E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 3544-3556
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

# EFEKTIVITAS *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) BERBANTUAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN DESAIN POSTER DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

**Elvi Puspitasari [1], Rendy Yudha Pratama [2]**

[1,2]Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informatika, Universitas Aisyah Pringsewu
e-mail: elvipuspitasari543@gmail.com

**Abstrak**

The research objective was to examine the effectiveness of the Canva-assisted Project-Based Learning (PjBL) model in improving students' creativity and learning outcomes in digital poster design courses at a vocational high school. A quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design was employed. The study population comprised all Grade XI students in the Visual Communication Design (VCD) program at State Vocational High School 1 Negerikaton. A total of 60 students were selected through purposive sampling, consisting of 30 students in the experimental group and 30 in the control group. Data were collected through learning achievement tests, digital poster creativity assessments, observations, and documentation. Data were analyzed using tests of normality, homogeneity, the Independent Samples t-test, N-Gain analysis, and Cohen's d effect size. The results showed that the Canva-assisted PjBL model significantly improved both students' creativity and learning outcomes. The experimental group achieved a creativity N-Gain score of 0.59 (moderate), compared with 0.37 in the control group ($p = 0.001$). For learning outcomes, the experimental group obtained an N-Gain score of 0.64 (moderate), while the control group scored 0.31 ($p < 0.001$). Cohen's d analysis indicated large effect sizes for both creativity (0.87) and learning outcomes (1.88). In conclusion, the Canva-assisted Project-Based Learning (PjBL) model is effective in enhancing students' creativity and learning outcomes in digital poster design learning at vocational high schools

**Kata kunci:** *Project Based Learning (PjBL), Canva, creativity, learning outcomes, digital poster design.*

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran desain poster digital di SMK. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Negerikaton. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang terdiri atas 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, penilaian kreativitas produk poster digital, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, Independent Sample t-Test, N-Gain, dan *Cohen's d* untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva berpengaruh signifikan terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Nilai N-Gain

kreativitas pada kelas eksperimen sebesar 0,59 (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,37, dengan nilai signifikansi 0,001 (p<0,05). Nilai N-Gain hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,64 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,31, dengan nilai signifikansi 0,000 (p<0,05). Analisis Cohen's d menunjukkan nilai 0,87 pada kreativitas dan 1,88 pada hasil belajar yang termasuk kategori efek besar (*large effect*). Dengan demikian, model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran desain poster digital di SMK.

**Keywords:** *Project Based Learning (PjBL), Canva, kreativitas, hasil belajar, desain poster digital*.

## LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam sistem pendidikan, khususnya pada pendidikan kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pembelajaran di SMK tidak hanya diarahkan pada penguasaan teori, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan industri kreatif. Dalam konteks ini pembelajaran desain terutama desain poster digital, menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tuntutan industri berbasis visual (Kurnia et al., 2025).

Sejalan dengan perkembangan tersebut, Kurikulum Merdeka dan kurikulum kejuruan menekankan pentingnya penguasaan keterampilan abad ke-21, yang meliputi kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Kurikulum ini menuntut proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan potensi, dan menghasilkan karya nyata. Kreativitas menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan melalui pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, khususnya pada mata pelajaran produktif di SMK (Fadhil, 2025).

Namun, yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran desain poster digital di SMK masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa lebih banyak menerima instruksi dibandingkan dengan mengembangkan ide dan kreativitasnya sendiri. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kreativitas siswa dalam menghasilkan karya desain yang orisinal serta hasil belajar yang belum optimal (Yulianto, 2024).

Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis juga berimplikasi pada kualitas hasil belajar. Berdasarkan Wawancara yang dilakukan bersama guru Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan konsep desain, penggunaan warna, tipografi, dan pesan visual secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang memberikan pengalaman langsung dan tantangan autentik belum mampu mengembangkan kompetensi siswa secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran berbasis praktik dan kreativitas (Hersy et al., 2023).

Bersadarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Negerikaton, proses pembelajaran desain di kelas masih berfokus pada penyampaian teori dan telah diiringi dengan kegiatan praktik, namun pelaksanaannya belum berjalan secara maksimal. Kegiatan praktik yang diberikan oleh Guru masih bersifat terbatas dan belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses perencanaan, pengembangan ide, hingga penyelesaian karya desain secara mandiri. Akibatnya, kreativitas siswa dalam proses pembelajaran belum berkembang secara optimal, yang tercermin dari keterbatasan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi ide, memodifikasi konsep, serta menghasilkan karya yang orisinal. Kondisi tersebut berdampak pada hasil karya yang

dihasilkan siswa cenderung kurang inovatif dan belum menunjukkan variasi bentuk, teknik, maupun gagasan yang beragam. Rendahnya variasi hasil karya ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mandiri, dan ekspresif sesuai dengan potensi masing-masing individu. Pembelajaran juga masih berpusat pada guru sehingga partisipasi aktif siswa dalam mengeksplorasi konsep desain relatif rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil penilaian awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Permasalahan hasil belajar siswa dapat diliat di lembar hasil nilai desain siswa pada kelas XI DKV Pembelajaran Desain, Data nilai siswa terlampir di lampiran Dari jumlah keseluruhan 30 siswa, hanya 12 siswa yang mampu mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Dengan demikian, tingkat ketuntasan belajar secara klasikal masih berada di bawah 50%, yang menunjukkan bahwa capaian pembelajaran siswa belum memenuhi harapan. Rendahnya tingkat kelulusan ini mengindikasikan bahwa penerapan metode pembelajaran konvensional belum efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual, seperti Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva, Model ini dipilih karena menekankan pada proses pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan merancang, mengembangkan, dan menghasilkan suatu produk nyata. Selain itu, PjBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kolaborasi, serta kemampuan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan dalam bidang desain grafis. Penerapan PjBL yang dipadukan dengan pemanfaatan media digital seperti Canva diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam mengekspresikan ide-ide kreatif melalui pembuatan proyek desain grafis secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini. yang diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui pembuatan proyek desain grafis berbasis karya nyata.

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemberian proyek nyata sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara terpadu. Melalui PjBL, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Fidela & Fadilah, 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan proyek. Dalam konteks pembelajaran desain grafis, PjBL memungkinkan siswa untuk menghasilkan produk desain yang nyata dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kualitas hasil belajar (Fidela & Fadilah, 2024).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan proses belajar. Pemanfaatan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa SMK dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu media desain digital yang banyak digunakan dan mudah diakses adalah aplikasi Canva. Canva dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan oleh pemula, sehingga siswa tidak memerlukan kemampuan desain tingkat lanjut untuk dapat menghasilkan karya visual yang menarik. Selain itu, Canva dapat diakses secara daring melalui komputer maupun perangkat seluler, sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan proyek desain kapan saja dan di mana saja. Canva menyediakan berbagai fitur desain, template, dan elemen visual yang mendukung proses pembuatan poster digital secara praktis dan menarik (Husni Mubarak, 2024).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran desain poster digital memberikan kemudahan bagi siswa untuk menuangkan ide kreatif tanpa harus menguasai perangkat lunak desain yang kompleks. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada pengembangan konsep, kreativitas visual, dan pesan komunikasi. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis (Aini et al., 2024).

Integrasi Project Based Learning dengan media Canva didasarkan pada pendekatan pembelajaran serta temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan pemanfaatan media digital dapat meningkatkan keterlibatan serta kreativitas siswa. Project Based Learning menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. PjBL memberikan kerangka pembelajaran berbasis proyek, sedangkan Canva berfungsi sebagai alat untuk merealisasikan ide kreatif siswa dalam bentuk produk desain poster digital. Kombinasi keduanya dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar (Corolla et al., 2023).

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan aplikasi Canva dalam pembelajaran desain poster digital pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, atau keterampilan desain grafis secara umum, penelitian ini secara khusus mengkaji efektivitas PjBL berbantuan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa secara bersamaan.

Selain itu, penelitian ini menilai hasil belajar tidak hanya dari aspek kognitif melalui tes, tetapi juga dari aspek keterampilan melalui penilaian produk poster digital yang dihasilkan siswa. Penilaian tersebut meliputi kemampuan mengembangkan ide kreatif, menerapkan unsur dan prinsip desain grafis, memanfaatkan fitur-fitur Canva secara efektif, serta menyampaikan pesan visual melalui desain poster yang komunikatif dan menarik.

