aktual di lingkungan sekitar, lalu mengomunikasikannya kembali dalam bentuk pesan visual. Proses ini sejalan dengan pandangan bahwa Pendidikan Pancasila harus dikembangkan secara kontekstual dan reflektif agar mampu membentuk warga negara yang kreatif, kritis, dan bertanggung jawab [3], [5].

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai kajian di bidang IPS dan Pendidikan Pancasila yang menekankan pentingnya inovasi media digital dalam pembelajaran. Penelitian-penelitian tentang pemanfaatan media interaktif, animasi, dan platform digital lain menunjukkan bahwa penggunaan teknologi secara tepat dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik [11], [12]. Tetep dan kolega, misalnya, menegaskan bahwa pembelajaran IPS/PPKn yang mengintegrasikan media digital dan pendekatan *joyful learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kreativitas [11], [12]. Temuan penelitian ini menguatkan pandangan tersebut: integrasi PjBL dan Canva menjadikan proses belajar Pendidikan Pancasila lebih hidup, menantang, dan relevan dengan dunia digital yang akrab bagi peserta didik SMA.

Dari sisi perbandingan antar kelas, perbedaan peningkatan kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat dijelaskan dengan melihat peran media dalam mendukung proses PjBL. Pada kelas kontrol, model PjBL tetap mampu mendorong aktivitas belajar kolaboratif, namun keterbatasan media manual (kertas, alat gambar tradisional) membuat sebagian peserta didik

kesulitan mengekspresikan ide secara maksimal. Sementara itu, pada kelas eksperimen, keberadaan Canva memberikan “ruang bermain” yang lebih luas bagi imajinasi dan eksperimen desain. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian lain bahwa ketika media yang digunakan menarik, mudah dioperasikan, dan memberikan umpan balik visual yang cepat, peserta didik cenderung lebih termotivasi dan terdorong untuk mencoba berbagai alternatif desain, sehingga produk akhirnya lebih kreatif [8]–[10], [15].

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada dua kelas di satu sekolah (SMAN 11 Garut) sehingga generalisasi hasil ke konteks sekolah lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, pengukuran kreativitas masih bertumpu pada angket dan penilaian produk poster; dimensi kreativitas lain seperti kreativitas verbal atau kreatif dalam diskusi lisan belum diukur secara mendalam. Ketiga, durasi penerapan PjBL berbantuan Canva terbatas pada beberapa pertemuan, sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang terhadap perkembangan kreativitas peserta didik. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas konteks, memperkaya instrumen, dan memperpanjang durasi intervensi.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa **model Project Based Learning berbantuan Canva efektif meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembuatan poster Pendidikan Pancasila**. Kombinasi PjBL sebagai kerangka proses dan Canva sebagai media digital kreatif terbukti mampu memperkuat keterlibatan peserta didik, memperkaya eksplorasi ide, dan menghasilkan produk visual yang lebih orisinal. Temuan ini menguatkan pentingnya integrasi model pembelajaran aktif dan media digital dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA, serta sejalan dengan tuntutan kurikulum dan literatur mutakhir tentang inovasi pembelajaran di era digital [4], [5], [8], [11], [12].

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model **Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva** pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 11 Garut, dapat disimpulkan bahwa:

1. **Model PjBL berbantuan Canva efektif meningkatkan kreativitas peserta didik.** Rata-rata kreativitas kelas eksperimen berdasarkan angket meningkat dari kategori “kreatif” (66,23%) menjadi “kreatif” dengan persentase lebih tinggi (80,62%), dengan kenaikan sebesar 14,39%. Pada kelas kontrol, kenaikan kreativitas hanya sebesar 6,62% (dari 67,21% menjadi 73,83%). Nilai N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori **sedang**, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori **tidak efektif**, yang menunjukkan bahwa PjBL berbantuan Canva memberikan peningkatan kreativitas yang lebih bermakna dibandingkan PjBL manual.
2. **Terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara peserta didik yang belajar dengan PjBL berbantuan Canva dan PjBL manual.** Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan kreativitas yang signifikan pada kelas eksperimen, sementara peningkatan pada kelas kontrol tidak signifikan. Uji *independent sample t-test* terhadap skor kreativitas akhir juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, dengan nilai rata-rata kreativitas dan hasil proyek poster kelas eksperimen (91,09; kategori “sangat kreatif”) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (77,66; kategori “kreatif”).
3. **Implikasi bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila.** Integrasi PjBL dan Canva terbukti dapat memperkuat keterlibatan, eksplorasi ide, dan kualitas produk kreatif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, model PjBL berbantuan Canva layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi

pembelajaran bagi guru Pendidikan Pancasila di SMA yang ingin mengembangkan kreativitas peserta didik melalui proyek-proyek visual seperti poster.

4. DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Dwi, I. Sabrina, S. Widodo, W. Azizah, dan R. Latifa, "Implementasi model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Jatibarang 01 Futuh," *Futuh*, vol. 10, pp. 237–249, 2024.
- [2] A. Harahap, T. S. Wibowo, J. W. Sitopu, M. Solehuddin, dan N. Napsin, "Penggunaan dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di tingkat Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, vol. 8, no. 2, pp. 539–544, 2022.
- [3] R. A. H. B. Husen, "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa di SMA Negeri 1 Takalar," *Wa Rini*, vol. 4, no. 2, pp. 282–294, 2022.
- [4] M. T. Kharissidqi, V. W. Firmansyah, U. Islam, N. Maulana, M. Ibrahim, K. Malang, dan J. Timur, "Aplikasi Canva sebagai media," vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022.
- [5] Nurrita, "Media pembelajaran audio visual berbasis Canva," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ*, vol. 5, no. 1, pp. 75–84, 2021.
- [6] N. Rahayu, S. Putri H, Masitha Nunlehu, Mia Sumiani Madi, dan N. Khalid, "Keatifitas dan inovasi pembelajaran dalam pengembangan kreatifitas melalui imajinasi, musik, dan bahasa," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 79–88, 2022.
- [7] T. Raudya, Hanifah, dan S. Maizora, "Model Project Based Learning dan penerapannya," 2015.
- [8] M. Raya Hayqal dan F. U. Najicha, "Peran Pendidikan Pancasila sebagai pembentuk karakter mahasiswa," *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 7, no. 1, pp. 55–62, 2023.
- [9] E. Fadilasari, O. Pramudita, K. Aeni, dan W. A. Azizah, "Application of Project-Based Learning model in Pancasila education subjects to improve learning outcomes and practicing the meaning of Pancasila values," *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, vol. 4, pp. 6887–6901, 2024.
- [10] U. Habibah, "Penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan siswa SMK Al Musyawirin," *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, vol. 3, no. 4, pp. 770–782, 2024.
- [11] H. Hasanah et al., "Perkembangan kreativitas peserta didik: Tinjauan literatur dalam konteks kehidupan abad ke-21," *Pionir: Jurnal Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 143–154, 2022.
- [12] S. S. Hasnida, R. Adrian, dan N. A. Siagian, "Transformasi pendidikan di era digital," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, vol. 2, no. 1, pp. 110–116, 2024.
- [13] Y. Hidayatillah, A. Wahdian, dan M. Misbahudholam, "Peran sekolah melalui kegiatan pembiasaan terintegrasi pembelajaran IPS untuk membangun karakter siswa sekolah dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 8, no. 4, pp. 1422–1433, 2022.
- [14] K. Juwairia, D. Koryati, D. Amrina, dan U. Sintara, "Meningkatkan kreativitas desain flyer digital menggunakan aplikasi Canva melalui model Project Based Learning," 2022 (naskah/ prosiding).
- [15] Koiriyah, "Tahap pengembangan media pembelajaran aplikasi Canva menggunakan model Four-D pada pembelajaran jarak jauh," *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, vol. 19, no. 2, pp. 650–658, 2022.
- [16] Monoarfa, "Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, pp. 1–7, 2021.
- [17] I. Muqodas, "Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar," *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, vol. 9, no. 2, pp. 25–33, 2015.
- [18] D. Oktaviani, Sukardi, Nursaptini, dan Mashuri, "Pengaruh model Project Based Learning berbantuan media Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada mata pelajaran

- sosiologi,” *Jurnal Studies Educational*, 2023.
- [19] Tetep, A. Ismail, dan I. Nasrulloh, “The use of learning media-based augmented reality (AR) to improving integrated science and social studies literacy,” *Jurnal Pendidikan Progresif*, 2023.
- [20] I. Komalasari, I. Erwandi, E. Mulyana, dan Tetep, “Efektifitas media pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS,” *JIPSINDO: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 2023.