

# Pemanfaatan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa pada proyek desain digital

Winaningsih<sup>1</sup>, Iyet Supriyatin<sup>2</sup>, Mahbudin<sup>3</sup>, Galih Dani Septiyan Rahayu<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

<sup>1</sup>[deenijawina@gmail.com](mailto:deenijawina@gmail.com),<sup>2</sup>[iyetsupriyatin84@gmail.com](mailto:iyetsupriyatin84@gmail.com),<sup>3</sup>[mahbudin1@gmail.com](mailto:mahbudin1@gmail.com),<sup>4</sup>[galih040990@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:galih040990@ikipsiliwangi.ac.id)

## Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the Canva application in enhancing students' creativity and collaboration in digital design projects. The method used was pre-experimental with a one group pretest-posttest design, involving 30 fifth grade students at an elementary school in Karawang Regency. The research instruments included creativity tests and student collaboration observation sheets. The results showed an increase in student creativity after project-based learning using Canva. This was indicated by an N-Gain value of 0.63. The increase was seen in all creativity indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration. In addition, students' collaboration skills showed positive development, with observation scores increasing from 65% (good category) in the first meeting, 76% (good category) in the second meeting, and 86% (very good category) in the third meeting. These findings indicate that the use of Canva can effectively encourage student creativity and collaboration in digital project-based learning.

**Keywords:** Canva, Creativity, Collaboration, Digital Design, Project-Based Learning, Students, Elementary School.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa pada proyek desain digital. Metode yang digunakan adalah pre-experimental dengan desain one group pretest-posttest, melibatkan 30 siswa kelas V di salah satu SD di Kabupaten Karawang. Instrumen penelitian meliputi tes kreativitas dan lembar observasi kolaborasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa setelah pembelajaran berbasis proyek menggunakan Canva. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,63. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator kreativitas: *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Selain itu, keterampilan kolaborasi siswa menunjukkan perkembangan positif, dengan skor observasi meningkat dari 65% (kategori baik) pada pertemuan pertama, 76% (Kategori baik) pada pertemuan kedua dan 86% (kategori sangat baik) pada pertemuan ketiga. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Canva secara efektif dapat mendorong kreativitas dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek digital.

**Kata Kunci:** Canva, Kreativitas, Kolaborasi, Desain Digital, Pembelajaran Berbasis Proyek, Siswa Sekolah dasar

## 1. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, keterampilan seperti kreativitas dan kolaborasi menjadi kompetensi yang sangat penting untuk dikembangkan pada peserta didik. Kreativitas memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide dan solusi secara unik dan bermakna, sementara kolaborasi mengajarkan mereka bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Lubis (2018) menjelaskan bahwa kreativitas mencakup empat indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide), *flexibility* (kemampuan menghasilkan ide dari berbagai perspektif), *originality* (keunikan gagasan), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan dan memperinci ide). Sedangkan Greenstein dalam Senbanu et al., (2019) menyebutkan bahwa indikator kolaborasi meliputi kemampuan bekerja secara produktif dengan kelompok, berpartisipasi aktif, bersikap seimbang antara berbicara dan mendengar, menghargai ide orang lain, serta menunjukkan fleksibilitas, kompromi, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama.

Idealnya, kreativitas dan kolaborasi siswa dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran berbasis proyek, khususnya proyek desain digital yang secara langsung melibatkan eksplorasi ide dan kerja sama. Dalam proyek semacam ini, siswa ditantang untuk tidak hanya menghasilkan produk visual yang menarik, tetapi juga berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi tugas, dan saling memberi masukan secara konstruktif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menunjukkan kreativitas orisinal, serta belum mampu berkolaborasi secara efektif dalam kelompok. Kreativitas siswa masih sering terbatas pada meniru contoh yang diberikan guru atau mengambil desain yang sudah tersedia di internet tanpa modifikasi yang bermakna. Demikian pula, kolaborasi yang terjadi dalam kelompok kerap kali tidak berjalan seimbang; ada anggota yang dominan, sementara lainnya cenderung pasif dan hanya mengikuti instruksi.