Kebaruan lainnya terletak pada penggunaan desain kuasi eksperimen (Nonequivalent Control Group Design) yang memungkinkan perbandingan efektivitas pembelajaran antara kelas eksperimen yang menggunakan model PjBL berbantuan Canva dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan teknologi digital sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran desain poster digital di SMK.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan Project Based Learning berbantuan Canva memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran desain poster digital di SMK. Namun demikian, masih diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas PjBL berbantuan Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa SMK. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya untuk memberikan bukti ilmiah serta rekomendasi strategis bagi pengembangan pembelajaran desain grafis yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan kejuruan di era digital.

## METODE

### Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu tes, observasi, dan penilaian produk, yang masing-masing digunakan untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan penelitian.

Tes, digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum perlakuan

diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi desain poster digital. Posttest dilaksanakan setelah perlakuan selesai untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa serta pengaruh penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar.

Observasi, digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator keterlibatan siswa, seperti partisipasi dalam diskusi kelompok, keaktifan dalam mengerjakan proyek, kemampuan bekerja sama, serta keterlibatan siswa dalam memanfaatkan aplikasi Canva selama pembelajaran. Data hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Penilaian Produk, digunakan untuk menilai hasil proyek berupa poster digital yang dihasilkan oleh siswa. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek kesesuaian tema, kreativitas desain, komposisi visual, penggunaan warna dan tipografi, serta pemanfaatan fitur aplikasi Canva. Penilaian produk bertujuan untuk mengetahui kualitas hasil karya siswa sebagai bentuk penerapan pembelajaran berbasis proyek.

**Pengelolaan Data**

Data yang diperoleh dari hasil penelitian selanjutnya diolah melalui tahapan sebagai berikut:

Editing data, dilakukan untuk memeriksa kelengkapan dan ketepatan data penelitian. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang terkumpul telah lengkap, jelas, konsisten, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pada tahap editing, peneliti melakukan pengecekan terhadap lembar jawaban tes, lembar penilaian kreativitas, dan lembar observasi untuk menghindari adanya data yang tidak lengkap, kesalahan pengisian, atau ketidaksesuaian data.

Coding data, untuk memberikan kode pada data agar memudahkan proses penelitian. Dalam penelitian ini, setiap responden, kelompok penelitian, serta hasil jawaban siswa diberikan kode tertentu sehingga data dapat diidentifikasi dan diolah secara sistematis menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics.

Tabulasi data, untuk menyusun data dalam bentuk tabel agar mudah untuk dianalisis.Tabulasi data merupakan kegiatan menyusun dan mengelompokkan data ke dalam bentuk tabel sesuai dengan variabel penelitian. Data yang telah dikodekan kemudian disusun berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta berdasarkan hasil pretest dan posttest. Proses tabulasi bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam melihat distribusi data dan melakukan analisis statistik lebih lanjut.

Skoring, dilakukan sesuai dengan pedoman penilaian yang telah ditetapkan untuk memperoleh nilai yang siap dianalisis secara statistik. pemberian skor terhadap jawaban atau hasil penilaian siswa berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditetapkan. Pada instrumen tes kognitif, skor diberikan berdasarkan jumlah jawaban benar yang diperoleh siswa. Pada instrumen kreativitas dan psikomotor, skor diberikan sesuai dengan rubrik penilaian yang telah disusun. Hasil skoring kemudian diubah menjadi nilai dalam bentuk angka sehingga dapat digunakan dalam analisis statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, data yang telah dikumpulkan diolah menggunakan metode analisis data kuantitatif. Metode ini digunakan karena data penelitian berupa angka yang diperoleh dari hasil tes atau penilaian yang kemudian dianalisis secara statistik. Proses pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu editing data, coding data, tabulasi data, dan skoring. Setelah melalui tahapan tersebut, data dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antarvariabel penelitian.

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Melalui metode analisis statistik ini, peneliti dapat melakukan berbagai pengujian seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model Project Based Learning berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode analisis data kuantitatif, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kesimpulan yang objektif, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

**Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik statistik kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis melalui beberapa tahapan, yaitu analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, uji N-Gain, uji hipotesis, dan uji effect size (Cohen's d).

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data kreativitas dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Nilai rata-rata dihitung dengan membagi jumlah keseluruhan skor yang diperoleh dengan jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian. Hasil analisis statistik deskriptif kemudian disajikan untuk memberikan gambaran mengenai distribusi dan kecenderungan data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebelum pengujian hipotesis dilaksanakan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal, dengan kriteria bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dinyatakan memiliki varians yang homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Hasil kedua pengujian tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan teknik analisis statistik yang sesuai untuk pengujian hipotesis.

