



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.15381>

Model Project Based Learning Berbasis Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X DPIB Pada Materi Keterkaitan Kerajaan Hindu Budha Dengan Kerajaan Galuh

¹Citra Kamila , ¹Abdul Gofur, ²Elin Iryani

¹Universitas Galuh Ciamis Jl. R. E. Martadinata No. 150 Ciamis, 4627 Jawa Barat Indonesia

²SMKN 2 Ciamis

Email: citrakamila.citra@gmail.com

Abstract

This research aims to describe the enhancement of creativity among X DPIB students in understanding the historical connections between the Hindu-Buddha Kingdoms and the Galuh Kingdom through applying a Project-Based Learning (PjBL) model supported by Canva media. Conducted as Classroom Action Research (CAR) over one semester, the research followed four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observations, interviews, documentation, tests, and questionnaires, and analyzed both qualitatively and quantitatively. The results indicated that implementing PjBL with Canva significantly improved student creativity, activity, and enthusiasm. The study involved 32 students from SMKN 2 Ciamis, consisting of 14 males and 18 females. Instruments used included observation sheets, creativity assessment tests, and documentation of student projects. Analysis showed an increase in creativity from Cycle I to Cycle II, with creativity scores rising from 65% to 75%, product scores increasing from 68% to 79%, and the completion rate improving from 68% to 86%. These findings indicate that Canva-based PjBL effectively improves student creativity and learning outcomes, contributing to the development of more creative and interactive teaching methods.

Keywords: Project-based learning, student creativity, Canva, Hindu-Buddhist Kingdoms, Galuh Kingdom.

Abstrak

Secara rinci, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa kelas X DPIB dalam memahami keterkaitan sejarah antara Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Galuh melalui penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) yang didukung oleh media Canva. Penelitian ini dilakukan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama satu semester, mengikuti empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan kuesioner, serta dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dengan Canva secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan antusiasme siswa. Penelitian ini melibatkan 32 siswa dari SMKN 2 Ciamis, terdiri dari 14 laki-laki dan 18 perempuan. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, tes penilaian kreativitas, dan dokumentasi proyek siswa. Analisis menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dari Siklus I ke Siklus II, dengan skor kreativitas meningkat dari 65% menjadi 75% dan skor produk meningkat dari 68% menjadi 79%., dengan skor ketuntasan dari 68% menjadi 86%. Temuan ini mengindikasikan bahwa PjBL berbasis Canva efektif dalam memperbaiki kreativitas dan hasil belajar siswa, memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis proyek, kreativitas siswa, Canva, Kerajaan Hindu-Budha, Kerajaan Galuh.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Cara sitasi:

Kamila, Citra, et.al. (2024). Model *Project Based Learning* Berbasis Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X DPIB Pada Materi Keterkaitan Kerajaan Hindu Budha Dengan Kerajaan Galuh. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 393-406

Sejarah Artikel:

Dikirim 26-07-2024, Direvisi 31-07-2024, Diterima 26-08-2024

PENDAHULUAN

Masalah yang dihadapi di tempat penelitian, yang dilakukan pada kelas X DPIB adalah dalam materi keterkaitan Kerajaan Hindu-Budha dengan kerajaan Galuh adalah rendahnya kreativitas siswa. Kreativitas siswa dalam mengerjakan proyek terkait materi sejarah atau bahkan mengerjakan tugas sejarah masih terbata. Jika dilihat dari hasil pekerjaan yang mereka hasilkan, begitu sedikit siswa yang pandai berinovasi dengan pekerjaannya dan cenderung monoton. Sebagian besar siswa hanya bergantung kepada sumber informasi yang sama dan tidak berusaha untuk mencari sumber informasi lain, atau tidak berusaha untuk mengeksplor ide-ide lain atau mengenkannya dengan cara yang berbeda dan menarik. Keterbatasan metode pembelajaran, metode tradisional hanya melalui ceramah dan bersumber pada buku paket dapat menyebabkan siswa tidak tertarik atau tidak masuk kelas.