Faktor-faktor yang menyebabkan kondisi tersebut antara lain metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, minimnya akses siswa terhadap media digital yang mendukung eksplorasi kreatif, serta kurangnya pemahaman dan pembiasaan tentang bagaimana cara bekerja dalam tim yang efektif. Menurut Nurhayati & Rachmawati (2021) pendekatan pembelajaran yang tidak memberikan ruang bagi eksplorasi bebas akan membatasi potensi kreativitas siswa. Selain itu, rendahnya keterampilan komunikasi interpersonal dan kurangnya pelatihan tentang etika kerja tim juga menjadi kendala utama dalam pengembangan kolaborasi siswa (Yuliana & Arifin, 2022). Oleh karena itu, perlu diterapkan solusi inovatif yang mampu mengatasi hambatan-hambatan tersebut.

Salah satu solusi yang dapat diupayakan adalah memanfaatkan teknologi digital seperti aplikasi *Canva* dalam pelaksanaan proyek desain digital. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template visual, ikon, font, dan fitur-fitur lainnya yang memudahkan siswa dalam menciptakan desain secara kreatif dan menarik. Keunggulan *Canva* terletak pada kemudahannya dalam penggunaan, akses yang luas melalui perangkat komputer maupun gawai, serta fitur kolaboratif yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja pada satu proyek secara bersamaan. Fitur-fitur ini sangat mendukung pengembangan kreativitas siswa, terutama dalam aspek *fluency* dan *elaboration*, karena *Canva* mendorong siswa untuk mencoba berbagai kombinasi visual dan mengembangkan desain mereka secara mendalam.

Dari sisi kolaborasi, *Canva* menyediakan fasilitas kerja kelompok dalam satu dokumen desain yang dapat diakses secara real-time. Fitur komentar dan penandaan memungkinkan anggota kelompok untuk memberi masukan langsung terhadap pekerjaan temannya, sehingga tercipta suasana kerja sama yang aktif dan saling menghargai. Hal ini sesuai dengan indikator kolaborasi yang dikemukakan oleh Greenstein, seperti berbagi peran, menunjukkan fleksibilitas, dan menyelesaikan konflik secara kolektif (Senbanu et al., 2019). Dengan demikian, penggunaan *Canva* tidak hanya mendukung aspek visual proyek, tetapi juga membangun budaya kolaboratif dalam kelompok.

Namun demikian, penggunaan *Canva* sebagai solusi pembelajaran juga memiliki kelemahan. Salah satu kendala utama adalah kebutuhan akan koneksi internet yang stabil, yang masih menjadi masalah di beberapa wilayah. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat yang mendukung akses terhadap aplikasi ini secara optimal. Menurut Oktaviani & Pramudita (2023) kesenjangan digital antar siswa dapat memengaruhi efektivitas implementasi teknologi dalam pembelajaran. Kelemahan lainnya adalah potensi penyalahgunaan aplikasi untuk menyalin desain tanpa modifikasi, yang justru bertentangan dengan prinsip orisinalitas dalam kreativitas.

Meski demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa manfaat penggunaan *Canva* dalam pembelajaran tetap signifikan. Hasanah & Pratiwi (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Canva* dalam proyek pembelajaran mampu menunjukkan peningkatan kreativitas, terutama dalam aspek fleksibilitas dan elaborasi. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi bentuk-bentuk visual yang sesuai dengan ide mereka sendiri. Selain itu, Wahyuni & Syamsul (2021) menyatakan bahwa kegiatan kolaboratif dengan *Canva* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, kemampuan berbagi ide, dan kesadaran terhadap pentingnya kerja tim dalam menyelesaikan tugas bersama.

Studi lain oleh Salsabila & Ramadhan (2023) menemukan bahwa penggunaan Canva juga dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran, karena mereka merasa memiliki kontrol terhadap hasil karyanya sendiri. Siswa merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan ide-ide melalui desain visual yang mereka buat sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya berkembang dalam aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif.