3. Uji N-Gain

Uji Normalized Gain (N-Gain) digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva. Peningkatan tersebut dianalisis dengan membandingkan selisih skor pretest dan posttest terhadap selisih antara skor maksimum dan skor pretest. Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan menjadi tiga tingkatan, yaitu kategori tinggi apabila nilai N-Gain ≥ 0,70, kategori sedang apabila nilai N-Gain berada pada rentang 0,30 ≤ g < 0,70, dan kategori rendah apabila nilai N-Gain < 0,30. Nilai N-Gain yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil pengukuran antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka hipotesis nol ($H_0$) ditolak dan hipotesis alternatif ($H_1$) diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) ≥ 0,05, maka hipotesis nol ($H_0$) tidak ditolak karena tidak diperoleh bukti statistik yang cukup untuk menyatakan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

5. Uji Effect Size (Cohen's d)

Uji effect size menggunakan Cohen's d dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Besarnya pengaruh perlakuan dianalisis berdasarkan perbedaan nilai rata-rata (mean) hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dibagi dengan standar deviasi gabungan (pooled standard deviation) kedua kelompok. Nilai Cohen's d yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria Cohen (1988), yaitu nilai sekitar 0,20 dikategorikan sebagai efek kecil (small effect), nilai sekitar 0,50 sebagai efek sedang (medium effect), dan nilai ≥ 0,80 sebagai efek besar (large effect). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan besarnya pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa, sehingga hasil pengujian tidak hanya didasarkan pada signifikansi statistik, tetapi juga pada ukuran efek yang dihasilkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji N-Gain Kreativitas Siswa

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan kreativitas siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Analisis ini digunakan untuk melihat efektivitas pembelajaran yang diterapkan dengan membandingkan skor kreativitas siswa sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest). Melalui uji N-Gain, peningkatan yang terjadi tidak hanya dilihat dari selisih nilai pretest dan posttest, tetapi juga memperhitungkan peluang peningkatan maksimum yang mungkin dicapai oleh siswa.

Dalam penelitian ini, kreativitas siswa diukur melalui penilaian produk desain poster digital yang mencakup aspek fluency (kelancaran menghasilkan ide), flexibility (keluwesan dalam mengembangkan ide), originality (keunikan atau kebaruan karya), dan elaboration (kemampuan mengembangkan detail desain). Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran konvensional

Perhitungan N-Gain kreativitas dilakukan berdasarkan skor rata-rata kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Perhitungan N-Gain menggunakan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

**Tabel 1 Hasil Perhitungan N-Gain Kreativitas Siswa**

| Kelompok | Rata-rata Pretest | Rata-rata Posttes | N-Gain | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| Eksperimen | 65 | 86 | 0,59 | Sedang |
| Kontrol | 64 | 78 | 0,37 | Sedang |

Berdasarkan table 1 diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor kreativitas sebesar 65 pada saat pretest dan meningkat menjadi 86 pada saat posttest. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,59 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa secara cukup efektif.

Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata skor kreativitas sebesar 64 pada saat pretest dan meningkat menjadi 78 pada saat posttest. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,37 yang juga termasuk dalam kategori sedang.

Meskipun terjadi peningkatan kreativitas pada kelas kontrol, peningkatan yang diperoleh masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Jika dibandingkan antara kedua kelompok, nilai N-Gain kelas eksperimen (0,59) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,37). Perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan kreativitas yang lebih tinggi pada kelas eksperimen terjadi karena siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran berbasis proyek, mulai dari perencanaan, pengumpulan informasi, penyusunan konsep desain, hingga penyelesaian produk akhir berupa poster digital. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, menghasilkan ide-ide baru, serta menemukan berbagai alternatif solusi dalam proses pembuatan desain.

Selain itu, penggunaan aplikasi Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai fitur desain seperti template, elemen grafis, ilustrasi, warna, dan tipografi yang beragam. Kemudahan penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk lebih bebas mengekspresikan ide dan kreativitas mereka dalam menghasilkan karya yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan kreativitas setelah proses pembelajaran. Namun demikian, peningkatan kreativitas pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran desain poster digital, yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,59 dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,37.

**Uji N-Gain Hasil Belajar Siswa**

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Analisis ini digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan nilai pretest dan posttest yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melalui analisis N-Gain, peningkatan hasil belajar dapat diketahui secara lebih objektif karena memperhitungkan skor awal yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran dilaksanakan.

