

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTU CANVA
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

Asnati¹, Khoimatun², Asrizal Wahdan Wilsa³

^{1, 2, 3}PGSD FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu

1asnatii2812@gmail.com, 2khoimatun.tisya@gmail.com, 3Asrizal@rocketmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by the completeness of student learning outcomes in Indonesian language subjects, namely as many as 14 students out of 22 students have not completed. Due to the process of learning activities dominated by the teacher, still using conventional models. One of the efforts made is the renewal of the learning model by using the Project Based Learning model with the help of Canva. This study aims to determine the application of the Project Based Learning model assisted by Canva, to determine the increase in creativity and learning outcomes of grade V students of UPTD SDN 3 Juntinyuat. The research method used is Classroom Action Research (PTK) with three cycles using the design model from Kemmis & MC Taggart which consists of four steps, namely: planning, implementation, observation, reflection. This research was applied to grade V students totaling 22 students. The results of student creativity during the learning process increased in cycle I, cycle II, and cycle III. The percentage of cycle I is 65% of the moderately creative category, the percentage of cycle II is 76% of the creative category, and the percentage of cycle III is 81% of the very creative category. Student learning outcomes obtained during the action implementation process have increased. It can be seen from the results of cycle I, cycle II, and cycle III that students met learning completeness and increased in each cycle from 12 students with a percentage of 55% there was an increase to 16 students with a percentage of 73% then increased to 19 students with a percentage of 86%. This research shows that it has reached the 85% classical success indicator. Based on the results of this study, it shows that the Project Based Learning model assisted by Canva can improve the creativity and learning outcomes of elementary school students.

Keywords: project based learning model, canva, creativity, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi pada ketuntasan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebanyak 14 siswa dari 22 siswa belum tuntas. Dikarenakan proses kegiatan belajar lebih didominasi oleh guru, masih menggunakan model konvensional. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu pembaharuan model pembelajaran dengan menggunakan model Project Based Learning dengan berbantu Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model Project Based Learning berbantu Canva, untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN 3 Juntinyuat. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan III siklus menggunakan model desain dari Kemmis & MC Taggart yang terdiri dari

empat langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa. Hasil kreativitas siswa selama proses pembelajaran meningkat pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Persentase siklus I yaitu 65% kategori cukup kreatif, persentase siklus II yaitu 76% kategori kreatif, dan persentase siklus III yaitu 81% kategori sangat kreatif. Hasil belajar siswa yang diperoleh selama proses pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari hasil siklus I, siklus II, dan siklus III siswa memenuhi ketuntasan belajar dan meningkat disetiap siklus dari 12 siswa dengan persentase 55% terdapat kenaikan menjadi 16 siswa dengan persentase 73% kemudian meningkat menjadi 19 siswa dengan persentase 86%. Penelitian ini menunjukkan sudah mencapai indikator keberhasilan klasikal 85%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model Project Based Learning berbantu Canva dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: model project based learning, canva, kreativitas, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah aspek penting dalam penentu kemajuan sumber daya manusia di Indonesia. Dalam perjalanannya, Indonesia selalu mengarah kemajuan dalam bidang pendidikan. Cara yang dapat ditempuh untuk memajukan mutu pendidikan di Indonesia yakni dengan mengembangkan kurikulum pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim telah mengadakan inovasi baru untuk dunia pendidikan dengan memodifikasi kurikulum pendidikan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Tujuan di tetapkannya kurikulum baru ialah untuk menambah kemampuan *soft skill* maupun *hard skill* pada siswa (Sudaryanto et al, 2020).

Menurut Mardiyah (2023), pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan, karena dapat melatih rasa percaya diri dan karakter yang baik. Siswa diharapkan mampu mempunyai kemampuan berbahasa, kemampuan berpikir kritis, kreatif, imajinatif serta dapat menguasai literasi digital dengan baik. Adanya perubahan kurikulum saat ini, kedudukan mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak akan tergeser atau tergantikan.