Penggunaan Canva juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum tersebut, guru didorong untuk memberikan ruang bagi siswa dalam mengembangkan potensi melalui proyek-proyek kreatif yang berbasis digital. Canva sebagai alat pembelajaran dapat diintegrasikan secara fleksibel dalam berbagai mata pelajaran, khususnya dalam proyek-proyek lintas disiplin seperti desain poster tema lingkungan, kampanye sosial, atau pembuatan infografis edukatif (Kemendikbud, 2022).

Dalam implementasinya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengeksplorasi ide, mengelola kerja kelompok, dan mengevaluasi hasil secara objektif. Hal ini penting agar penggunaan Canva tidak hanya menjadi kegiatan teknis desain semata, tetapi juga proses pembelajaran yang membentuk karakter dan keterampilan kolaboratif siswa. Guru juga perlu menekankan pentingnya orisinalitas karya dan kejujuran dalam proses pembuatan proyek digital. Dengan dukungan pelatihan dan panduan teknis yang memadai, pemanfaatan Canva dalam proyek desain digital diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa. Selain itu, pelibatan siswa secara langsung dalam proses pembuatan produk digital juga dapat menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap karya yang dihasilkan dan menumbuhkan semangat inovatif dalam diri mereka.

Meskipun masih terdapat tantangan teknis dan non-teknis dalam implementasinya, pendekatan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran kreatif yang menarik dan relevan di era digital. Apalagi, penggunaan Canva tidak memerlukan keterampilan desain profesional sehingga semua siswa dapat terlibat secara aktif tanpa merasa terbebani.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa pada proyek desain digital. Fokus kajian diarahkan pada bagaimana Canva mendukung indikator-indikator kreativitas dan kolaborasi yang telah disebutkan sebelumnya, serta bagaimana proses ini diterapkan secara nyata dalam konteks pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis proyek yang lebih bermakna dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa pada proyek desain digital. Subjek penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Karawang. Kriteria pemilihan kelas ini didasarkan pada kesiapan siswa dalam menggunakan perangkat digital serta tersedianya fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer dan akses internet. Penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan, yang mencakup pemberian *pretest*, tiga kali kegiatan proyek desain digital dengan Canva, serta *posttest* untuk mengukur perubahan pada variabel kreativitas dan kolaborasi siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen tes untuk mengukur kreativitas siswa, observasi untuk mengukur kolaborasi siswa dan proses pembelajaran. Instrumen tes kreativitas disusun berdasarkan indikator kreativitas dari Lubis (2018), yaitu *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide), *flexibility* (kemampuan melihat dari berbagai sudut pandang), *originality* (keunikan dalam menciptakan ide), dan *elaboration* (pengembangan ide secara rinci). Adapun kisi-kisi instrumen tes kreativitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kreativitas Siswa**

No	Indikator	Sebaran Soal	Jumlah Soal
1	<i>Fluency</i>	1, 5, 9	3
2	<i>Flexibility</i>	2, 6, 10	3
3	<i>Originality</i>	3, 7, 11	3
4	<i>Elaboration</i>	4, 8, 12	3
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>

Sementara itu, lembar observasi kolaborasi siswa didasarkan pada indikator yang dikemukakan oleh Greenstein dalam Senbanu et al., (2019), yang mencakup bekerja secara produktif bersama teman sekelompok, berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif dalam kelompok, menghormati ide-ide orang lain, menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok, serta bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide serta produk baru. Adapun kisi-kisi lembar observasi kolaborasi adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kolaborasi Siswa**

No	Indikator	Sebaran Soal	Jumlah Soal
1	Bekerja secara produktif bersama teman sekelompok	1, 2	2
2	Berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif dalam kelompok	3, 4	2
3	Menghormati ide-ide orang lain	5, 6	2
4	Menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok	7, 8	2
5	Bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide serta produk baru	9, 10	2
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Selain itu, data angket dan observasi dianalisis secara deskriptif untuk melengkapi hasil kuantitatif, dengan fokus pada keterlibatan siswa, komunikasi antaranggota kelompok, serta tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan proyek. Seluruh kegiatan dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian, termasuk mendapatkan izin dari sekolah, menjelaskan tujuan kegiatan kepada siswa, serta menjaga kerahasiaan identitas peserta didik.