**Tabel 2 Hasil Perhitungan N-Gain Hasil Belajar Siswa**

| Kelompok | Rata-rata Pretest | Rata-rata Posttest | N-Gain | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| Eksperimen | 61 | 86 | 0,64 | Sedang |
| Kontrol | 60 | 73 | 0,31 | Rendah |

Berdasarkan Tabel diatas diketahui bahwa pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 61 pada saat pretest menjadi 86 pada saat posttest. Berdasarkan rumus N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara cukup efektif.

Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 60 pada saat pretest menjadi 73 pada saat posttest. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,31 yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol masih relatif rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Jika dibandingkan antara kedua kelompok, nilai N-Gain kelas eksperimen (0,64) lebih tinggi daripada kelas kontrol (0,31). Selisih nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva

mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen terjadi karena model Project Based Learning (PjBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga melakukan eksplorasi, diskusi, pemecahan masalah, serta menghasilkan produk berupa desain poster digital. Keterlibatan aktif tersebut membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain itu, penggunaan aplikasi Canva membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep desain poster digital secara langsung melalui berbagai fitur yang tersedia. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain dapat disimpulkan bahwa penerapan Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,64 (kategori sedang) yang lebih tinggi dibandingkan nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 0,31 (kategori rendah). Dengan demikian, model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi desain poster digital.

**Uji Effect Size (Cohen's d)**

Analisis effect size dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Berbeda dengan uji Independent Sample t-test yang hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan, analisis effect size memberikan informasi mengenai besarnya pengaruh perlakuan yang diberikan.

Kreativitas

Analisis effect size dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva terhadap kreativitas siswa. Perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d berdasarkan nilai rata-rata (mean), standar deviasi (standard deviation), dan jumlah sampel dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang digunakan merupakan hasil posttest kedua kelas yang diperoleh melalui analisis statistik menggunakan SPSS.

**Tabel 3 Group Statistics Kreativitas**

| Kelas | N | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|
| Eksperimen | 30 | 86,00 | 8,35 |
| Kontrol | 30 | 78,00 | 9,96 |

Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan diperoleh nilai Cohen's d sebesar 0,87. Menurut kriteria Cohen (1988), nilai tersebut termasuk dalam kategori efek besar (large effect) karena berada di atas batas 0,80. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning berbantuan Canva memberikan pengaruh yang besar terhadap kreativitas siswa.

Dengan demikian, peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen tidak hanya menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik berdasarkan hasil uji hipotesis, tetapi juga memiliki makna praktis yang tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa model PjBL berbantuan Canva mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengembangkan ide, menghasilkan desain poster digital yang lebih kreatif, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif selama proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Analisis effect size juga dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva terhadap hasil

belajar siswa. Perhitungan dilakukan menggunakan data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai rata-rata, standar deviasi, dan jumlah sampel masing-masing kelas.

**Tabel 4 Group Statistics Hasil Belajar**

| Kelas | N | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|
| Eksperimen | 30 | 83 | 7,51 |
| Kontrol | 30 | 68 | 8,38 |

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan diperoleh nilai Cohen's d sebesar 1,88. Menurut kriteria Cohen (1988), nilai tersebut termasuk dalam kategori efek besar (large effect) karena nilainya jauh melebihi batas 0,80. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model Project Based Learning berbantuan Canva memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Besarnya nilai effect size tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan Canva tidak hanya meningkatkan pencapaian nilai siswa secara signifikan, tetapi juga memberikan dampak yang kuat terhadap pemahaman materi pembelajaran. Melalui kegiatan berbasis proyek dan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta lebih mudah memahami konsep yang dipelajari, sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Hasil perhitungan Cohen's d disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5 Hasil Perhitungan *Effect size* (Cohen's d)**

| Variabel | Mean Eksperimen | Mean Kontrol | SD Pooled | Cohen's d | Interpretasi |
|---|---|---|---|---|---|
| Kreativitas | 86 | 78 | 9,19 | 0,87 | Efek Besar |
| Hasil Belajar | 83 | 68 | 7,96 | 1,88 | Efek Sangat Besar |

Berdasarkan tabel 5 hasil analisis effect size diperoleh nilai Cohen's d sebesar 0,87 pada variabel kreativitas dan 1,88 pada variabel hasil belajar. Kedua nilai tersebut berada di atas batas 0,80, sehingga termasuk dalam kategori efek besar (large effect) menurut Cohen (1988).

