

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PjBL BERBANTUAN “CANVA”  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA PADA  
MATERI IPA (PELESTARIAN TUMBUHAN DAN HEWAN)**

**Putri Wahyuni<sup>1</sup>, Nurrohmatul Amaliyah<sup>2</sup>, Irdalisa<sup>3\*</sup>**

E-Mail: [wahyuniputri082@gmail.com](mailto:wahyuniputri082@gmail.com), [nurramaliyah@uhamka.ac.id](mailto:nurramaliyah@uhamka.ac.id),  
[irdalisa@uhamka.ac.id](mailto:irdalisa@uhamka.ac.id)

<sup>123</sup> Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, Indonesia

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) menggunakan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa Kelas VI pada materi IPA (Pelestarian Tumbuhan dan Hewan) di Sekolah Dasar Kota Depok. Metode penelitian ini menggunakan random sampling dan Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control Group Design. Kelompok eksperimen menggunakan model PjBL menggunakan aplikasi Canva, sementara kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran PjBL tanpa menggunakan Canva dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah angket sikap untuk mengukur motivasi belajar dan rubrik untuk mengukur kreativitas siswa dari hasil karya poster menggunakan aplikasi Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL menggunakan aplikasi Canva memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa pada materi IPA kelas VI. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan dengan uji Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root memiliki nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL menggunakan Canva terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model PjBL menggunakan aplikasi Canva menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dan menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih baik dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep IPA.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran PjBL, Aplikasi Canva, Motivasi Belajar, Kreativitas

**Abstrack**

*This research aims to investigate the effect of implementing the Project-Based Learning (PjBL) learning model using the Canva application on the learning motivation and creativity of Class VI students in science material (Plant and Animal Conservation) in Depok City Elementary Schools. This research method uses random sampling and Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control Group Design. The experimental group used the PjBL model using the Canva application, while the control group used the PjBL learning model without using Canva in learning. The instruments used were an attitude questionnaire to measure learning motivation and a rubric to measure student creativity from their poster work using the Canva application. The research results show that the application of the PjBL learning model using the Canva application has a positive influence on students' learning motivation and creativity in class VI science material. This is proven by the results of research conducted using the Pillai's Trace test. e, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace and Roy's Largest Root have sig values.  $0.000 < 0.05$ . This shows that there is an influence of the PjBL learning model using Canva on students' learning motivation and creativity. Students who take part in learning with the PjBL model using the Canva application show higher learning motivation and show a better level of creativity in understanding and applying science concepts.*

**Keywords :** PjBL Learning Model, Canva Application, Learning Motivation, Creativity

## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan kemajuan bangsa. Pendidikan di sekolah dituntut dapat membentuk siswa yang memiliki pengetahuan luas, kreatif, memiliki keterampilan digital dan fleksibel (Ardiansyah & Nana, 2020). Salah satu keberhasilan siswa dalam pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar mereka di sekolah. Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan sebuah motivasi atau dorongan untuk menjadi yang lebih baik. Motivasi yaitu dorongan kuat yang membuat seseorang bergerak maju ke depan (Bastin, 2022). Motivasi dapat meningkatkan inisiatif dan kegigihan terhadap berbagai aktivitas. Oleh karena itu, motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa akan menjadi optimal apabila terdapat motivasi dalam dirinya (Sadirman, dikutip dalam Trygu, 2021).

Tercapainya tujuan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh motivasi belajar, akan tetapi dipengaruhi juga oleh kreativitas siswa. Kreativitas yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif mempunyai lima ciri kognitif yaitu kemampuan berpikir secara lancar (fluency), berpikir luwes (flexibility), orisinalitas (originality), kemampuan menilai (evaluation) dan kemampuan memperinci/ mendalam (elaboration) (Sitepu, 2019).