**3. Hasil dan Diskusi**

**3.1. Hasil**

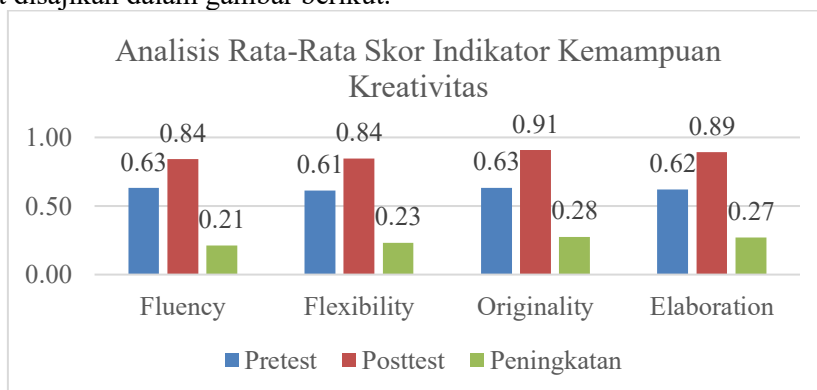
Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes kreativitas siswa yang disusun berdasarkan indikator kreativitas yang telah dijelaskan sebelumnya. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui observasi yang menggambarkan tingkat kolaborasi serta jalannya proses pembelajaran siswa. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Setelah data *pretest* dan *posttest* dikumpulkan, data tersebut diolah dan dianalisis untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai peningkatan kreativitas siswa. Hasil dari pengolahan dan analisis data tes kreativitas disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. Data Analisis Hasil Tes Kreativitas Siswa**

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Keterangan
Jumlah Siswa	30	30	<i>Pretest</i> = <i>Posttest</i>
Nilai Minimal	46	79	<i>Pretest</i> < <i>Posttest</i>
Nilai Maksimal	88	96	<i>Pretest</i> < <i>Posttest</i>
Rata-Rata	62,47	87,33	<i>Pretest</i> < <i>Posttest</i>
Standar Deviasi	10,006	4,229	<i>Pretest</i> > <i>Posttest</i>
Uji Normalitas	0,200	0,052	Berdistribusi Normal
Paired Sample T-Tes		0,000	Terdapat Perbedaan Rata-Rata
N-Gain		0,63	Terdapat Peningkatan

Berdasarkan Tabel 3, hasil analisis data tes kreativitas siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya pembelajaran berbasis proyek dengan pemanfaatan Canva. Jumlah peserta yang mengikuti pretest dan posttest adalah 30 siswa. Terjadi peningkatan nilai minimal dari 46 pada pretest menjadi 79 pada posttest, serta peningkatan nilai maksimal dari 88 menjadi 96. Rata-rata nilai siswa juga meningkat secara signifikan dari 62,47 menjadi 87,33. Penurunan standar deviasi dari 10,006 menjadi 4,229 mengindikasikan bahwa hasil posttest lebih homogen dibandingkan hasil pretest. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi 0,200 untuk pretest dan 0,052 untuk posttest. Uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara pretest dan posttest. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,63 mengindikasikan bahwa peningkatan kreativitas siswa berada pada kategori sedang menuju tinggi setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan Canva.

Selain itu, untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa, dilakukan analisis yang lebih mendalam terhadap setiap indikator kreativitas. Setiap indikator dianalisis secara terpisah guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai sejauh mana masing-masing aspek kreativitas mengalami peningkatan selama pelaksanaan proyek desain digital. Hasil dari analisis tersebut disajikan dalam gambar berikut.



**Gambar 1. Analisis Rata-Rata Skor Indikator Kreativitas**

Berdasarkan hasil analisis rata-rata skor pada masing-masing indikator kreativitas yang ditampilkan dalam tabel, terlihat bahwa terjadi peningkatan pada seluruh aspek kreativitas setelah siswa mengikuti pembelajaran proyek desain digital dengan memanfaatkan Canva. Indikator *fluency* mengalami peningkatan dari skor rata-rata 0,63 pada pretest menjadi 0,84 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 0,21. Indikator *flexibility* juga menunjukkan peningkatan dari 0,61 menjadi 0,84, dengan selisih sebesar 0,23. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator *originality*, dari 0,63 pada pretest menjadi 0,91 pada posttest, dengan selisih sebesar 0,28. Sementara itu, indikator *elaboration* mengalami peningkatan dari 0,62 menjadi 0,89, dengan selisih 0,27. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan Canva secara signifikan mendukung pengembangan seluruh aspek kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran berbasis proyek.