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan berdasarkan uji Independent Sample t-test, tetapi juga memberikan pengaruh yang kuat secara praktis terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam membantu siswa menghasilkan karya poster digital yang lebih kreatif sekaligus meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Selain itu, hasil ini sejalan dengan karakteristik model PjBL yang menekankan aktivitas belajar melalui penyelesaian proyek nyata, kolaborasi, pemecahan masalah, dan kreativitas. Pemanfaatan aplikasi Canva juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam mendesain poster digital sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva menunjukkan peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 65 saat pretest menjadi 86 saat posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 64 menjadi 78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berbantuan Canva memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan

konsep visual, dan menghasilkan karya poster digital yang kreatif melalui keterlibatan aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek.

Peningkatan kreativitas siswa terlihat melalui empat indikator, yaitu fluency (kelancaran), flexibility (fleksibilitas), originality (orisinalitas), dan elaboration (elaborasi). Pada indikator fluency, siswa mampu menghasilkan berbagai alternatif ide desain poster. Indikator flexibility terlihat dari kemampuan siswa mengembangkan variasi warna, tipografi, tata letak, dan elemen visual. Sementara itu, originality ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan desain yang unik dan berbeda, sedangkan elaboration terlihat dari kemampuan menyempurnakan konsep menjadi karya yang lebih rinci dan menarik. Penggunaan Canva mendukung proses tersebut melalui berbagai fitur desain yang memudahkan siswa menuangkan ide kreatif menjadi produk visual.

Efektivitas model PjBL berbantuan Canva terhadap kreativitas diperkuat oleh hasil analisis N-Gain sebesar 0,59 pada kelas eksperimen dan 0,37 pada kelas kontrol, yang keduanya termasuk kategori sedang. Meskipun berada pada kategori yang sama, peningkatan kreativitas kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis effect size menggunakan Cohen's d memperoleh nilai 0,87 yang termasuk kategori efek besar (large effect) berdasarkan kriteria Cohen (1988). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva memberikan dampak praktis yang besar terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Selain kreativitas, penerapan PjBL berbantuan Canva juga menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 61 saat pretest menjadi 86 saat posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 60 menjadi 73. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek membantu siswa memahami konsep desain poster digital melalui pengalaman belajar langsung. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga menerapkannya melalui kegiatan perencanaan, diskusi, pemecahan masalah, dan pembuatan produk poster digital.

Peningkatan hasil belajar mencakup aspek kognitif dan psikomotor. Aspek kognitif diukur melalui tes pilihan ganda pada saat pretest dan posttest, sedangkan aspek psikomotor dinilai berdasarkan produk poster digital yang dihasilkan siswa. Pada aspek kognitif, kegiatan berbasis proyek membantu siswa memahami materi melalui eksplorasi informasi dan pemecahan masalah. Sementara itu, pada aspek psikomotor, siswa mengembangkan keterampilan mengoperasikan Canva, memilih elemen visual, mengatur tata letak, dan menghasilkan desain sesuai prinsip desain grafis. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL berbantuan Canva mampu mengintegrasikan pemahaman konsep dengan keterampilan praktik yang dibutuhkan dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Hasil analisis N-Gain pada variabel hasil belajar menunjukkan nilai sebesar 0,64 pada kelas eksperimen dan 0,31 pada kelas kontrol, yang keduanya termasuk kategori sedang. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selanjutnya, hasil analisis effect size menggunakan Cohen's d menghasilkan nilai sebesar 1,89 yang termasuk kategori efek besar (large effect) berdasarkan Cohen (1988). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva memberikan dampak praktis yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 pada variabel kreativitas maupun hasil belajar. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan PjBL berbantuan Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dapat diterima. Secara keseluruhan, hasil uji hipotesis, N-Gain, dan effect size menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Husni Mubarak (2024) yang menunjukkan bahwa PjBL berbantuan Canva mampu meningkatkan keterampilan desain grafis dan motivasi belajar siswa SMK. Penelitian Ni Kadek Nora Utarini (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Selain itu, Sri Wahyuni Putri (2022) menyatakan bahwa PjBL efektif dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Kesamaan temuan tersebut memperkuat bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dan melibatkan pengalaman praktik dapat mendukung pengembangan kreativitas serta pencapaian hasil belajar.

