

Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa SMA Pada Mata Pelajaran Sosiologi

Dinda Oktaviani¹, Sukardi², Nursaptini³, Masyhuri⁴

Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

E-mail: dindaoktaviani909@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *project based learning* berbantuan media *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sosiologi. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Sampel dalam penelitian ini yaitu Kelas XI IPS-3 dan XI IPS-4. Kelas XI IPS-3 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS-4 yang berjumlah 34 sebagai kelas eksperimen. Bentuk desain penelitian yang dipilih adalah *posttest only with non-equivalent control design*. Data yang diambil dalam penelitian ini berupa kemampuan berpikir kreatif siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berbentuk soal uraian yang telah di validasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. $0,023 < 0,05$ dan terdapat perbedaan nilai *mean* antara kelas eksperimen (80,18) dan *mean kelas* kontrol (61,59). Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan media *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada mata pelajaran sosiologi.

Kata Kunci: *project based learning*, berpikir kreatif, *canva*

Abstract

This research aims to determine whether or not the project-based learning model assisted by Canva media influences students' creative thinking abilities in sociology subjects.. The research approach used is quantitative with a quasi-experimental type. The samples in this research were Classes XI IPS-3 and XI IPS-4. Class XI IPS-3, totaling 34 students, was the control class and Class XI IPS-4, totaling 34, was the experimental class. The research design chosen was posttest only with a non-equivalent control design. The data taken in this research is from students' creative thinking abilities. The instrument used in this research is a test in the form of descriptive questions that have been validated. Data analysis in this study used descriptive statistics and the Kolmogorov-Smirnov test. Based on research data, it shows that the Sig. $0.023 < 0.05$ and there is a difference in the mean value between the experimental class (80.18) and the control class mean (61.59) The research results show that there is an influence of the project-based learning model assisted by Canva media on high school students' creative thinking abilities in sociology subjects.

Keywords: *project based learning*, creative thinking, *canva*

Pendahuluan

Tantangan dalam mata pelajaran sosiologi yakni menuntut siswa untuk berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif diperlukan oleh siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran yang mereka temui. Akan tetapi faktanya, kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Hasil kajian Lailiya dan Ririn (2018) menyatakan kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh keterlibatan siswa sangat minim karena guru banyak menjelaskan materi dan siswa cenderung pasif serta lebih banyak menunggu penjelasan dari guru dari pada mencari dan menemukan sendiri.

Oleh karenanya, proses pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa diperlukan model pembelajaran yang tepat. Salah satunya yakni model pembelajaran *project based learning*. Dalam hal ini pembelajaran berbasis proyeklah yang menjadi solusinya. Solusi untuk pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang tepat menggunakan bantuan media *canva*. Selanjutnya, Demarest (2020) *canva* memberikan pilihan *template* yang melimpah namun juga memberikan kesempatan pada pengguna untuk mendesain sendiri dengan menggunakan gambar atau desain yang telah dibuat ke dalam *Canva*. *Canva* dapat dengan mudah digunakan pada *browser* ataupun pada aplikasi *mobile*. Sementara itu, menurut Andri dan Safrida (2022) media *canva* adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau pembelajaran yang didesain untuk memudahkan dalam penyampaian. *Canva* memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mendukung makna.

Dalam penelitian ini media *canva* berkedudukan sebagai penunjang model *project based learning*. Media *canva* memiliki banyak kelebihan yang dapat mendukung penerapan model *project based learning* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kajian ini dilakukan terkait pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan media

canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada mata pelajaran sosiologi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Sementara jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *quasi experiment* (eksperimen semu). Penelitian ini melibatkan dua kelas diantaranya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diterapkan model *project based learning* berbantuan media *canva*, sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model konvensional. Rancangan penelitian menggunakan *posttest only with non-equivalent control design*.

Untuk mengatasi kelemahan rancangan ini dan demi keabsahan eksperimen dalam penentuan sampel kelas, agar kelas eksperimen dan kelas kontrol benar-benar memiliki hasil kognitif yang optimal, maka sebelum sampel ditentukan perlu dilakukan penyepadanan kelas yaitu dengan melihat: hasil belajar, jumlah siswa, kemampuan dan kesungguhan guru yang mengajar, alokasi waktu dan jadwal pembelajarannya, serta instrumen evaluasi kelas disiapkan peneliti (Antasari, Sukardi, & Rispati, 2019). Riset ini menetapkan keseluruhan siswa kelas XI IPS sebagai populasi. Penentuan sampel menggunakan teknik *random sampling* setelah melakukan penyepadanan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa uraian yang telah sesuai dengan kriteria pengujian validitas dan reliabilitas. Ada 8 item soal uraian dinyatakan valid. Hasil reliabilitas sebesar 0.822 dengan kategori sangat tinggi. Kriteria instrumen ini termasuk dalam kategori yang tinggi karena koefisien reliabilitasnya berada pada rentang 0,61—0,85. Dengan demikian, instrumen soal uraian ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran sosiologi.