Hasil kolaborasi siswa diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam 3 pertemuan. Lembar observasi di susun berdasarkan indikator kolaborasi yang telah dipaparkan sebelumnya dan menggunakan skala likert 4. Adapun hasil observasi berkaitan dengan kolaborasi siswa adalah sebagai berikut.

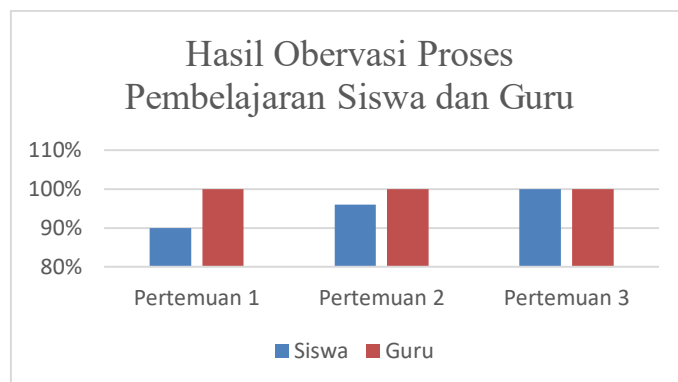
**Tabel 4. Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa**

Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
Skor	Persen (%)	Interpretasi	Skor	Persen (%)	Interpretasi	Skor	Persen (%)	Interpretasi
785	65%	Baik	913	76%	Baik	1029	86%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, hasil observasi keterampilan kolaborasi siswa menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, total skor yang diperoleh siswa adalah 785 dari skor maksimal 1.200 dengan persentase 65%, yang

diinterpretasikan dalam kategori Baik. Pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 913 dari skor maksimal 1.200 dengan persentase 76%, tetap berada dalam kategori Baik, namun mendekati batas kategori berikutnya. Peningkatan yang paling signifikan terjadi pada pertemuan ketiga, di mana skor mencapai 1029 dari skor maksimal 1.200 atau 86%, yang sudah masuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil ini mencerminkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa semakin berkembang seiring dengan berlangsungnya proses pembelajaran proyek desain digital menggunakan aplikasi canva.

Berkaitan dengan hasil di atas diperdalam oleh hasil temuan di lapangan yang menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa mengalami perkembangan yang positif pada setiap pertemuan. Pada awalnya, sebagian siswa tampak masih pasif dalam diskusi dan pembagian tugas kelompok, serta belum sepenuhnya terbuka terhadap ide teman. Namun, seiring berlangsungnya kegiatan proyek, siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam bekerja secara produktif dengan kelompok, berpartisipasi aktif, serta lebih menghargai pendapat dan kontribusi masing-masing anggota. Mereka juga mulai terlibat dalam penyelesaian masalah bersama dan menghasilkan ide-ide desain yang lebih kreatif secara kolaboratif. Peningkatan ini terlihat jelas dari sikap siswa yang lebih terbuka, aktif menyampaikan pendapat, serta menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok pada pertemuan kedua dan ketiga. Peningkatan kreativitas dan kolaborasi siswa tidak terlepas dari peran aktif guru dalam melaksanakan pembelajaran secara optimal. Guru telah mengimplementasikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah dirancang sebelumnya, sehingga pembelajaran berjalan terarah dan sistematis. Selama proses berlangsung, siswa tampak aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan. Adapun hasil observasi yang menggambarkan keterlibatan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran disajikan sebagai berikut.



