

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIVITAS SISWA KELAS XII PADA MATA PELAJARAN TIK

Veni Alya Sutriyani^{1*}, Abdul Rahim², Nurhayati³, Diah Arumsari⁴, Yubus Heluka⁵,
Hermina Kondomi⁶, Novalina Kuruwai⁷, Yale Ouk⁸

¹⁻⁸Departement of computer science, faculty of teacher training and education, Musamus University

E-Mail:

alyaveni3@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva dan fitur *Transition Morph* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas XII SMK Negeri X Merauke. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 34 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus sebesar 29,41% (10 siswa), meningkat menjadi 35% (12 siswa) pada Siklus I, dan meningkat menjadi 88% (30 siswa) pada Siklus II. Data yang dianalisis pada penelitian ini merupakan data bangkitan yang dibuat secara sistematis sesuai dengan variabel dan kriteria yang telah ditetapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan Canva dan fitur *Transition Morph* efektif dalam meningkatkan kreativitas serta hasil belajar siswa, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menarik.

ARTICLE INFO

Keywords:

Project Based Learning, Canva, Transition Morph, kreativitas, hasil belajar.

Article History

Submitted:

22-05-2026

Accepted:

27-07-2026

Published:

28-07-2026

Corresponding Author:

Veni Alya Sutriyani, alyaveni3@gmail.com

1. INTRODUCTION

Pembelajaran abad ke-21 menuntut adanya perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Perubahan tersebut bertujuan untuk mengembangkan keterampilan 4C yang meliputi kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*) sebagai bekal menghadapi tantangan global (Basuki & Hidayah, 2025; Rakhmawati et al., 2024). Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL) karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang menghasilkan produk nyata. Menurut Bell (2010) PjBL mampu mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, dan menghasilkan solusi kreatif terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi.

Selain itu, penerapan PjBL juga sejalan dengan kebijakan pendidikan di Indonesia, baik pada Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, penguatan kompetensi, serta pengembangan kreativitas peserta didik melalui kegiatan berbasis proyek (Zulhijrah et al., 2024). Oleh karena itu, Project Based Learning dianggap sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media yang menarik dan interaktif (Anshori, 2018). Pemanfaatan PowerPoint yang dipadukan dengan Canva dan fitur *Transition Morph* memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan minat belajar mereka. Menurut Maharani & Wahyuni (2024), media visual yang menarik dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, tetapi juga mendorong mereka untuk menjadi kreator yang mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Namun, situasi dalam proses belajar di lapangan masih menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara apa yang diharapkan dan realitas yang ada. Meskipun demikian, proses belajar masih didominasi oleh pengajar, sedangkan partisipasi siswa dalam meningkatkan kreativitas mereka belum optimal (Kristini, 2020; Sofa & Qomariah, 2026). Penggunaan PowerPoint umumnya masih terbatas pada pengembangan materi yang sederhana dan belum menggabungkan Canva maupun fitur *Transition Morph* dengan sebaik-baiknya. Hal ini mengakibatkan media pembelajaran yang dihasilkan menjadi kurang menarik dan tidak mampu mendorong peningkatan kreativitas siswa. Di samping itu, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menciptakan template PowerPoint yang inovatif, sehingga hasil belajar yang diraih belum mencapai tingkat potensi yang diharapkan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas siswa masih menjadi tantangan dalam pembelajaran TIK. Rendahnya kreativitas siswa diduga dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, kurang optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran kreatif, serta penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang belum maksimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zakiah et al (2020) yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital seperti Canva juga terbukti mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan desain dan kreativitas dalam menghasilkan produk pembelajaran.

Beraneka ragam studi telah dilakukan mengenai implementasi model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, serta hasil belajar siswa dalam berbagai mata Pelajaran (Mubarak, 2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint yang dikombinasikan dengan Canva juga dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik (Astriya et al, 2026). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkolaborasikan model *Project Based Learning* dengan desain template media pembelajaran berbasis PowerPoint menggunakan Canva dan fitur *Transition Morph* pada mata pelajaran TIK masih sangat terbatas. Padahal, kombinasi ketiga elemen tersebut berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan digital, serta kemampuan siswa dalam menghasilkan produk pembelajaran yang unik dan interaktif (Awaliyah et al., 2026).

Menyusul penjelasan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembuatan template media pembelajaran berbasis PowerPoint dengan bantuan Canva serta pemanfaatan fitur *Transition Morph* guna meningkatkan kreativitas peserta didik dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif pada mata

pelajaran TIK kelas XII. Pengintegrasian PjBL dengan media digital seperti Canva terbukti mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan desain, kolaborasi, serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek (Mubarak, 2024). Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran pengolah presentasi juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan mendorong siswa menghasilkan produk digital yang kreatif (Kamukti et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran yang lebih dinamis, menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru, meningkatkan kemampuan dan keterampilan desain peserta didik, serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. METHOD

Penelitian ini mengaplikasikan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang berorientasi pada upaya perbaikan proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembuatan template media pembelajaran berbasis PowerPoint menggunakan Canva dan fitur *Transition Morph*. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model spiral Kemmis et al (2013) yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri X Merauke yang berlokasi di Kabupaten Merauke, Provinsi Papua Selatan. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 selama kurang lebih 1–2 bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Subjek penelitian adalah siswa kelas XII yang berjumlah 34 orang, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Fokus tindakan penelitian diarahkan pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva dan fitur *Transition Morph*.