Model pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan pembelajaran tradisional atau berpusat pada guru (*teacher centered*) dapat melemahkan kreativitas siswa. Siswa memiliki sedikit ruang dalam mengekspresikan kreativitasnya, terutama dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya dari produk atau konten mencakup fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori ilmiah tetapi juga mencakup pengetahuan seperti keterampilan yang diperlukan dalam melakukan penelitian ilmiah yang meliputi observasi, eksperimen, dan analisis rasional (Sriyani Widayawati, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah diperoleh dari hasil belajar dan kreativitas pada mata pelajaran IPA dalam membuat proyek berupa poster muatan pelestarian hewan dan tumbuhan, nilai siswa masih dalam kategori rendah, terbukti dari siswa yang memiliki nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu berjumlah dengan persentase 30% dan 70% siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif dan relevan dengan dunia nyata dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat guru terapkan adalah PjBL (Project Based Learning). PjBL adalah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan produk atau kinerja (performance), dimana kegiatan PjBL ini dilakukan secara berkelompok, selanjutnya melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah dan mensintesis informasi (Corebima dalam Vebrianto, 2021). PjBL menggunakan pendekatan instruksional yang dibangun di atas kegiatan belajar mengajar dan siswa dihadapkan pada permasalahan konkret, mencari solusi, mengerjakan proyek dalam tim secara bersama-sama dalam mengatasi permasalahan tersebut (Meirawati & Kresnawati, 2023).

Dalam mendukung pembelajaran IPA yang lebih inovatif terlebih lagi pendidikan di era society 5.0, kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi perhatian utama seluruh komponen pendidikan karena dianggap sebagai faktor penting untuk meningkatkan mutu pendidikan (Irdalisa, et al, 2022). Agar model pembelajaran PjBL dalam pembelajaran IPA lebih menarik, guru dapat menerapkan PjBL dengan berbantuan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam model pembelajaran PjBL adalah Canva. Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi Canva telah menjadi salah satu alat yang populer dan mudah digunakan dalam pembuatan konten visual. Canva menyediakan beragam fitur dan template yang memudahkan pengguna untuk menciptakan desain grafis, presentasi, infografis, dan materi pembelajaran lainnya dengan tampilan yang menarik dan profesional (Irdalisa et al., 2022). Dalam proses belajar mengajar dapat digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain, seseorang cukup memasukkan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, template serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan keinginan (Dewi et al., 2021).

Penggunaan canva sangat mudah dilakukan oleh siswa, sehingga siswa bisa dengan mudah membuat desain poster yang menarik. Selain mudah dilakukan oleh siswa, canva juga memiliki ribuan template gratis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, *ekstensif library* yang dimiliki canva sangat besar dan terus berkembang, sehingga siswa dapat dengan mudah mendapatkan berbagai element desain yang dapat dintegrasikan dalam desain masing-masing. Selanjutnya, canva

Putri Wahyuni, Nurrohmatul Amaliyah, Irdalisa| Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan) juga dapat diakses dari berbagai perangkat sehingga siswa dapat mengerjakan dimana saja (Wibowo, 2023). Pembelajaran PJBL

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) penting diterapkan dalam pembelajaran IPA agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan (Izzania, 2021). Wulandari et al., (2019) menggunakan model PjBL lebih baik daripada siswa yang belajar dengan model lain. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan daya pikir siswa menjadi lebih kritis terhadap proyek yang akan dikerjakan melalui permasalahan yang ditemukan oleh siswa. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peranan guru sangat dibutuhkan dalam membimbing pola pikir siswa agar kreativitas siswa muncul dan cara berpikir siswa lebih kritis dari lingkungan sekitarnya.

Penelitian yang dilakukan (Pangesti et al., 2020), menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Selain itu penelitian (Insyasiska et al., 2015) menyatakan *Project Based Learning* terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi. Adanya motivasi dalam belajar, siswa menjadi lebih giat untuk belajar, ulet, tekun, dan memiliki konsentrasi tinggi dalam belajar. Dorongan motivasi penting dibangkitkan pada siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menciptakan dan mengembangkan pembelajaran agar siswa termotivasi dalam belajar. Guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

*Project Based Learning* lebih efektif dan inovatif jika memanfaatkan ICT dalam prosesnya. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (Irdalisa, et al, 2020). guru bisa menggunakan aplikasi Canva, yaitu sebuah aplikasi yang dapat mendorong siswa untuk semangat dalam belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Canva merupakan aplikasi desain online, yang menyediakan variasi desain grafis yang terdiri atas, presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan sebagainya (Rahayu et al., 2021). Dengan menggunakan aplikasi Canva, pembelajaran IPA menjadi lebih inovatif, dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi yang menarik (IRDALISA et al., 2022).