Pendidikan abad 21 menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (4C). Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam mengembangkan keterampilan ini adalah model pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning* (PjBL). Implementasi model ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui kegiatan investigasi yang mendalam terhadap suatu topik atau masalah, serta menghasilkan produk yang bermanfaat sebagai hasil dari pembelajaran tersebut (Krajcik & Blumenfeld, 2006). Sesuai hasil penelitian (Septianingsih, 2019) yang menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 114,125 dan kelas kontrol sebesar 110,125. Analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa sekitar 24% variasi motivasi belajar dapat dijelaskan dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek berdampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran sejarah di sekolah menengah dan dapat memberikan wawasan berharga untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di masa depan. Selain itu, penelitian (Handoyono, Suparmin, Samidjo, Johan, & Suyitno, 2020) menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengujian uji hipotesis dapat ditarik kesimpulan model PjBL dengan benda nyata memberikan hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional pada hasil belajar gambar teknik. Selanjutnya, penelitian (Sudjimat, Nyoto, & Romlie, 2021) menunjukkan bahwa proyek yang direncanakan oleh guru SMK dimulai dari benda kerja yang sederhana hingga yang kompleks. Selain itu pelaksanaannya dapat digolongkan menjadi tiga, antara lain pra-PjBL, PjBL dengan proyek sederhana, dan model dengan proyek nyata atau kompleks. Evaluasi tersebut meliputi penilaian proses dan

produk. Terdapat sepuluh karakter tenaga kerja abad ke-21 yang dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam implementasi model tersebut. Penelitian (Fadhilah, Husin, & Raddhin, 2023) menunjukkan bahwa *Project-Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Selain itu, membantu siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Model ini juga dapat meningkatkan keterampilan siswa untuk membantunya bersaing di abad 21 dan era society 5.0. Diperkuat penelitian (Hanif, Wijaya, & Winarno, 2019) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek sangat efektif, yaitu dibuktikan dengan meningkatnya kreativitas siswa diperoleh sebesar 76% yang berkategori baik.

Penggunaan media dalam PjBL, yang saat ini berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi, telah memberikan siswa kebebasan untuk menciptakan desain mereka sendiri. Contoh media yang dapat digunakan diantaranya *Canva*, sebuah *platform* desain grafis yang memungkinkan siswa untuk membuat proyek proyek visual yang bervariasi. Anak-anak yang menggunakan aplikasi ini mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka, membuat poster, presentasi, desain infografis, dan produk visual lain dengan informasi yang relevan untuk pembelajaran. Seperti hasil penelitian (Nuraini, Saktiari, & Kristiono, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas dengan membuat peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi. Kemudian, penelitian (Wahyuni, Amaliyah, & Irdalisa, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran PjBL menggunakan aplikasi *Canva* memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa pada materi IPA kelas VI, yang dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan dengan uji Pillai's Trac. e, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root memiliki nilai sig. $0,000 < 0,05$. Seperti halnya hasil penelitian (Ginusti, 2023) menunjukkan bahwa pnggunaan model PjBL mampu mendorong kreativitas dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan baru serta pengetahuan untuk menghasilkan produk digital, dan juga meningkatkan literasi teknologi.

Materi yang disampaikan terkait Kerajaan Hindu-Budha yang salah satunya siswa dikenalkan dengan sejarah Kerajaan Galuh, dimana hal ini merupakan salah satu topik penting dalam kurikulum sejarah di Indonesia. Kerajaan Galuh merupakan salah satu kerajaan lokal yang bercorak Hindu-Budha yang pernah ada di kabupaten Ciamis. Berdasarkan sejarahnya, kerajaan Galuh memiliki keterkaitan dengan kerajaan Tarumanagara (Kusmayadi, 2022). Namun, selama ini siswa banyak yang tidak mengetahui terkait hal tersebut. Padahal pengetahuan tentang sejarah kerajaan lokal sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh siswa. Hal ini sebagai salah satu upaya membentuk karakter siswa. Memahami keterkaitan ini membantu siswa mengenali warisan budaya dan sejarah yang kaya dari Indonesia, serta memahami pengaruhnya terhadap perkembangan masyarakat saat ini (Ricklefs, 2008). Urgensi penelitian mengenai integrasi pemakaian *Project-Based Learning* dan media *Canva*. Penelitian ini perlu dilakukan untuk melihat apakah PjBL dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah khususnya sejarah Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Galuh. PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan kurikulum yang lebih dalam dan padat dalam hal kontekstual, siswa dituntut melakukan proyek yang mengharuskan riset dan