Pelaksanaan tindakan dirancang secara sistematis sesuai dengan tahapan penelitian tindakan kelas. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kolaborator melakukan identifikasi permasalahan pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PjBL, menyiapkan materi pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), rubrik penilaian kreativitas, instrumen tes hasil belajar, lembar observasi, serta dokumentasi pendukung penelitian. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan model PjBL dengan memberikan proyek pembuatan template media pembelajaran berbasis PowerPoint menggunakan Canva dan fitur *Transition Morph*. Siswa bekerja secara berkelompok untuk merancang, mengembangkan, dan mempresentasikan produk yang dihasilkan, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap observasi dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru kolaborator untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa, kerja sama kelompok, kemampuan berpikir kreatif, keterampilan menggunakan Canva dan fitur *Transition Morph*, serta keterlibatan siswa dalam menyelesaikan proyek yang diberikan. Hasil observasi dicatat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Selanjutnya, pada tahap refleksi dilakukan evaluasi terhadap seluruh proses pembelajaran dan hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan pembelajaran sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya sehingga tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas dan kreativitas

siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus melalui soal evaluasi yang disusun berdasarkan kompetensi yang dipelajari. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai kendala, pengalaman belajar, serta tanggapan terhadap penerapan model PjBL berbantuan Canva dan fitur Transition Morph. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, daftar nilai, serta foto kegiatan pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi dan wawancara melalui tahapan reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*). Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, perkembangan kreativitas siswa, serta efektivitas penerapan model PjBL dalam pembelajaran TIK. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil belajar siswa dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana berupa perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan indikator ketuntasan belajar secara klasikal. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% dari seluruh siswa memperoleh nilai sama dengan atau lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang, maka penelitian dianggap berhasil apabila sekurang-kurangnya 26 siswa mencapai nilai ≥ 75 . Selain itu, keberhasilan tindakan juga ditandai dengan meningkatnya kreativitas siswa dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. RESULT AND DISCUSSION

3.1 Hasil

Sebagai catatan, seluruh hasil yang disajikan dalam artikel ini diperoleh melalui analisis terhadap data bangkitan yang disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan penelitian untuk mensimulasikan kondisi objek yang diteliti. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) dalam pembuatan template media pembelajaran berbasis PowerPoint menggunakan Canva dan fitur Transition Morph.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva dan fitur Transition Morph diperoleh peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dengan persentase peningkatan ketuntasan belajar sebesar 58,59%. Hal ini dapat dilihat dari data hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data bangkitan/simulasi yang disusun sesuai kebutuhan penelitian. Perkembangan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1. Perkembangan Hasil Belajar Siswa

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Jumlah Siswa	34	34	34	-
Nilai Rata-Rata	67	67	79	12
Siswa Tuntas	10	12	30	20
Siswa Tidak Tuntas	24	22	4	-20
Persentase Ketuntasan	29,41%	35%	88%	58,59%
Persentase Tidak Tuntas	70,59%	65%	12%	-58,59%

Seluruh himpunan data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila peserta didik mencapai nilai KKM

(75) secara individual dan mencapai $\geq 85\%$ secara klasikal. Untuk menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus rerata matematika sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n} \quad (1)$$

Pada kondisi awal (pra siklus), hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 10 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan sebesar 29,41%, sedangkan 24 siswa atau 70,59% belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas pada tahap pra siklus adalah 67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan sehingga diperlukan tindakan melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL).

Pada pelaksanaan Siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan meskipun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 12 siswa mencapai ketuntasan belajar dan 22 siswa lainnya belum mencapai KKM. Persentase ketuntasan belajar pada Siklus I sebesar 35%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas sebesar 65%. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada Siklus I adalah 67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sehingga diperlukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dari 34 siswa, sebanyak 30 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 4 siswa yang masih belum mencapai KKM. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 88%, sementara persentase siswa yang belum tuntas menurun menjadi 12%. Selain itu, nilai rata-rata kelas meningkat dari 67 pada Siklus I menjadi 79 pada Siklus II. Peningkatan rata-rata sebesar 12 poin menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa.

Perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan baik dari segi rata-rata nilai maupun ketuntasan belajar. Pada kondisi awal, ketuntasan belajar hanya mencapai 29,41%, kemudian meningkat menjadi 35% pada Siklus I dan mencapai 88% pada Siklus II. Dengan demikian terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 58,59% dari pra siklus ke Siklus II. Sementara itu, jumlah siswa yang belum tuntas berkurang dari 24 siswa pada pra siklus menjadi 4 siswa pada Siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva dan fitur Transition Morph mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik. Melalui kegiatan proyek, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis PowerPoint, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Keterlibatan aktif siswa dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian proyek mendorong mereka untuk lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran yang dilakukan. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap materi TIK meningkat yang ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dari 10 siswa pada pra siklus menjadi 30 siswa pada Siklus II.

Temuan penelitian ini menguatkan pandangan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang didukung oleh pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan Canva dan fitur Transition Morph memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital tersebut juga membantu siswa dalam mengekspresikan kreativitasnya melalui desain media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Keberhasilan tindakan pada Siklus II ditunjukkan dengan tercapainya ketuntasan belajar klasikal sebesar 88%, yang telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 85% siswa mencapai KKM. Oleh karena itu, penerapan Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva dan fitur Transition Morph dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMK Negeri X Merauke. Hasil penelitian ini sekaligus menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran inovatif dengan teknologi digital merupakan strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva dan fitur Transition Morph.

3.2.1 Pembahasan Siklus I

Pada Siklus I, pelaksanaan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) belum berjalan secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan Canva dan mengembangkan desain media pembelajaran secara kreatif. Ketuntasan belajar siswa pada Siklus I hanya mencapai 35% atau sebanyak 12 dari 34 siswa, sedangkan 65% atau 22 dari 34 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap model pembelajaran berbasis proyek serta penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada Siklus II agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara maksimal.

3.2.2 Pembahasan Siklus II

Pada Siklus II, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Ketuntasan belajar siswa mencapai 88% atau sebanyak 30 dari 34 siswa, sedangkan 12% atau 4 dari 34 siswa belum tuntas. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah lebih memahami penggunaan Canva dan fitur *Transition Morph* serta lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek.

Selain itu, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif, kreatif, dan lebih mandiri dalam menyelesaikan proyek pembuatan template media pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva dan fitur *Transition Morph* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Hasil penelitian ini diperoleh dari pengolahan data bangkitan yang dirancang untuk mempresentasikan kondisi objek penelitian sehingga dapat digunakan dalam proses analisis. Dengan demikian, penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMK Negeri X Merauke, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva dan fitur Transition Morph dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembuatan template media pembelajaran berbasis PowerPoint.

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus sebesar 33,33%, meningkat pada Siklus I menjadi 35%, dan meningkat secara signifikan pada Siklus II menjadi 88%. Secara keseluruhan terjadi peningkatan sebesar 54,67% dari pra

siklus hingga Siklus II. Data yang disajikan pada bagian hasil dan pembahasan merupakan data bangkitan.

Dengan demikian, penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva dan fitur Transition Morph efektif dalam meningkatkan kreativitas serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, penggunaan media video pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENCE

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Astriya, N., Haryanto, H., Yusnidar, Y., Epinur, E., & Afrida, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Berbantuan Canva Berbasis Problem Based Learning Berorientasi Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 16(2), 395-401.
- Awaliyah, R., Prasetya, S. P., & Fahrudin, F. (2026). Integrating Canva -supported project-based learning in disaster mitigation education. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 13(1), 17–29.
- Basuki, S. R., & Hidayah, R. (2025). Transformasi Peran Guru Sekolah Dasar pada Pembelajaran Abad 21. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 1781-1789).
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The clearing house: A journal of educational strategies, issues and ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Kamukti, R. M., Soraya, D. U., & Indrasari, N. T. (2025). Implementasi Canva Dalam Pembelajaran Pengolah Presentasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smpn 28 Malang Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching. *Pendas: Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 10, 323–335.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). Introducing critical participatory action research. *The action research planner: Doing critical participatory action research*, 1-31.
- Kristini, E. (2020). Pembelajaran berbasis literasi berbantuan media TIK dengan metode pemberian tugas untuk meningkatkan hasil belajar. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 495-508.
- Maharani, D., & Wahyuni, R. (2024). Systematic literature review: upaya meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media audio-visual. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2).
- Mubarak, H. (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>
- Rakhmawati, D., Hendracipta, N., Pribadi, R. A., & Nurhasanah, A. (2024). Peran guru dalam mengoptimalkan model-model pembelajaran berorientasi pada keterampilan abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 75-85.
- Sofa, A. R., & Qomariah, L. (2026). Optimalisasi Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Analitis dan Inovatif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab di SDI Raudlatul Istiqomah Kecamatan Maron Probolinggo. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 1278-1290.

- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi project-based learning untuk mengeksplorasi kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), 285-293.
- Zulhijrah, Z., Saputri, H. A., Hulkun, M., Larasati, N. J., & Prastowo, A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Pendekatan Project Based Learning (PjBL) dalam Pelaksanaan Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 719-732. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3459>