Guru dapat menggunakan aplikasi Canva dalam menerapkan *Project Based Learning* pada muatan pelajaran IPA, yaitu dalam membuat poster. Pada aplikasi Canva, terdapat banyak templete menarik dalam membuat poster sehingga siswa dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat lebih mengembangkan kreativitas. (Susanti, 2016) menyatakan bahwa aplikasi Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa atau kreativitas siswa.

Penggunaan *Project Based Learning* dengan menggunakan Canva memudahkan pemahaman siswa dalam belajar dan mendapatkan materi muatan pelajaran IPA yang lebih konkret yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Fitri et al., 2018). penerapan model PjBL menggunakan aplikasi Canva dapat memberikan pengaruh dan keefektifan yang besar dibandingkan dengan pembelajaran PjBL tanpa menggunakan aplikasi Canva yang biasa diterapkan guru.

## Metode

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di kota Depok. Sekolah ini memiliki jumlah siswa seluruhnya di tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 385 siswa. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VI semester 2 tahun ajaran 2022/2023. Waktu pengambilan data penelitian dilaksanakan pada Oktober 2022 sampai dengan Juni 2023 dengan fokus data yang dikumpulkan di kelas VI tahun ajaran 2022/2023. Dengan alasan fokus pengelolaan model pembelajaran PjBL dalam meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa yang diteliti terdiri dari dua kelas, yaitu kelas 6A dan 6B. Kelas 6A yang berjumlah 32 siswa merupakan kelas eksperimen model pembelajaran PJBL menggunakan Canva. Sedangkan kelas 6B yang berjumlah 32 siswa merupakan Kelas Kontrol yang menggunakan model pembelajaran PjBL tanpa menggunakan Canva.

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design*. Penelitian eksperimen quasi ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif, karena penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang memiliki sifat sistematis, terencana, dan

Putri Wahyuni, Nurrohmatul Amaliyah, Irdalisa| Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan) terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan rencana penelitian, dan sesuai dengan tujuan sampel data, sumber data, dan metodologinya (Kosanke, 2019).

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *pre-test and post test with nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara *random*. Keduanya kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal dan mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen atau diberikan perlakuan dengan menggunakan PJBL menggunakan Canva dan kelompok kontrol / tidak diberikan perlakuan. Rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel 1. Sebagai berikut:

**Tabel.1 Desain Penelitian Pre-Test and Post-Test with Nonequivalent Control Group Design**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O <sub>1</sub>	(-)	O <sub>3</sub>
Eksperimen	O <sub>2</sub>	X	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* awal ( motivasi belajar dan kreativitas siswa) pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

O<sub>2</sub> : *Pretest* awal (motivasi belajar dan kreativitas siswa) pada kelas eksperimen sebelum menerapkan model PJBL menggunakan Canva

O<sub>3</sub> : *Posttest* akhir ( motivasi belajar dan kreativitas siswa) pada kelas kontrol setelah tidak diberikan perlakuan.

O<sub>4</sub> : *Posttest* akhir (motivasi belajar dan kreativitas siswa) pada kelas eksperimen setelah menerapkan PjBL menggunakan Canva

X : Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran PjBL menggunakan Canva

(-) : Kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan

Dalam melaksanakan kegiatan penelitian dengan baik, tentunya diperlukan adanya teknik untuk mencapai hasil yang baik. pengumpulan data *non test* yang digunakan peneliti adalah angket untuk mengetahui tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran yang digunakan yang dibuat dengan skala *Sikap*. Proses pengambilan angket akan dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Adapun untuk mengukur kreativitas, dengan menggunakan rubrik yang digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam membuat poster pada materi pelestarian hewan dan tumbuhan.