analisis. Mempelajari materi sejarah menggunakan model PjBL akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini. Penggunaan aplikasi *canva* sebagai alat desain grafis membantu siswa dalam menyajikan informasi sejarah secara visual. Bahkan dengan adanya media digital *canva* yang digunakan oleh peneliti dalam hal pembuatan poster. Penelitian ini menguji apakah menggunakan media digital dapat membantu dalam pendidikan membawa keefektifan bagaimana siswa menyampaikan informasi mereka dan meningkatkan keterampilan yang sudah ada. Oleh karena itu, penelitian tersebut memberikan banyak hal yang berarti bagi khusus, membantu pendidik dalam rencana pembelajaran yang efisien dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan media *canva* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X DPIB pada materi keterkaitan Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Galuh. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif di sekolah. Tujuan dari penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *canva* dalam pembelajaran sejarah kelas X DPIB adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan cara melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, terutama pada materi keterkaitan kerajaan Hindu-Buddha dengan Kerajaan Galuh. Manfaat yang diharapkan dari penerapan model ini adalah siswa dapat lebih memahami materi secara mendalam melalui pendekatan yang lebih interaktif dan visual, sehingga mereka mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan presentasi, serta menghasilkan karya yang inovatif dan kreatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. PTK adalah suatu penelitian yang cermat terhadap kegiatan belajar membelajarkan yang berbentuk sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas atau kelompok dalam yang bersamaan berlangsung (Arikunto, et.al, 2006). Penelitian Tindakan Kelas dilakukan sebagai upaya perbaikan praktik pembelajaran di dalam kelas secara berkesinambungan (Susil, I Chotimah, & Sari, 2022). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Wawancara berisi pertanyaan terbuka terkait pengalaman siswa melakukan pembelajaran, adakah kesulitan, dan apa opini mereka mengenai model PjBL berbasis *canva*. Instrumen observasi, yaitu lembar observasi isi dengan indikator kreatifitas yang akan diamati, seperti kemampuan berpikir divergen, originalitas, kelancaran ide, fleksibilitas, dan elaborasi. Instrumen dokumentasi, yaitu kamera, perekam video, dan perangkat penyimpanan data. Instrumen tes, yaitu tes kreativitas, sesuai dengan materi yang akan dibahas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Widayati, 2008; Taofik, Ikhsanudin, & Salam, 2020). Sumber data dalam kegiatan penelitian ini, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diantaranya, siswa, guru sejarah, wakasek kurikulum. Siswa kelas X DPIB, yaitu Siswa kelas X DPIB akan menjadi sumber data utama dari penelitian ini yang berjumlah 32 terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Sumber data sekunder yang digunakan, yaitu artikel, jurnal, buku, maupun dokumen-dokumen pendukung lainnya, seperti Modul Ajar, silabus, dan lainnya.

Analisis data observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Untuk menganalisis peningkatan kreativitas siswa dilakukan dengan memberikan skor pada masing-masing indikator. Skor 1 diberikan jika indikator terlihat atau menunjukkan jawaban 'Ya'. Sedangkan untuk indikator yang belum terlihat atau jawaban 'tidak' diberikan skor 0. Data hasil pengamatan atau observasi dalam penelitian ini kemudian diolah menggunakan analisis statistik diskriptif, dipersentasekan untuk mengetahui tingkat kreativitas dan kualitas produk siswa. misalnya perbandingan atas perbedaan tes kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model PjBL berbasis *canva*. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{persentase} : \frac{\text{Skor total yang diperoleh siswa} \times 100}{\text{skor maksimum}}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Perencanaan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model PjBL Berbantuan Media Canva

Perencanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media Canva sebagai bagian dari model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) di kelas X DPIB 1 SMKN 2 Ciamis dilakukan melalui langkah-langkah strategis berikut untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan implementasinya, yaitu:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran : Langkah pertama adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks ini, tujuan utama adalah agar siswa dapat menganalisis dan menyelesaikan masalah sejarah dengan menggunakan keterampilan berpikir kritis serta menunjukkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi dalam menyampaikan informasi Sejarah menggunakan bantuan Canva untuk membuat materi visual yang mendukung pemahaman sejarah, seperti infografis, poster, atau presentasi. Tujuan ini harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum sejarah yang berlaku.
2. Desain Media Canva:
 - 1) **Jenis Proyek:** Rancang berbagai template di Canva yang sesuai dengan topik sejarah, seperti infografis, poster, presentasi, dan peta konsep.
 - 2) **Isi Template:** Buat template yang berisi elemen-elemen berikut, yaitu Informasi Sejarah, Pertanyaan Analitis, dan Tugas Kreatif
3. **Perencanaan Aktivitas Kelas**
 - 1) Pembagian Kelompok: Bagilah siswa ke dalam kelompok kecil (4-5 orang) untuk mendorong kolaborasi.
 - 2) Pemberian Tugas: Setiap kelompok diberikan topik dan template Canva yang relevan. Tugas mereka adalah membuat proyek visual (misalnya, infografis atau presentasi) berdasarkan topik yang diberikan.
 - 3) Aktivitas Kelas:
 - (1) Sesi Pengenalan: Perkenalan tentang Canva dan tutorial penggunaan dasar.

- (2) Kerja Kelompok: Kelompok bekerja menggunakan Canva untuk menyelesaikan proyek mereka.
- (3) Presentasi: Setiap kelompok mempresentasikan proyek mereka kepada kelas, menjelaskan bagaimana mereka menyelesaikan tugas dan apa yang mereka pelajari.

4. Pengembangan Rencana Evaluasi

Kriteria Penilaian:

- 1) Kreativitas dan Inovasi: Penilaian terhadap elemen desain yang unik dan menarik.
- 2) Akurasi Informasi: Evaluasi terhadap kebenaran dan kelengkapan informasi sejarah yang disajikan.
- 3) Kolaborasi: Penilaian terhadap efektivitas kerja sama dalam kelompok.
- 4) Keterampilan Presentasi: Evaluasi terhadap kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi secara jelas dan efektif.

Metode Evaluasi:

- 1) Tes Pra dan Pasca: Uji pengetahuan siswa tentang topik sebelum dan setelah proyek.
- 2) Observasi: Amati keterlibatan dan kolaborasi siswa selama proses kerja kelompok.
- 3) Penilaian Produk: Evaluasi hasil akhir proyek yang dibuat dengan Canva.

5. Persiapan dan Pelatihan

- 1) Latihan Canva: Lakukan sesi pelatihan untuk siswa tentang cara menggunakan Canva, termasuk fitur-fitur dasar dan tips desain.
- 2) Persiapan Media: Siapkan template Canva, tutorial, dan panduan yang diperlukan.
- 3) Pelatihan Guru: Pastikan guru memahami cara menggunakan Canva dan bagaimana mengintegrasikannya ke dalam model PjBL.

6. Implementasi dan Observasi

- 1) Pelaksanaan: Terapkan model PjBL menggunakan Canva sesuai dengan rencana. Pastikan setiap kelompok memanfaatkan Canva secara efektif.
- 2) Observasi: Pantau aktivitas siswa selama proses kerja kelompok dan presentasi. Catat keterlibatan, kesulitan yang dihadapi, dan cara siswa menggunakan Canva.

7. Refleksi dan Penyesuaian

- 1) Refleksi: Setelah proyek selesai, lakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Diskusikan dengan siswa tentang pengalaman mereka menggunakan Canva.
- 2) Penyesuaian: Identifikasi area untuk perbaikan berdasarkan umpan balik siswa dan hasil evaluasi. Rencanakan penyesuaian untuk siklus

Tabel 1.1 Rencana Pelaksanaan PjBL Berbasis Canva

Langkah	Deskripsi	Waktu
Pengenalan Canva	Tutorial penggunaan Canva, pengenalan fitur-fitur dasar dan tips desain.	1 Sesi
Pembagian Kelompok	Bagilah siswa ke dalam kelompok kecil dan tentukan topik proyek.	1 Sesi
Kerja Kelompok	Siswa menggunakan Canva untuk membuat proyek visual sesuai dengan topik yang diberikan.	3 Sesi
Presentasi	Kelompok mempresentasikan hasil proyek mereka kepada kelas.	1 Sesi
Evaluasi	Penilaian proyek berdasarkan kreativitas, akurasi informasi, kolaborasi, dan keterampilan presentasi.	1 Sesi
Refleksi	Diskusikan dengan siswa tentang pengalaman mereka dan buat penyesuaian untuk siklus berikutnya.	1 Sesi

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat memastikan bahwa pembelajaran sejarah dengan menggunakan Canva sebagai bagian dari model PjBL dapat dilaksanakan secara efektif, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa.

Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Dengan Mengimplementasikan Model PjBL Berbasis Aplikasi Canva

Siklus 1

Siklus 1 terdiri dari 2 kali pertemuan. Penelitian dilakukan dengan menerapkan pembelajaran sesuai dengan perangkat *luring* yang telah disusun. Pada siklus 1, observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran diambil saat proses pengamatan dilaksanakan untuk mengamati tingkat kreativitas siswa saat mendengarkan/mempelajari materi ketika dilakukan tindakan. Pada siklus 1, kreativitas siswa berada dalam kategori sedang. Pada siklus 1 materi yang disampaikan tentang kerajaan Hindu-Budha. Penyampaiannya melalui LKPD dan video pembelajaran di dalam kelas. Penyampaian materi menggunakan PPT untuk menggambarkan visual, dan disampaikan berurutan lintas sintak *Project Based Learning*. Selama proses siswa aktif diskusi, berkolaborasi. Siswa menggunakan aplikasi Canva merancang produk kreatif. Dalam hal ini infografis interaktif, presentasi multimedia, video animasi singkat, media poster digital dan komik yang disusun menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya siswa diberikan tugas untuk mengerjakannya, siswa membuat proyek dengan mandiri. Pada siklus I siswa membuat karya berupa video animasi sistem kepercayaan dan ritual. Siswa menunjukkan antusiasme dalam membuat proyek, selanjutnya guru memeriksa hasil evaluasi.

Hasil untuk siklus I dari hasil observasi tingkat kreativitas siswa menunjukkan bahwa kreativitas siswa mencapai 65% dalam kategori sedang. Pada siklus 1 indikator kreativitas rendah terdapat pada daya imajinasi anak sebesar 30 %. Produk penilaian yang dilakukan

pada siklus I menunjukkan anak mendesain produk mendapat peringkat urutan kedua yaitu sebesar 70%, namun disini estika keindahan dan rasa tanggung jawab menghasilkan 50%.

Siklus 2

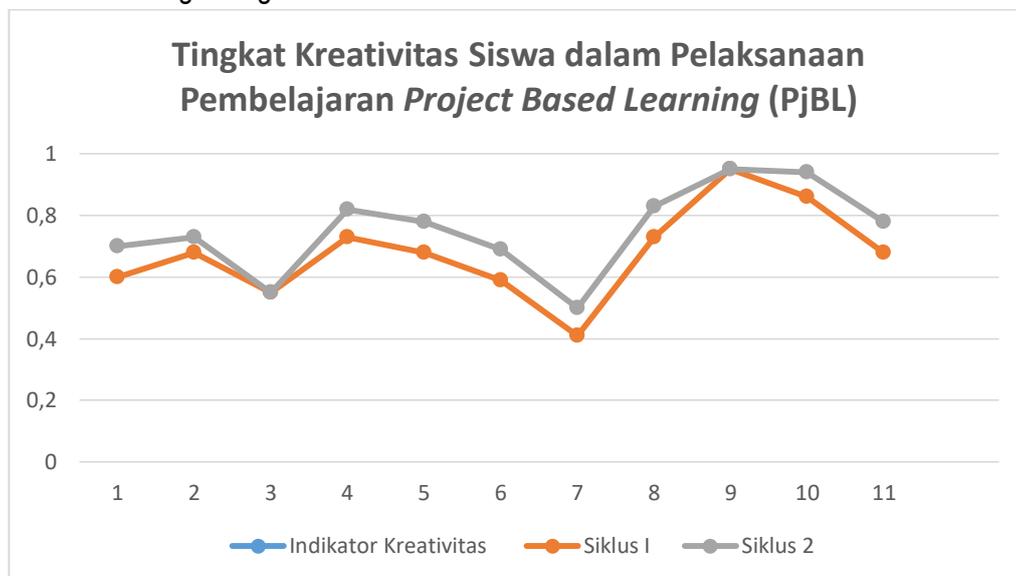
Pada siklus 2 peneliti menerapkan model pembelajaran yang sama yaitu menggunakan model *Project Based Learning* dengan materi sama yaitu Kerajaan Hindu Budha. Pada siklus kedua materi yang disampaikan adalah Kerajaan Galuh dengan materi yang banyak di dalamnya serta teks nonfiksi. Penyampaian materi menggunakan Power Point untuk memberikan gambaran visual dan melakukan pembelajaran sesuai kuliah *Project Based Learning* seperti hal pembelajaran yang sudah dilakukan pada siklus I, yakni secara luring sesuai perangkat yang sudah dibuat. Siswa berdiskusi Keterkaitan Kerajaan Hindu Budha Dengan Kerajaan Galuh, mengetahui sistem kepercayaan dan ritual, menentukan perencanaan proyek, menyusun jadwal menyelesaikan proyek, siswa dilatih untuk presentasi sambil guru mendampingi langsung. Hasil observasi pada siklus II meningkat kreativitas dari siklus I ke siklus II, begitu juga dengan kreativitas siswa dalam menghasilkan produk. Persentase rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 65% menjadi 75% dengan indikator nilai tinggi dan metode, kenaikan dengan jumlah 10%. Untuk penilaian produk yang dihasilkan siswa nilai rata-rata keseluruhan naik dari 68% menjadi 79% dengan kenaikan nilai 11%.