Data penelitian ini diuji menggunakan uji T untuk melihat persamaan data sehingga layak untuk diteliti serta uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data

berdistribusi normal atau tidak. Uji hipotesis ataupun uji t menggunakan signifikansi 5% (0.05) untuk mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen dan kontrol setelah dilakukan *posttest*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penyepadanan kelas, peneliti menentukan sampel dengan cara *simple random sampling* yaitu penentuan kelompok kelas secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populasi. Hasil yang diperoleh dari *simple random sampling* ini yaitu kelas XI-IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-IPS 3 sebagai kelas kontrol yang sama-sama berjumlah 34 siswa. Adapun kelas XI-IPS 2 sebagai kelas uji coba lapangan yang berjumlah 34 siswa.

Soal berupa tes uraian kemudian dianalisis validitas datanya menggunakan korelasi *Product Moment*. Kriteria pengambilan keputusannya yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka instrumen dinyatakan valid. Berikut ini hasil uji validitas menggunakan SPSS 25.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Instrumen dengan Kolmogorov Smirnov

Kelas	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kontrol-konvensional	0,000	Berdistribusi normal
Eksperimen-PjBL <i>Canva</i>		

Sumber: Data primer penelitian 2023

Hasil uji normalitas dengan taraf signifikansi 5% di atas menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa data *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Kelas	N	M	St	t	Si	Keter
			ea	d.		g.	angan
			n	D			
				ev			
Ekspe		3	80	5,			
Ber	rimen-	4	,1	38			
piki		8		5			

r	PjBL	9,	0,	Ho
Kre	<i>canva</i>	84	00	ditola
atif		1	2	k
	Kontr	3	61	9,
	ol-	4	,5	60
	konve		9	8
	nsiona			
	l			

Sumber: Data primer penelitian 2023

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig. 0,002 < 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran sosiologi antara kelas eksperimen (XI-IPS 4) yang menggunakan model *Project based learning* berbantuan media *canva* dengan kelas kontrol (XI-IPS 3) yang menggunakan model konvensional. Selanjutnya, dari tabel tersebut dapat dilihat pula bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (80,18) lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol (61,59) Oleh sebab itu, dapat diketahui bahwa model yang memiliki efek adalah model *project based learning* berbantuan media *canva*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *project based learning* berbantuan media *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada mata pelajaran sosiologi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai Sig. 0,002 < 0,05 dan *mean* kelas eksperimen (80,18) > *mean* kelas kontrol (61,59). Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model *project based learning* berbantuan media *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada mata pelajaran sosiologi. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian Suwandhi (2022) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMA Nasional Malang. Dalam penerapan model pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Siswa tidak canggung mengeluarkan pendapat, berpartisipasi aktif dan dapat berpikir secara kreatif dalam memecahkan masalah, serta mendapatkan pemerataan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Melalui

model ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan kerjasama siswa dalam menyusun proyek.

Penelitian ini mengolaborasi model *project based learning* berbantuan media *canva* yang dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan mampu berpikir kreatif. Mayanti dan Widiyatmoko (2023) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *project based learning* berbantuan *canva* bertujuan untuk memberikan ruang bagi peserta didik supaya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Selanjutnya, Lestari (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* menggunakan media *canva* secara signifikan berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Inggris. Lebih lengkapnya, Rachmantika, Waluya, Isnarto (2022) menunjukkan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pola bilangan. Hal tersebut didukung dengan hasil pengolahan data yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa memenuhi Batas Tuntas Aktual (BTA) lebih dari 75% dan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diaplikasikan dengan model *project based learning*.