**Gambar 2. Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siswa dan Guru**

Berdasarkan Gambar 2 mengenai hasil observasi proses pembelajaran, terlihat adanya peningkatan partisipasi siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, keterlibatan siswa tercatat sebesar 90%, meningkat menjadi 96% pada pertemuan kedua, dan mencapai 100% pada pertemuan ketiga. Sementara itu, keterlibatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran secara konsisten berada pada tingkat maksimal, yaitu 100% di setiap pertemuan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan sangat baik, di mana guru berhasil menjaga kualitas penyampaian materi, sementara siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif seiring berjalannya proses pembelajaran.

**3.2. Diskusi**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran proyek desain digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai tes kreativitas siswa dari 62,47 pada pretest menjadi 87,33 pada posttest. Penurunan standar deviasi dari 10,006 menjadi 4,229 mengindikasikan bahwa hasil posttest lebih homogen dibandingkan hasil pretest. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadhillah & Fitriyani (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui

keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa (Alimuiddin & Saharuddin, 2022).

Analisis lebih lanjut terhadap indikator kreativitas menunjukkan bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan setelah pelaksanaan pembelajaran proyek desain digital dengan Canva. Indikator fluency meningkat dari skor rata-rata 0,63 pada pretest menjadi 0,84 pada posttest, flexibility dari 0,61 menjadi 0,84, originality dari 0,63 menjadi 0,91, dan elaboration dari 0,62 menjadi 0,89. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan Canva mendukung pengembangan seluruh aspek kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran berbasis proyek. Penelitian Anggraeni (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mendesain label kemasan produk makanan. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek berpengaruh secara signifikan terhadap daya kreativitas siswa, termasuk kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal, dan elaborasi (Afrilianto, 2022)

Peningkatan kreativitas siswa juga didukung oleh hasil uji Paired Sample T-Test yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara pretest dan posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,63 mengindikasikan bahwa peningkatan kreativitas siswa berada pada kategori sedang menuju tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Hermawan & Saputri (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan hidup mereka. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan estetis (Aprianti & Anugrah, 2022).

Selain peningkatan kreativitas, keterampilan kolaborasi siswa juga mengalami perkembangan yang positif selama pelaksanaan pembelajaran proyek desain digital menggunakan Canva. Hasil observasi menunjukkan peningkatan skor keterampilan kolaborasi dari 785 (65%) pada pertemuan pertama menjadi 1029 (86%) pada pertemuan ketiga. Peningkatan ini mencerminkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa semakin berkembang seiring dengan berlangsungnya proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh Asriani & Sari (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaboratif siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat memfasilitasi kolaborasi yang efektif antara guru dan siswa, memungkinkan siswa untuk secara aktif berkontribusi dalam proyek kelompok (Baharuddin, 2022).

Perkembangan keterampilan kolaborasi siswa juga terlihat dari perubahan sikap mereka selama proses pembelajaran. Pada awalnya, sebagian siswa tampak masih pasif dalam diskusi dan pembagian tugas kelompok, serta belum sepenuhnya terbuka terhadap ide teman. Namun, seiring berlangsungnya kegiatan proyek, siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam bekerja secara produktif dengan kelompok, berpartisipasi aktif, serta lebih menghargai pendapat dan kontribusi masing-masing anggota. Mereka juga mulai terlibat dalam penyelesaian masalah bersama dan menghasilkan ide-ide desain yang lebih kreatif secara kolaboratif. Penelitian oleh Astuti & Kusumawati (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif (Dewi & Purnamasari, 2023).

Peningkatan kreativitas dan kolaborasi siswa tidak terlepas dari peran aktif guru dalam melaksanakan pembelajaran secara optimal. Guru telah mengimplementasikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah dirancang sebelumnya, sehingga pembelajaran berjalan terarah dan sistematis. Selama proses berlangsung, siswa tampak aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran secara konsisten berada pada tingkat maksimal, yaitu 100% di setiap pertemuan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan sangat baik, di mana guru berhasil