Penelitian dengan variabel kreativitas siswa dan model *Project Based Learning* menggunakan *canva* dilaksanakan di kelas X DPIB dengan metode *luring*. Hasil penelitian ini akan membahas kreativitas siswa selama pembelajaran Sejarah materi Kerajaan Hindu- Budha dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Setelah dilakukan analisis data dari dua siklus yang dilaksanakan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), maka diperoleh hasil yang menunjukkan: kedua hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa selama proses pembelajaran, meningkatnya kreativitas membuat karya/produk sepuluh siswa yang diikuti dengan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tiap akhir siklus, diperoleh peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus ke siklus. Untuk mempermudah memahami apa yang telah didapat, data-data hasil observasi kenaikan kreativitas pada siklus I dan II siswa kelas X DPIB tertera pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Tingkat Kreativitas Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

No	Indikator Kreativitas	Siklus I	Siklus II
1	Kemampuan menghasilkan banyak ide	64%	73%
2	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	68%	78%
3	Membuat presentasi yang menarik dan inovatif	55%	55%
4	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	73%	82%
5	Menciptakan karya seni yang orisinal dan estetik	68%	78%
6	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain	59%	69%
7	Memiliki daya imajinasi yang tinggi	41%	50%
8	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal)	73%	83%
9	Dapat bekerja sendiri,	95%	95%
10	Suka bereksperimen	86%	94%
11	Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).	68%	78%
Rata-rata		65 %	75 %

Tabel Analisis hasil observasi kreativitas pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa kreativitas dari siklus I ke siklus II meningkat. Pada siklus I persentasenya mencapai 65% dan masuk kategori sedang sedangkan pada siklus II menjadi 75% dan masuk indikator tinggi dengan persentase 10%. Untuk siklus I indikator yang paling rendah dimiliki siswa adalah daya imajinasi yang tinggi begitu juga dengan siklus II. Daya imajinasi dari siswa 41% menjadi 50%. Indikator yang paling tinggi adalah siswa bekerja mandiri dengan persentase 95% baik pada siklus I dan siklus II. Lebih lengkapnya perbandingan kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* sebagai berikut.



Gambar 1.1 Tingkat Kreativitas Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Dari gambar tersebut dapat terlihat bahwa pada indikator kreativitas nomor 1 mempunyai nilai sebesar 64% dan meningkat menjadi 73%. Pada indikator ke-2 terjadi peningkatan dari 68% menjadi 78% sedangkan pada indikator 3 nilai rata-rata yang diperoleh sama yaitu 55%. Indikator keempat menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari 73% menjadi 82%. Siswa terlihat menciptakan karya seni yang orosinil dan estetik dengan ditunjukkan pada indikator ke-5 dari 68% naik sebesar 10% menjadi 78%. Indikator ke-6 menunjukkan peningkatan dari 59% meningkat menjadi 69% diikuti indikator ke-7 dari 41% menjadi 50%. Sedangkan pada indikator nomor 8, dari 73% meningkat menjadi 83%. Indikator nomor 9 tidak mengalami peningkatan dengan nilai sama 95%. Pada indikator nomor 10 menunjukkan perubahan dari 86% mencapai 94% dan 11 terjadi peningkatan dengan 10% nilai dari 68% menjadi 78%. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dilihat melalui hasil karya/produk yang dihasilkan. Analisis terhadap penilaian produk siswa menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata secara kalsikal. Hasil penilaian terhadap produk siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.3 Hasil Penilaian Produk Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning*