## Hasil dan Pembahasan

### Results

Berdasarkan data hasil nilai akhir siswa yang berjumlah 32 pada kelompok kontrol diperoleh skor tertinggi adalah 86, dan skor terendah adalah 73. Nilai mean sebesar 77,87 dan standar deviasi sebesar 3,95. Deskripsi analisis nilai awal kelompok kontrol secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

**Tabel 1. Nilai Statistik Deskriptif Kemampuan Akhir Siswa Kelompok Kontrol Motivasi Belajar**

<i>Statistics</i>		
Pre-test Kontrol		
N	Valid	32
	Missing	32
Mean		77.8750
Std. Error of Mean		.69958
Median		77.0000
Mode		73.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		3.95743
Variance		15.661
Skewness		.629
Std. Error of Skewness		.414
Kurtosis		-.661

Std. Error of Kurtosis	.809
Range	13.00
Minimum	73.00
Maximum	86.00
Sum	2492.00
Percentiles	25
	50
	75

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Adapun data hasil akhir siswa dengan perolehan siswa skor tertinggi adalah sebesar 89 dan terendah 75. Nilai mean sebesar 83,5 dan standar deviasi sebesar 4,45. Deskripsi analisis nilai akhir kelompok eksperimen dapat dilihat secara lengkap pada tabel 4.3 berikut.

**Tabel 2. Analisis Deskriptif Nilai Akhir Kelompok Eksperimen Motivasi Belajar**

<i>Statistics</i>		
Post-test Eksperimen		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		87.2188
Std. Error of Mean		.65644
Median		87.0000
Mode		87.00
Std. Deviation		3.71340
Variance		13.789
Skewness		.663
Std. Error of Skewness		.414
Kurtosis		-.078
Std. Error of Kurtosis		.809
Range		15.00
Minimum		81.00
Maximum		96.00
Sum		2791.00
Percentiles	25	84.0000
	50	87.0000
	75	89.0000

Kelompok kontrol diberi perlakuan dengan model pembelajaran model pembelajaran PjBL tanpa menggunakan Canva dalam proses pembelajarannya. Data analisis yang didapatkan dari kelompok kontrol diperoleh dari hasil pembelajaran pembuatan poster pre-test, post-test yang digabungkan menjadi nilai akhir.

Berdasarkan data hasil nilai akhir siswa yang berjumlah 32 pada kelompok kontrol diperoleh skor tertinggi adalah 78, dan skor terendah adalah 58. Nilai mean sebesar 67,78 dan standar deviasi sebesar 5,7. Deskripsi analisis nilai akhir kelompok dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

**Tabel 3. Nilai Statistik Deskriptif Kemampuan Akhir Siswa Kelompok Kontrol Kreativitas Siswa**

*Statistics*

Post-test Kontrol		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		71.9375
Median		72.0000
Mode		75.00
Std. Deviation		4.64159
Variance		21.544
Skewness		-.304
Std. Error of Skewness		.414
Kurtosis		-.842
Std. Error of Kurtosis		.809
Minimum		62.00
Maximum		79.00
Sum		2302.00
Percentiles	25	69.0000
	50	72.0000
	75	75.7500

Adapun data hasil akhir siswa dengan perolehan siswa skor tertinggi adalah sebesar 97 dan terendah 72. Nilai mean sebesar 85,3 dan standar deviasi sebesar 6,54. Deskripsi analisis nilai akhir kelompok eksperimen dapat dilihat secara lengkap pada tabel 4.9 berikut.

**Tabel 4. Analisis Deskriptif Nilai Akhir Kelompok Eksperimen**

Statistics		
Post-test Eksperimen		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		85.3438
Median		85.0000
Mode		85.00
Std. Deviation		6.54320
Variance		42.814
Skewness		-.419
Std. Error of Skewness		.414
Kurtosis		-.403
Std. Error of Kurtosis		.809
Minimum		72.00
Maximum		97.00
Sum		2731.00
Percentiles	25	83.0000
	50	85.0000
	75	90.0000

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil angket motivasi belajar dan hasil tes kreativitas siswa, hasil uji signifikansi Multivariate ANOVA (MANOVA) disajikan pada tabel 2.

**Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi Multivariate ANOVA (MANOVA)**

Multivariate Tests <sup>a</sup>
---------------------------------

Effect		Value	F	Hypothesis			Noncent. Parameter	Observed Power <sup>c</sup>
				df	Error df	Sig.		
Intercept	Pillai's Trac. e	.998	20050.996 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000	40101.992	1.000
	Wilks' Lambda	.002	20050.996 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000	40101.992	1.000
	Hotelling's Trace	657.410	20050.996 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000	40101.992	1.000
	Roy's Largest Root	657.410	20050.996 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000	40101.992	1.000
Kelas	Pillai's Trace	.626	50.997 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000	101.995	1.000
	Wilks' Lambda	.374	50.997 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000	101.995	1.000
	Hotelling's Trace	1.672	50.997 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000	101.995	1.000
	Roy's Largest Root	1.672	50.997 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000	101.995	1.000

a. Design: Intercept + Kelas  
b. Exact statistic  
c. Computed using alpha =0,05

#### Kriteria pengujian:

- Jika nilai sig. < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh antara model pembelajaran PJBL menggunakan Canva terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa.
- Jika nilai sig. > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima. Hal ini berarti tidak terdapat pengaruh antara model pembelajaran PJBL menggunakan Canva terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa

Berdasarkan output di atas, diketahui hasil uji Pillai's Trac. e, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root memiliki nilai sig. 0,000 < 0,05. Hal ini berarti bahwa ‘Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran PJBL menggunakan Canva terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa di SDN Kukusan Kota Depok

#### Discussion

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PjBL dengan menggunakan Canva secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, bekerja secara kolaboratif, dan menggunakan media digital yang menarik seperti Canva untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL menggunakan Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. PjBL melibatkan siswa dalam proyek nyata yang menantang dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam PjBL, siswa memiliki kebebasan untuk menggali minat mereka sendiri, mengemukakan pertanyaan, dan mengambil peran aktif dalam memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syukur et al., (2023) yang berjudul Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model PJBL Berbantuan Media Interaktif Canva bahwa hasil penelitian menunjukkan Canva efektif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Syukur et al., 2023). Dengan demikian, implementasi PjBL menggunakan Canva dapat memotivasi siswa untuk belajar secara lebih bersemangat dan penuh antusiasme.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL menggunakan Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas dengan Canva memberikan siswa ruang untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual dan merancang solusi kreatif untuk masalah yang diberikan. Canva sebagai alat bantu visual yang intuitif dan mudah digunakan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif mereka dengan cara yang menarik dan unik. Melalui penggunaan Canva, siswa dapat belajar berpikir out-of-the-box, mengembangkan ide-ide baru, dan menciptakan solusi yang inovatif. Implementasi PjBL menggunakan Canva juga memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas siswa (Sumiati et al., 2023). Kreativitas Belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam Implementasi PjBL dengan Infografis Canva. Pada Fluency atau kelancaran kategori sangat kreatif, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam

Putri Wahyuni, Nurrohmatul Amaliyah, Irdalisa| Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan) kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas (Aryani, 2022). PjBL memberi kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mengembangkan solusi kreatif, dan mewujudkannya melalui alat visual seperti Canva. Canva sebagai platform desain yang intuitif dan mudah digunakan memungkinkan siswa untuk mengungkapkan ide-ide mereka dengan cara yang menarik dan unik. Dalam konteks PjBL, siswa diarahkan untuk berpikir kritis, berinovasi, dan menciptakan produk atau solusi yang orisinal. Pengetahuan sekolah tidak terbatas teori tanpa adanya keterkaitan materi dengan dunia nyata dan perkembangan masyarakat saat ini (Iyan, 2020). Hal ini membantu mengembangkan keterampilan kreatif siswa dan memperluas pemahaman mereka tentang kemungkinan yang ada dalam memecahkan masalah.

Implementasi PjBL menggunakan Canva mendorong adanya pergeseran paradigma dalam pembelajaran, dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru harus mampu memfasilitasi siswa melalui pembelajaran yang relevan sesuai dengan tuntutan era 4.0 (Amaliyah, 2021). PjBL dengan Canva memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar, mengambil peran sebagai peneliti dan pemecah masalah. Dalam konteks ini, siswa memiliki otonomi untuk mengeksplorasi topik pembelajaran, menerapkan konsep yang telah dipelajari, dan menunjukkan kreativitas mereka. Hal ini memperkuat pemahaman bahwa siswa memiliki peran aktif dalam konstruksi pengetahuan dan dapat mengembangkan motivasi belajar dan kreativitas mereka melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Fitri et al., 2018).