menjaga kualitas penyampaian materi, sementara siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif seiring berjalannya proses pembelajaran. Penelitian oleh Dewi & Purnamasari (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif dan keterlibatan siswa (Baharuddin, 2022).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa. Peningkatan ini terlihat dari hasil tes kreativitas siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan, serta hasil observasi keterampilan kolaborasi siswa yang menunjukkan perkembangan positif selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa Alimuddin & Saharuddin (2022). Selain itu, pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaboratif siswa (Asriani & Sari, (2023).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan aplikasi Canva dapat meningkatkan keterampilan abad 21 siswa, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Peningkatan keterampilan ini penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran proyek desain digital berpengaruh terhadap keterampilan abad 21 yang mencakup *critical thinking, communication, creative thinking, dan collaboration*. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran proyek desain digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva secara efektif meningkatkan kreativitas dan keterampilan kolaborasi siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan nilai tes kreativitas siswa, homogenitas hasil belajar yang lebih baik, serta perkembangan positif pada seluruh indikator kreativitas, termasuk *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*. Selain itu, keterampilan kolaborasi siswa juga meningkat seiring pelaksanaan proyek, ditunjukkan melalui peningkatan partisipasi, komunikasi, dan kerja sama dalam kelompok. Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran aktif guru dalam mengelola pembelajaran secara sistematis dan optimal, serta didukung oleh penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa.

#### 5. Referensi

- Alimuddin, R., & Saharuddin, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(2), 74–82. <https://Journal.Unibos.Ac.Id/Jpe/Article/View/5307>
- Anggraeni, D. (2023). Peningkatan Keterampilan Abad 21 dengan Model Project-Based Learning Berbantuan Canva. *Jurnal Ilmiah Citra Bakti*, 11(1), 78–88. <https://Jurnalilmiahcitrabakti.Ac.Id/Jil/Index.Php/Jil/Article/View/2095>
- Aprianti, N. R., & Anugrah, L. (2022). Efektivitas Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PENA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 35–43. <https://Journal.Unismuh.Ac.Id/Index.Php/Pena/Article/View/17099>
- Arifianto, D. E. (2022). Penerapan Project-Based Learning Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Pendas: Pendidikan Dasar*, 7(1), 90–100. <https://Journal.Unpas.Ac.Id/Index.Php/Pendas/Article/View/14427>
- Asriani, R., & Sari, D. M. (2023). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 45–52. <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/JP2/Article/View/52981>

- Astuti, S., & Kusumawati, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(2), 123–134. <https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/jpi/article/view/439>
- Baharuddin, M. (2022). Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa. *Jurnal Inovasi Sistem Informasi Dan Sains (INSIS)*, 3(3), 201–210. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/22895>
- Dewi, S. R., & Purnamasari, E. (2023). Penerapan Canva sebagai Media Ajar untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar HABI*, 5(1), 60–68. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/pendikdas/article/download/189/180>
- Fadhillah, R., & Fitriyani, L. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar (JPD)*, 13(1), 22–30. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jppsi/article/view/17222>
- Hasanah, R., & Pratiwi, L. D. (2022). Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–52.
- Hermawan, R., & Saputri, M. D. (2022). Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Melalui Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Desain Grafis. *Jurnal Aktivitas Literasi*, 4(2), 98–109. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/jal/article/view/46990>
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kusumawardani, R., & Lestari, S. (2022). Penerapan Project-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 101–109. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21523>
- Lubis, F. A. (2018). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Model Project Based Learning. Petaka: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 192–201.
- Nurhayati, L., & Rachmawati, D. (2021). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 34–41.
- Oktaviani, T., & Pramudita, R. (2023). Ketimpangan Digital dan Pengaruhnya Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 102–109.
- Salsabila, R., & Ramadhan, A. (2023). Pengaruh Media Digital Terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Edukasi Inovatif*, 11(3), 56–64.
- Sunbanu, H. F., Mawardi., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Twostray di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041
- Wahyuni, R., & Syamsul, H. (2021). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Proyek Digital Berbasis Canva. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 78–85.
- Wulandari, A., & Ramadhani, D. (2023). Pengaruh Model Pjbl Terhadap Keterampilan Abad 21 Siswa Sekolah Dasar. *Tunas Bangsa: Jurnal Program Studi PGSD*, 10(1), 25–34. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/1970>
- Yuliana, N., & Arifin, M. (2022). Pentingnya Pembelajaran Kolaboratif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(4), 117–126.