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II
1	Sikap Tanggung Jawab dan Disiplin	50%	55%
2	Kesesuaian Materi	100%	100%
3	Kemampuan Mendesain Karya	68%	82%
4	Gambar/karya	50%	68%
5	Estetika/keindahan	50%	55%
Rata-rata		68%	79%

Hasil Implementasi Model PjBL Berbantuan Media Canva Dalam Pembelajaran Sejarah

Dari hasil penilaian produk yang dihasilkan siswa, dapat diketahui bahwa kemampuan mendesain karya dan menuangkannya dalam bentuk karya meningkat paling signifikan. Kemampuan mendesain karya meningkat sebesar 14% sedangkan kemampuan menunagkan karya dalam bentuk gambar/produk sebesar 18%. Karya/produk yang dihasilkan siswa baik di siklus I maupun siklus II seluruhnya menunjukkan kesesuaian dnegan materi yang sedang dipelajari yaitu Ekosistem. Dalam hal estetika/ keindahan, peningkatan nilai rata-rata sebesar 5%, demikian juga sikap disiplin dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, meningkat sebesar 5%. Hasil penilaian produk siswa dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.

1. Peningkatan Kreativitas Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II. Tabel 1.1 menunjukkan peningkatan rata-rata kreativitas siswa dari 65% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II. Indikator kreativitas mengalami kenaikan yang signifikan pada beberapa aspek:

- 1) Kemampuan Menghasilkan Banyak Ide: Dari 64% menjadi 73%
- 2) Sering Mengajukan Pertanyaan yang Berbobot: Dari 68% menjadi 78%
- 3) Mampu Menyatakan Pendapat Secara Spontan: Dari 73% menjadi 82%
- 4) Menciptakan Karya Seni yang Orisinal dan Estetis: Dari 68% menjadi 78%
- 5) Mempunyai Pendapat Sendiri: Dari 59% menjadi 69%
- 6) Memiliki Daya Imajinasi yang Tinggi: Dari 41% menjadi 50%
- 7) Mampu Mengajukan Pemikiran yang Orisinal: Dari 73% menjadi 83%
- 8) Suka Bereksperimen: Dari 86% menjadi 94%
- 9) Mampu Mengembangkan Gagasan (Elaborasi): Dari 68% menjadi 78%.

2. Hasil Penilaian Produk Siswa

Tabel 1.2 menunjukkan peningkatan rata-rata penilaian produk siswa dari siklus I ke siklus II. Berikut adalah detail penilaian produk:

- 1) Sikap Tanggung Jawab dan Disiplin: Dari 50% menjadi 55%
- 2) Kesesuaian Materi: Tetap 100%
- 3) Kemampuan Mendesain Karya: Dari 68% menjadi 82%
- 4) Gambar/Karya: Dari 50% menjadi 68%
- 5) Estetika/Keindahan: Dari 50% menjadi 55%.

3. Analisis dan Kesimpulan

Tabel 1.4 Data Ketuntasan Belajar Siswa dalam Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

No	Aspek Perolehan	Siklus 1	Siklus II
1	Banyaknya siswa yang tuntas	15	19
2	Banyaknya siswa yang belum tuntas	7	3
3	Presentase ketuntasan klasikal (%)	68%	86%

Tabel 1.4 menunjukkan hasil analisis terhadap evaluasi siklus I dan siklus II. Dapat dilihat dari hasil analisis data yang diperoleh saat evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Dari prosentasi klasikal pada siklus I menunjukkan 15 dari 32 tuntas atau sebesar 68% persen yang memenuhi KKM. Pada siklus II terjadi peningkatan dari 32 siswa yang tuntas mencapai 19 siswa atau sebesar 86 % persen, hanya tersisa 3 siswa yang belum memenuhi KKM.