PjBL menggunakan Canva tidak hanya meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa di masa sekolah, tetapi juga memberikan mereka keterampilan yang relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Purwanti et al., 2022). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa PjBL menggunakan Canva mendorong pembelajaran yang berbasis kolaborasi dan komunikasi antara siswa. Dalam PjBL, siswa bekerja dalam tim untuk merencanakan, merancang, dan melaksanakan proyek-proyek. Mereka belajar untuk berkolaborasi, berbagi ide, saling mendukung, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Dalam pembelajaran IPA, guru dituntut untuk mengemas pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah-masalah kehidupan nyata melalui kegiatan ilmiah dan menarik tanpa menghilangkan kegiatan praktikum dalam pembelajarannya (Irdalisa et al., 2021). PjBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proyek nyata di mana mereka bekerja secara aktif untuk menggali, memecahkan masalah, dan membuat produk atau hasil yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis, dalam menyampaikan gagasan dan presentasi hasil kerja mereka. Kolaborasi dan komunikasi ini tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga memperkuat motivasi belajar dan kreativitas mereka melalui interaksi dan pertukaran ide yang terjadi dalam kelompok (Rusmansyah et al., 2023).

PjBL menggunakan Canva memberikan siswa kesempatan untuk terlibat dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan dunia nyata. Siswa dapat melihat hubungan antara konsep pembelajaran dengan situasi yang mereka hadapi dalam proyek tersebut. Ini memberikan konteks yang lebih jelas dan signifikan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, PjBL juga mengajarkan siswa keterampilan yang diperlukan dalam dunia nyata, seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kolaborasi tim, yang dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam menghadapi tantangan masa depan (Aprianti et al., 2017).

Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya penggunaan PjBL menggunakan Canva dalam meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Implikasi ini menggarisbawahi perlunya pendekatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan relevan dengan dunia nyata untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Penggunaan model PjBL memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks PjBL menggunakan Canva, siswa memiliki kesempatan untuk memilih proyek yang menarik bagi mereka dan relevan dengan minat atau kehidupan sehari-hari mereka. Rasa keterlibatan yang tinggi ini mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena mereka merasa memiliki kontrol atas pembelajaran mereka dan merasa bahwa pembelajaran tersebut relevan dan bermakna bagi mereka. Selain itu, pemilihan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata dan menggunakan Canva sebagai alat bantu visual dapat memicu kreativitas siswa dalam menciptakan solusi yang inovatif (Anggiehlia et al., 2019).

Dalam model PjBL, siswa sering bekerja dalam tim untuk merencanakan, merancang, dan melaksanakan proyek. Kolaborasi dan komunikasi antara anggota tim dapat meningkatkan motivasi

Putri Wahyuni, Nurrohmatul Amaliyah, Irdalisa| Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan) belajar dan kreativitas siswa. Melalui kerja sama dalam tim, siswa belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain, berbagi ide, memberikan masukan, dan memecahkan masalah bersama. Ini menciptakan lingkungan yang mendukung dan membangun kepercayaan diri siswa, serta merangsang kreativitas mereka melalui pertukaran ide dan pemikiran yang saling memperkaya (Widiastuti, 2021).

PjBL menggunakan Canva sebagai alat visual yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan kreatif dan problem solving. Dalam PjBL, siswa dihadapkan pada masalah atau tugas yang kompleks yang memerlukan pemikiran kreatif untuk menemukan solusi yang inovatif. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara visual, menggabungkan elemen desain, dan merancang solusi yang menarik secara estetika. Proses ini merangsang kreativitas siswa dan memberikan mereka kepuasan dalam menghasilkan produk atau solusi yang orisinal (Pratiwi et al., 2018).

PjBL memberikan tanggung jawab dan otonomi kepada siswa dalam mengelola pembelajaran mereka. Mereka memiliki peran aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka. Tanggung jawab ini dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk mengambil inisiatif dalam belajar, mengambil risiko, dan mengembangkan kreativitas mereka. Siswa merasa memiliki kendali atas proses belajar mereka sendiri, yang berkontribusi pada motivasi belajar dan kreativitas yang lebih tinggi (Furi et al., 2018).