Penerapan kurikulum di SD Negeri 3 Juntinyuat memakai kurikulum merdeka. Hal ini diharapkan agar siswa mampu mendalami materi Bahasa Indonesia dengan baik. Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu tidak jauh berbeda

dengan tujuan pembelajaran lainnya, diantaranya untuk mendapatkan ilmu, keahlian, kreativitas serta perilaku yang baik (Ali, 2020).

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia rendah terutama pada materi teks prosedur di kelas V, berdasarkan hasil observasi di UPTD SDN 3 Juntinyuat Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu Tahun Pelajaran 2024 dengan melakukan wawancara dan tes awal pada siswa kelas V. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70, akan tetapi masih banyak yang belum tuntas. Dengan jumlah keseluruhan siswa kelas V sebanyak 22 siswa, yang belum tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 64% dan yang sudah tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 36%. Siswa masih banyak yang belum bisa mengerjakan soal Bahasa Indonesia dengan materi teks prosedur. Beberapa kemungkinan penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks prosedur yaitu: (1) metode pembelajaran konvensional, (2) sumber belajar hanya dari LKS, (3) proses pembelajaran masih berpusat

pada guru (4) media pembelajaran yang kurang menarik. Kondisi seperti itu jika dibiarkan maka berakibat buruk akan kualitas pendidikan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu diupayakan pembaruan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Menurut Kemendikbud (2014) Pembelajaran berbasis proyek ialah suatu model pembelajaran yang menerapkan suatu masalah sebagai bagian pertama saat mengumpulkan informasi atau ilmu baru yang berlandaskan pada pengalaman siswa secara konkret. Dengan demikian, siswa sekolah dasar memerlukan beberapa aktivitas belajar untuk dapat mengembangkan keaktifan dalam proses belajar khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan demikian perlu adanya penerapan model *Project Based Learning* berbantu *Canva* untuk menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan menggunakan media digital berbantu aplikasi *Canva*.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart yang terdiri dari empat langkah (dan pengulangannya). Menurut Haerullah & Hasan (2021), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang mengungkap kejadian atau masalah yang ada didalam kelas secara nyata yang dilakukan oleh guru. Permasalahan yang muncul dapat dilakukan dengan melakukan perbaikan untuk dapat memberikan perubahan pada mutu proses pembelajaran.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh warga masyarakat di lingkungan UPTD SD Negeri 3 Juntinyuat Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah keseluruhan terdiri dari 124 siswa. Adapun Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah siswa kelas V UPTD SD Negeri 3 Juntinyuat Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi,

wawancara, dan tes. Adapun lembar instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi guru terkait penerapan model *Project Based Learning*, lembar observasi kreativitas siswa, soal tes pilihan ganda dan essay, serta pedoman wawancara.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penerapan Model *Project Based Learning* berbantu *Canva* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Juntinyuat

Tahap perencanaan ialah tahap mempersiapkan segala keperluan untuk penelitian. Pada tahap ini mempersiapkan beberapa hal, yaitu materi pembelajaran, modul ajar, alat dan bahan ajar yang dibutuhkan seperti: LKPD, lembar observasi guru, lembar observasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dua kali pertemuan per siklus. Pada siklus I tanggal 2-3 September 2024, siklus II tanggal 9-10 September 2024, dan siklus III tanggal 17-18 September 2024. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan yaitu sesuai dengan langkah-langkah model *Project Based Learning* yang terdiri dari 8 langkah yaitu: (1) menentukan topik, (2)

kegiatan prakomunikatif, (3) menyiapkan pertanyaan arahan, (4) mendesain perencanaan proyek, (5) menyusun jadwal pelaksanaan proyek (6) menyelesaikan proyek dengan pemantauan dan konsultasi guru, (7) menguji dan menilai hasil proyek, (8) evaluasi hasil proyek dan kegiatan pembelajaran.

Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan model *Project Based Learning* berbantu *Canva*. Berikut adalah rekapitulasi hasil penerapan model *Project Based Learning* pada setiap siklusnya:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penerapan Model *Project Based Learning*

Siklus	Skor rata-rata	Presentase	Interpretasi
1	54,5	78%	Baik
2	58	83%	Sangat Baik
3	67	96%	Sangat Baik

Penerapan model *Project Based Learning* siklus I mendapatkan skor rata-rata 54,5 persentase 78% dengan interpretasi baik. Pada siklus II mendapatkan skor rata-rata 58 persentase 83% dengan interpretasi sangat baik. Sedangkan siklus III mendapatkan skor rata-rata 67 persentase 96% dengan interpretasi sangat baik.