Lebih lanjut hasil penelitian Khairna dkk. (2022) menyatakan bahwa model *project based learning* efektif dalam meningkatkan HOTS siswa. Hasil penelitian Juwairia dkk. (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* berbantuan *canva* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, serta efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain proyek pembelajaran (Zulhandayani, 2023) dan hasil penelitian Utarini (2022) menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* dengan aplikasi *canva* dapat meningkatkan prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII. Jadi, dengan memahami materi pelajaran secara mendalam maka kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat. Selanjutnya, dalam penelitian ini memperkuat penelitian Nurhidayah, Wibowo, dan Astra (2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *project-*

based learning berbasis *canva* ini mampu menjadi upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun proyek dengan kreatif. Penelitian serupa Hawa. dkk (2023) memperkuat bahwa model *project based learning* meningkatkan hasil belajar siswa SMA.

Selanjutnya hasil penelitian Pelangi (2020) menyimpulkan bahwa *canva* dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. *Canva* membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Selain itu, hasil penelitian Rohayati, Nuryana, dan Wijaya (2022) menyatakan bahwa siswa merasa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* karena di dalamnya terdapat beberapa pilihan *template* yang tersedia dan bisa disesuaikan dengan selera. Hasil penelitian Putri (2021) juga menyatkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran ips.

Hasil penelitian Makhlisotul (2021) menyatakan bahwa model *project based learning* berbantuan media *canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD. Hal ini diperkuat oleh beberapa hasil kajian yang menyatakan bahwa pemanfaatan *canva* penunjang model *project based learning* penelitian yang dilakukan oleh Supriani dkk. (2023) menyebutkan bahwa penggunaan media *canva* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif menggunakan model *project based learning* berbantuan media *canva* lebih berpengaruh dan terdapat perbedaan nilai antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari perhitungan hipotesis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada

pengaruh model *project based learning* berbantuan media *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini membuktikan bahwa model *project based learning* berbantuan media *canva* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Kelas eksperimen (XI-IPS 4) memperoleh nilai lebih tinggi dari kelas kontrol (XI-IPS 3) yang menggunakan model konvensional. Jadi, model *project based learning* berbantuan media *canva* efektif digunakan pada saat pembelajaran dan pengerjaan proyek di luar kelas.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penelitian khususnya guru beserta siswa SMAN 1 Gunungsari dan Dosen Pendidikan Sosiologi Universitas Mataram yang membantu dan memberi masukan dalam penyusunan artikel ini dengan baik.

Referensi

- Andri, I., & Safrida, N. 2022. Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.
- Antasari, N. K., Sukardi, S., & Rispawati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Script Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5(1).
- Demarest, A. A. (2020, Sep 19). What is Canva? A Guide To The Graphic Design Platform's Features And Capabilities.
- Hawa, E. E., Sukardi, S., Wahidah, A., Suryanti, N. M.N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sebagai Pengaruh Dari Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Podcast. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Juwairia, Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*. Volume 9 (1), 2022, 15-26.
- Khairna, V. P., Sukardi., Handayani, Nurlaili. (2022). Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Vlog* Terhadap *High Order Thinking Skill (HOTS)* Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. 7(2), 157-167.
- Lailiya, N. H., Ririn, D. A. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *PRISMATIKA: JURNAL Pendidikan Dan Riset Matematika* 1 (1), 1-9.
- Lestari, N. S. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Menggunakan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris Vol.4, No.2*, Desember 2022.
- Lisa, V. P., & Kartika, Y. 2022. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Pendekatan Metakognitif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. Universitas Ngudi Waluyo.
- Makhlisotul, A., Reffiane, A., Wijayanti, A. (2021). Keefektifan Model Pjbl Berbantu Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sdn Muntung Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Majalah Lontar*. Volume 33, No 2(2021).
- Nurhidayah, I. J., Wibowo, F. C., & Astra, I. M. (2021). Project-Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning:

- Literature Review. *Journal of Physics: Conference Series*, 20(1).
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Putri, A. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigombong. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Rachmantika, A. R., Waluya, B. S., & Isnarto. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Pembelajaran Project Based Learning dengan Setting Daring. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halm 2609 – 2615*.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rohayati, Y. Nuryana, & Wijaya, A.K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Vol. 3 No. 2 Tahun 2022*.
- Suwandhi, & Mustikawati. S. E. (2022). Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Canva: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Diploma Thesis: Universitas Negeri Malang*.
- Utarini, N. K., (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Peserta Didik Kelas XII Bdp 1 SMK Negeri 1 Negara Best Practice: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Vol. 23 No. 1 (April 2022).
- Zulhandayani, Fitri. (2023). Canva Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan Dan Poster Pada Model Project-Based Learning. *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 7(1), 2023.