Dalam PjBL menggunakan Canva, guru memberikan umpan balik yang konstruktif dan penguatan positif kepada siswa selama proses pembelajaran. Umpan balik yang mendukung dan penguatan positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat kreativitas mereka. Melalui umpan balik, siswa mendapatkan informasi tentang kemajuan mereka, pengakuan atas usaha mereka, dan arahan untuk peningkatan lebih lanjut. Hal ini membangun rasa percaya diri siswa dan memotivasi mereka untuk terus belajar dan berkreasi (Fitz et al., 2022).

Secara keseluruhan, penggunaan model PjBL menggunakan Canva mempengaruhi motivasi belajar dan kreativitas siswa melalui mekanisme seperti rasa keterlibatan, kolaborasi tim, penerapan keterampilan kreatif dan problem solving, pemberian tanggung jawab siswa, serta umpan balik dan penguatan positif. Mekanisme ini bekerja bersama-sama untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa untuk merasa termotivasi, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran mereka.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh siswa kelas VI di SDN Kukusan Depok dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL menggunakan Canva telah memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa kelas VI SDN Kukusan Depok. Hal ini mengandung arti bahwa model pembelajaran PjBL menggunakan canva telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa kelas VI SDN Kukusan Depok. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa integrasi PjBL dan penggunaan Canva dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi yang berarti dalam memperbaiki motivasi belajar serta meningkatkan kreativitas siswa.

## **Acknowledgements**

Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih atas dukungan serta kontribusi semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini tentang pengaruh model pembelajaran PjBL menggunakan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa kelas VI di SDN Kukusan Depok.

Terima kasih kepada:

1. Pihak Sekolah (SDN Kukusan Depok)

Penulis mengucapkan terima kasih yan kepada pihak sekolah SDN Kukusan Depok atas izin dan dukungan dalam melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah SDN Kukusan Depok.

2. Siswa Kelas VI SDN Kukusan Depok

Terima kasih kepada semua siswa kelas VI SDN Kukusan Depok yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam penelitian ini.

3. Dosen Pembimbing

Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga dari dosen pembimbing saya.

## **Referencess**

Amaliyah, N. R. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran 4.0 Bagi Tenaga Pendidik Sekolah Dasar

- Putri Wahyuni, Nurrohmatul Amaliyah, Irdalisa| Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan) Jakarta. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.30997/Dt.V8i1.3342>
- Anggiehlia, A., Anisa, N., & Dalina, M. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Peserta Didik Kelas XI IPS Di SMA N 1 Talang Ubi Kab. PALI. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 4(1), 33–38.
- Aprianti, N. P. C. D., Negara, I. G. A. O., Ke, S. P. M., & Suadnyana, I. N. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Outdoor Study Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus II Mengwi Badung Tahun Ajaran 2016/2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/Jpgsd.V5i2.10738>
- Ardiansyah, A. A., & Nana. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal Of Education Research And Review*, 3(1), 47–56.
- Aryani, W. D. (2022). IMPLEMENTASI MODEL Pjbl DENGAN INFOGRAFIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK VIII SMPN 1 KANDEMAN. *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(1), 37–49.
- Bastin, N. (2022). *Keterampilan Literasi, Membaca, Dan Menulis*. Nahason Bastin Publishing.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS.
- Dr. Rian Vebrianto, M. E. L. A. H. S. P. A. H. N. S. P. D. A. S. P. F. S. P. G. A. S. P. (2021). *BAHAN AJAR IPA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (Pjbl) VERSI DARING*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Fitri, H., Dasna, I. W., & Suharjo, S. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(2), 201–212. <https://doi.org/10.58258/Jime.V8i4.4090>
- Fitz, A. I., Murtini, W., & Schuller, G. (2022). A Project-Based Learning Model To Improve Learning Outcomes For 8th Grade 4 Satap Kismantoro Wonogiri Students. *Journal Of Research In Vocational Education*, 4(10). [https://doi.org/10.53469/Jrve.2022.04\(10\).04](https://doi.org/10.53469/Jrve.2022.04(10).04)
- Furi, L. M. I., Handayani, S., & Maharani, S. (2018). Eksperimen Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Project Based Learning Terintegrasi Stem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 49–60. <https://doi.org/10.15294/Jpp.V35i1.13886>
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). *PENGARUH PROJECT BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR , KREATIVITAS , KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS , DAN*.
- Irdalisa, I., Akbar, B., Amirullah, G., Fuadi, T. M., Elvianasti, M., & Safahi, L. (2022). Implementation Of Moodle Platform To Acquire The Students’ Knowledge And Science Process Skills. *Cypriot Journal Of Educational Sciences*, 17(9), 3238–3247. <https://doi.org/10.18844/Cjes.V17i9.7349>
- Irdalisa, I., Amirullah, G., Yarza, H. N., Fuadi, T. M., & Elvianasti, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Laboratorium Virtual Bagi Guru IPA. *Surya Abdimas*, 5(4), 427–433. <https://doi.org/10.37729/Abdimas.V5i4.1352>
- IRDALISA, I., FUADI, T. M., ELVIANASTI, M., & YANTO, B. E. (2022). Technological Pedagogical Content Knowledge: Ability Prospective Teachers Biology Education Department In Jakarta Indonesia. *International Journal Of Educational Research Review*, 7(2), 114–123. <https://doi.org/10.24331/Ijere.1050594>