Keberhasilan penerapan PjBL berbantuan Canva juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui kegiatan proyek, siswa memperoleh kesempatan untuk menghubungkan pengetahuan teoritis dengan praktik nyata, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, bekerja sama, dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Hal ini relevan dengan kondisi awal pembelajaran yang menunjukkan bahwa hanya 12 dari 30 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penerapan PjBL berbantuan Canva menjadi alternatif pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual dalam mendukung pencapaian kompetensi siswa Program Keahlian Desain Komunikasi Visual.

Meskipun menunjukkan hasil positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan desain quasi experiment dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design tanpa randomisasi berpotensi menimbulkan selection bias karena perbedaan karakteristik awal siswa belum sepenuhnya dapat dikendalikan. Selain itu, penelitian hanya dilakukan di SMKN 1 Negerikaton dengan sampel 60 siswa, terdiri atas 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol, serta dilaksanakan dalam waktu terbatas. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas maupun menggambarkan dampak jangka panjang penerapan model pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, beberapa sekolah, dan desain eksperimen yang lebih kuat.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran desain poster digital di SMKN 1 Negerikaton. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai, hasil N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, nilai effect size yang termasuk kategori besar, serta perbedaan yang signifikan berdasarkan uji hipotesis. Dengan demikian, PjBL berbantuan Canva dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas, pemahaman konsep, dan keterampilan praktik siswa sesuai dengan kompetensi bidang Desain Komunikasi Visual.

## SIMPULAN

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran desain poster digital. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kreativitas siswa yang meningkat setelah perlakuan diberikan, serta hasil analisis N-Gain sebesar 0,59 pada kelas eksperimen yang termasuk kategori sedang dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh N-Gain sebesar 0,37. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi posttest kreativitas (Y1) sebesar 0,001 (< 0,05), sehingga $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima. Dengan demikian, penerapan Project Based Learning berbantuan Canva secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran desain poster digital. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis N-Gain sebesar 0,64 pada

kelas eksperimen yang termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,31 yang termasuk kategori rendah. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi posttest hasil belajar (Y2) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima. Dengan demikian, penerapan Project Based Learning berbantuan Canva secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran desain poster digital di SMKN 1 Negerikaton. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh hasil analisis N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, yaitu sebesar 0,59 untuk kreativitas dan 0,64 untuk hasil belajar. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi kreativitas sebesar 0,001 dan hasil belajar sebesar 0,000 yang keduanya lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Project Based Learning berbantuan Canva memberikan kontribusi yang lebih baik terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional pada materi desain poster digital.

## DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., Riyadi, Prastiyono, H., & Imron, A. (2024). Pengaruh media poster digital berbasis aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMPN 09 Gresik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS, 4*(3), 105–113. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/61607

Corolla, R. G., Luzyawati, L., & Yuliana, E. (2023). Project based learning berbantuan Canva: Pengaruhnya terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa pada materi sistem reproduksi manusia. *Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi dan Sains Biologi), 5*(2), 68–80. https://doi.org/10.37301/esabi.v5i2.48

Fadhil, M. (2025). Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. *Jurnal Media Akademik, 3*(5), 3031–5220.

Fidela, W., & Fadilah, M. (2024). Literature review: Penerapan model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4*(4), 1498–1511. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.745

Hersy, V., Saputri, L., & Syauqi, K. (2023). Implementation of project-based learning to explore students' creativity, innovation, and creative thinking ability. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin, 8*(1), 1–11. https://doi.org/10.21831/dinamika.v8i1.60351

Husni Mubarak. (2024). Implementasi Project Based Learning (PjBL) menggunakan Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan motivasi belajar siswa jurusan TKJ di SMK. *Jurnal MediaTIK, 7*(3), 98–102. https://doi.org/10.59562/mediatik.v7i3.4592

Kurnia, Y., Sihombing, R. E., Wiyono, W., & Pataropura, A. (2025). Peningkatan kreativitas digital melalui pelatihan pembuatan poster dengan menggunakan Canva pada SMK Penerus Bangsa. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4*(2), 200–211. https://doi.org/10.32877/nr.v4i2.2234

Yulianto, L. (2024). Implementasi PjBL berbantuan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan desain siswa SMK. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Ikatan Guru Indonesia, 1*(1), 8–17. https://jurnal.igi.or.id/index.php/edukasi/article/view/8