Menurut Natty et al (2019), model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif, kreativitas berfikir dan menciptakan atau membuat suatu karya atau *project* baik secara individu atau kelompok. Adapun menurut Immayah (2021), Pembelajaran Aktif ialah suatu proses belajar dimana siswa mendapatkan kesempatan untuk dapat melakukan aktivitas belajar yang lebih banyak, sehingga mendorong siswa untuk dapat menyimpulkan pemahaman dari suatu pembelajaran dengan baik.

2. Hasil Kreativitas Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantu *Canva* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Juntinyuat

Observasi kreativitas dilakukan di UPTD SD Negeri 3 Juntinyuat Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu di kelas V. Observasi ini dilakukan enam kali pertemuan dalam tiga siklus. Dimana yang menjadi *observer* yaitu guru kelas V dan guru kelas VI.

Menurut Nita (2019), Kreativitas adalah kemampuan mental dan

keterampilan yang dimiliki oleh setiap manusia untuk dapat melahirkan suatu pengungkapan yang beda, unik, orisinil, baru, indah dan efisien. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Lestari & Zakiah (2019), kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan menggunakan pemikirannya sendiri yang bersifat orisinil dalam menghasilkan gagasan atau ide. Berikut adalah rekapitulasi hasil kreativitas siswa pada setiap siklusnya:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Kreativitas Siswa di Setiap Siklus

Indikator Kreativitas	Presentase
1. Kelancaran (<i>Fluency</i>)	26%
2. Keluwesan (<i>Fleksibility</i>)	25%
3. Keaslian (<i>Originality</i>)	26%
4. Keterincian (<i>Elaboration</i>)	23%

Rekapitulasi kreativitas siswa menunjukkan bahwa distribusi yang relatif seimbang dari ke empat aspek indikator kreativitas. Kelancaran dan keaslian memiliki persentase tertinggi, masing-masing sebesar 26%, yang menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan ide-ide yang mengalir secara lancar dan unik. Keluwesan, yang mencerminkan kemampuan siswa untuk berpikir fleksibel dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, berada di angka 25%, hampir setara dengan aspek lainnya.

Sementara itu, keterincian memiliki persentase terendah sebesar 23%, yang menunjukkan bahwa siswa masih perlu meningkatkan kemampuan untuk memperhatikan detail dalam mengembangkan ide mereka. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa semua aspek kreativitas siswa berkembang dengan baik, meskipun ada ruang untuk penguatan lebih lanjut agar siswa lebih mampu memperhatikan detail dalam menyusun, mengembangkan, dan menyampaikan ide-ide mereka secara mendalam dan menyeluruh.

Menurut Firdaus et al (2018), kemampuan keterincian (*elaboration*) yang baik tidak hanya memberikan suatu jawaban yang singkat dan seadanya, tetapi mampu memberikan alasan yang dikemas secara tepat, jelas dan logis dalam bentuk penjelasan yang baik, sehingga pembaca akan lebih mudah untuk memahami jawaban yang siswa berikan. Hal ini sejalan dengan Pramita et al (2023), Kemampuan keterincian (*elaboration*) dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam penyusunan langkah-langkah secara jelas dan terperinci dalam mengembangkan gagasan orang lain.

3. Hasil Kreativitas Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantu *Canva* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Juntinyuat

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang di lakukan di UPTD SD Negeri 3 Juntinyuat Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu kelas V dengan menggunakan model *Project Based Learning* yang dilaksanakan enam kali pertemuan dalam tiga siklus. Dalam pelaksanaannya siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* juga dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil tes belajar siswa pada setiap siklusnya. Sejalan dengan teori hasil belajar menurut Wirda et al (2020), Hasil Belajar ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hal ini dikarenakan guru telah mengaitkan materi sesuai dengan pengalaman siswa terkait teks prosedur. Hal serupa diungkapkan oleh Jannah et al (2023), bahwa kemampuan hasil

belajar meningkat dikarenakan guru telah mengaitkan materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah rekapitulasi hasil belajar siswa pada setiap siklusnya:

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Siklus	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
1	Tuntas	12	55%
	Belum tuntas	10	45%
2	Tuntas	16	73%
	Belum tuntas	6	27%
3	Tuntas	19	86%
	Belum tuntas	3	14%

Pada siklus I, belum menunjukkan hasil yang diharapkan hal ini terlihat dari hasil belajar siswa kelas V pada siklus I masih dibawah KKM 70 yaitu sebanyak 12 siswa kategori tuntas dengan persentase 55% sedangkan 10 siswa belum tuntas dengan persentase 45% dari 22 siswa. Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya yaitu sebanyak 16 siswa kategori tuntas dengan persentase 73% dan 6 siswa kategori belum tuntas persentase 27% dari 22 siswa. Pada siklus III, mengalami peningkatan yang signifikan sebanyak 19 siswa kategori tuntas persentase 86% dan 3 siswa kategori belum tuntas dengan persentase 14% dari 22 siswa.

Penyebab ketidaktuntasan 3 siswa pada siklus III disebabkan karena siswa kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif, cenderung mengganggu teman-teman lainnya sehingga siswa tidak memperhatikan dengan benar. Menurut Fatchuroji et al (2023), konsentrasi memiliki peran yang sangat penting dalam hasil belajar seseorang, karena konsentrasi merupakan kemampuan siswa untuk fokus dan memusatkan perhatian pada suatu aktivitas yang dilakukan. Alternatif yang dijadikan solusi pada masalah yang dihadapi adalah dengan mengatur ruang kelas, memberikan motivasi kepada siswa, membangun komunikasi yang baik dengan siswa dalam pembelajaran, melakukan variasi metode belajar.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah meningkat dan hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 85% karena ketuntasan hasil belajar mencapai 86%.

E. Kesimpulan

Hasil penerapan model *Project Based Learning* berbantu *canva* pada

pada siklus I yaitu 78% kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 83% kategori sangat baik. Pada siklus III mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 96% kategori sangat baik. Hasil kreativitas siswa pada aspek kelancaran mendapatkan persentase 26%, keluwesan 25%, keaslian 26% dan keterincian 23%. Hasil belajar siswa pada siklus I siswa tuntas sebanyak 12 siswa persentase 55%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 16 siswa tuntas dengan persentase 73%. Pada siklus III mengalami peningkatan yang signifikan sebanyak 19 siswa tuntas dengan persentase 86%. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mencapai indikator keberhasilan dengan klasikal 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44.
- Fatchuroji, A., Yunus, S., Jamal, M., Somelok, G., (2023). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Terhadap Hasil Belajar. *Journal On Education*, 5(4), 13758-13765.

- Firdaus, H. M., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Pembelajaran Biologi. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 1(1), 21-28.
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2021). *Ptk & Inovasi Guru* (E. P. & H. Pasongli (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Immayah, Y. H. (2021). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Mubtadiin*. 7(01). 175-184.
- Jannah, M., Hilyana, F. S., & Purwaningrum, J. P. (2023). Penggunaan Model Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, <http://doi.org/10.29100/jp2m.v9i2.4484>.
- Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014*. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). Kreativitas Dalam konteks Pembelajaran. Bogor. Erzatama Karya Abadi.
- Mardiyah, A. A. (2023). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Puri Mojokerto. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3), 238–247.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082-1092.
- Nita, O. (2019). Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, 3(1), 92-103.
- Paramita, D. L., Baity, N., & Andari, T. (2023). Peningkatan Kreativitas Melalui *Project Based Learning*

(PjBL) Dalam Pembelajaran IPA.
Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 13(1), 89-100.

Sudaryanto, Wahyu, W., & Amalia, R.
(2020). Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia. *Jurnal Bahasa*, 9(2), 78–93.

Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Liatiawati, N., & Fujjanita, S.
(2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.