Dari hasil observasi dan penilaian produk, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan penggunaan aplikasi Canva telah berdampak positif terhadap kreativitas siswa. Peningkatan persentase rata-rata kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 10% menunjukkan bahwa siswa semakin mampu dalam aspek-aspek kreativitas seperti imajinasi, penyampaian ide, dan penciptaan karya yang orisinal dan estetis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Keterkaitan Kerajaan Hindu Budha dengan Kerajaan Galuh dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi selama

pembelajaran serta penilaian produk/karya siswa. Kreativitas siswa kelas X DPIB dalam membuat karya mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari setiap siklus yang dilakukan. Terbukti jumlah siswa yang mencapai ketuntasan bertambah. Saran dalam penelitian ini adalah hendaknya para guru menggunakan model *Project Based Learning* menggunakan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa pada proses belajar dan hasil belajar. Guru dapat kreativitas siswa dalam membuat suatu karya sebagai proses dan hasil belajar. Penggunaan model *Project Based Learning* menggunakan aplikasi Canva dapat melatih siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis media Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada materi sejarah keterkaitan Kerajaan Hindu-Buddha dengan Kerajaan Galuh dan hal ini dapat dilaksanakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Fadhilah, Husin, M., & Raddhin, R. F. (2023). The Effectiveness of Project-Based Learning (PjBL) on Learning Outcomes: A Meta-Analysis Using JASP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 8(3). doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jipf.v8i3.3701>
- Ginusti, G. N. (2023). The Implementation of Digital Technology in Online Project-Based Learning during Pandemic: EFL Students' Perspectives. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 10(1). doi:[https://doi.org/10.25299/jshmic.2023.vol10\(1\).10220](https://doi.org/10.25299/jshmic.2023.vol10(1).10220)
- Handoyono, N. A., Suparmin, Samidjo, Johan, A. B., & Suyitno. (2020). Project-based learning model with real object in vocational school learning. *Journal of Physics: Conference Series*. doi:10.1088/1742-6596/1700/1/012045
- Hanif, S., Wijaya, A. F., & Winarno, N. (2019). Enhancing Students' Creativity through STEM Project-Based Learning. *Journal of Science Learning*, 2(2). doi:<https://doi.org/10.17509/jsl.v2i2.13271>
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317-334). Cambridge University Press.
- Kusmayadi, Y. (2022). "GALUH" DAN CIAMIS: SEBUAH TINJAUAN HISTORIS DAN FILOSOFIS DALAM URGENSI PERUBAHAN NAMA KABUPATEN. *Artefak*, 9(1). doi:<http://dx.doi.org/10.25157/ja.v9i1.6981>
- Nuraini, E., Saktiari, L. I., & Kristiono, N. (2024). Implementasi Project Based Learning Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional* (hal. 607-620).

Semarang: Unnes. Diambil kembali dari
<https://proceeding.unnes.ac.id/wpcgp/article/view/3412>

- Ricklefs, M. C. (2008). *A history of modern Indonesia since c.1200*. Stanford University Press.
- Septianingsih, I. C. (2019). Influence Utilization Assignment-Based Project About the History of the Old City To Motivation Studying History for Class XI SMA Negeri 3 Semarang. *Indonesian Journal of History Education*, 4(1). doi:<https://doi.org/10.15294/ijhe.v4i1.17527>
- Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Romlie, M. (2021). Implementation of Project-Based Learning Model and Workforce Character Development for the 21st Century in Vocational High School. *International Journal of Instruction*, 14(1), 181-198. Diambil kembali dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1282331>
- Susil, H., I Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia Publishing. Diambil kembali dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+tindakan+kelas&ots=aXixTO8RPG&sig=SMUTbFdQMlloXMBTHiDEDduYO6w&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian%20tindakan%20kelas&f=false
- Taofik, M., Ikhsanudin, & Salam, U. (2020). The Implementation Of Running Dictation Game To Create Active And Productive Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(12). doi:<http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v9i12.43651>
- Wahyuni, P., Amaliyah, N., & Irdalisa. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PJBL BERBANTUAN "CANVA" TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA PADA MATERI IPA (PELESTARIAN TUMBUHAN DAN HEWAN). *Dharma's Education Journal*, 4(3). doi:<https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i3.1267>
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87-93. doi:[10.21831/jpai.v6i1.1793](https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793)