- Putri Wahyuni, Nurrohmatul Amaliyah, Irdalisa| Pengaruh Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan)
- Iyan, H. (2020). *METODE PEMBELAJARAN ABAD 21: Panduan Penerapan Bagi Guru SMP/Mts. RUMAH BELAJAR MATEMATIKA INDONESIA.*
- Izzania, R. D. S. M. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PROJECT BASED LEARNING (Pjbl) TERINTEGRASI STEAM UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(2), 146–157. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.15914>
- Kosanke, R. M. (2019). *濟無No Title No Title No Title*. 2(3), 4575–4578.
- Meirawati, D. K., & Kresnawati, N. L. P. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 8(1), 386–391.
- Pangesti, W. A., Fanani, A., & Prastyo, D. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s), 27–32. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2753>
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING (Pjbl) BERBANTUAN METODE EDUTAINMENT PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Purwanti, P., Safitri, A., Pusporini, H., Kusumaningrum, S. R., & Dewi, R. S. I. (2022). Application Of Project Based Learning Model For Class V Students Theme 5 Sub Theme 1 Ecosystem Materia. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4090>
- Rahayu, R., Rosita, R., Yayu Sri Rahayuningsih, H. H., & Prihatin. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Rusmansyah, R., Leny, L., & Sofia, H. N. (2023). Improving Students’ Scientific Literacy And Cognitive Learning Outcomes Through Ethnoscience-Based Pjbl Model. *Journal Of Innovation In Educational And Cultural Research*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i1.382>
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA*. GUEPEDIA.
- Sriyani Widyawati, S. P. M. P. (2021). *Asyiknya Kooperatif Tipe Picture And Picture Dalam Belajar IPA, Untuk Kelas III Sekolah Dasar*. Unisri Press.
- Sumiati, M., Dewi, A. S., & Mubarok, M. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4692–4698. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2334>
- Susanti, F. (2016). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Di SMP Negeri 1 Porong*. 42.
- Syukur, I. L., Hala, H., & Fatmawati. (2023). *Siklus, Motivasi Belajar, Project-Based Learning*. 5(2), 1082–1087.
- Trygu. (2021). *Teori Motivasi Abraham H. Maslow Dan Implikasinya Dalam Belajar Matematika*. GUEPEDIA.
- Wibowo, H. S. (2023). *CANVA : Panduan Lengkap Untuk Desain Grafis Dengan Cepat Dan Mudah*. Hamid Sakti Wibowo.
- Widiastuti, D. A. (2021). Peranan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPS SMPN 4 Pangalengan. *Pelita Bumi Pertiwi*, 2(02), 55–69. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpbp/article/view/129>
- Wulandari, A. S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.23887/jpsi.v2i1.17222>

Putri Wahyuni, Nurrohmatul Amaliyah, Irdalisa| Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan)