

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada gaya belajar kreatif siswa di ruang kelas digital MIN 3 Lhokseumawe, yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan terbatasnya penggunaan media digital interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan bagaimana model PjBL berbasis Canva diterapkan dalam pembelajaran digital; (2) menganalisis peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan model tersebut; dan (3) menganalisis perbedaan kreativitas belajar antara siswa yang menggunakan model PjBL berbasis Canva dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan rancangan kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol pra-tes dan pasca-tes serta metodologi kuantitatif. Populasi yang diteliti terdiri dari seluruh 60 siswa di kelas V MIN 3 Lhokseumawe. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh, di mana kelas VA bertindak sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari tiga puluh siswa yang menggunakan model PjBL berbasis Canva, sedangkan kelas VB bertindak sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari tiga puluh siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) penerapan model PjBL berbasis Canva di ruang kelas digital berjalan dengan baik sesuai dengan prinsip-prinsip PjBL; (2) kreativitas siswa meningkat di kelas eksperimen dengan skor pretest rata-rata 53,50 menjadi 83,40 pada posttest, dengan kenaikan sebesar 29,90 poin dan skor N-Gain sebesar 0,64 (kategori sedang); dan (3) terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran kreatif antara siswa yang menggunakan model PjBL berbasis Canva dan mereka yang menggunakan metode tradisional. $0,001 < 0,05$ (dua sisi). Persentase ketuntasan siswa mencapai 83,3% di kelas eksperimen (25 dari 30 siswa mencapai KKM 75), namun hanya 30% di kelas kontrol (9 dari 30 siswa mencapai KKM 75).

Kata Kunci: *Project-Based Learning, Canva, Kreativitas Belajar, Kelas Digital*

UNIVERSITAS ISI ART NEGERI
SULTANAH NAHRASIYAH
LHOKSEUMAWE

ABSTRACT

This study focuses on students' creative learning styles in the digital classroom at MIN 3 Lhokseumawe, which are influenced by the predominance of lecture-based methods and the limited use of interactive digital media. This study aims to: (1) explain how the Canva-based PjBL model is implemented in digital learning; (2) analyze the increase in student creativity following the implementation of this model; and (3) analyze the differences in learning creativity between students using the Canva-based PjBL model and those using conventional learning methods. This study employed a quasi-experimental design with a pre-test and post-test control group and a quantitative methodology. The study population consisted of all 60 fifth-grade students at MIN 3 Lhokseumawe. Sampling was conducted using a saturation sampling technique, in which Class VA served as the experimental group consisting of thirty students using the Canva-based PjBL model, while Class VB served as the control group consisting of thirty students using conventional learning. The findings of this study indicate that: (1) the implementation of the Canva-based PjBL model in the digital classroom proceeded smoothly in accordance with PjBL principles; (2) student creativity increased in the experimental class, with the average pretest score rising from 53.50 to 83.40 on the posttest—an increase of 29.90 points and an N -Gain of 0.64 (moderate category); and (3) there was a significant difference in creative learning between students using the Canva-based PjBL model and those using traditional methods. $0.001 < 0.05$ (two-tailed). The percentage of students meeting the mastery criteria reached 83.3% in the experimental class (25 out of 30 students met the 75 point minimum passing score), but only 30% in the control class (9 out of 30 students met the 75 point minimum passing score).

Keywords: Project-Based Learning, Canva, Learning Creativity, Digital Class

